



## RESPUESTA DEL GOBIERNO

### (184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/97135

15/11/2022

243751

**AUTOR/A:** FERNÁNDEZ RÍOS, Tomás (GVOX); JARA MORENO, Mercedes (GVOX); RODRÍGUEZ ALMEIDA, Andrés Alberto (GVOX); SALVÁ VERD, Antonio (GVOX); STEEGMANN OLMEDILLAS, Juan Luis (GVOX)

### RESPUESTA:

En relación con la pregunta de referencia, cabe informar a Sus Señorías que la partida 2022.31.05.8002 del Programa 496M, "Regulación del juego" por importe de 1.030 mil euros se presupuestó con el siguiente desglose:

Denominación	Presupuesto Ley 2022 (euros)
Licencia perpetua 16 TB (AXWAY)	210.000
Despliegue de funcionalidades de redes de ORACLE	425.000
Ampliación de los Cores del integrador de AXWAY	210.000
Migración de los servicios Axway a B2Bi	85.000
Reforzamiento de los sistemas hardware de la DGOJ	100.000

La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), del Ministerio de Consumo, es el órgano al que corresponde el ejercicio de las funciones de supervisión, coordinación, control y, en su caso, sanción, de las actividades de juego de ámbito estatal.

La actividad de control de las actividades de juego de los operadores habilitados por la DGOJ se realiza a través de la supervisión permanente de las operaciones de juego. Por esta razón, los operadores están obligados a implantar en su sistema técnico de juego, un sistema de control interno (SCI) que capture y registre la totalidad de los movimientos de juego y las transacciones económicas que se realicen entre los participantes y la unidad central de juegos del propio operador. Este sistema permite



que las labores inspectoras de supervisión y control puedan realizarse de forma electrónica.

La realización de la supervisión permanente se basa en el uso de diversas herramientas tecnológicas desarrolladas por la DGOJ:

- NAIPE: se encarga de descargar y almacenar los ficheros de los operadores; para ello ha de descomprimir, validar, evaluar la calidad de los datos y cargarlos en base de datos.
- CENSO: es la herramienta que unifica la información de los participantes procedente de NAIPE y la información procedente de otros sistemas gestionados por la Dirección General tales como, el sistema de verificación de jugadores y el sistema de consultas de los operadores al Registro de Interdicción de Acceso al Juego (RGIAJ) y al Registro de Vinculados.

Desde el punto de vista de la arquitectura, NAIPE se basa en un producto comercial de transferencia de ficheros, Axway Suite. La gestión de los datos por NAIPE se realiza en una base de datos ORACLE y, una vez garantizada su calidad, los datos se vuelcan en una base de datos columnar de VERTICA para permitir su consulta con tiempos razonables de respuesta. En VERTICA también se integra la información de CENSO, las consultas realizadas por los operadores al sistema de verificación de identidad de los jugadores, las consultas al RGIAJ y la información procedente de los registros del juego. A partir de ahí la información queda disponible para su explotación en el área de control.

Durante el 2022 se ha procedido a actualizar esta infraestructura con los siguientes contratos para el mantenimiento evolutivo de las aplicaciones NAIPE y CENSO, para mejorar servicios de tramitación electrónica con los operadores de juego y para mejorar la infraestructura wifi de la sede. Para dar respuesta a las preguntas 2 y 3 relativas a la operatividad de estas inversiones a continuación se detalla el título, importe y la fecha del contrato.

Expediente	Objeto del contrato	Fecha adjudicación	Importe contrato (euros)
202205AM0001	Contratación de servicio de asistencia técnica para el desarrollo, mantenimiento y soporte de aplicaciones en el ámbito de las actuaciones de inspección del juego. NAIPE	07/04/2022	892.708,19
202205PA0019	Ampliación servicios de desarrollo, mantenimiento y soporte de aplicaciones y sistemas con destino la DGOJ. Lote 2. servicios desarrollo, mantenimiento y	27/05/2022	49.105,30

**CONGRESO DE LOS DIPUTADOS  
SECRETARÍA GENERAL  
REGISTRO GENERAL**

**19 DIC. 2022 19:09:21**

**Entrada 248659**



	soporte en el ámbito de la tramitación electrónica		
202205CM0026	Adquisición, instalación y soporte de puntos de acceso wifi para la sede de la DGOJ	20/09/2022	13.687,19

Como complemento a esta información se informa que la actualización de las licencias que soportan la infraestructura de NAIPE/CENSO, esto es ORACLE, VERTICA y AXWAY se ha financiado con cargo a los fondos del Plan de recuperación, transformación y resiliencia con el siguiente detalle.

TIULO DEL CONTRATO	IMPORTE ADJUDICACION	FECHA CONTRATO
Suministro de licencias de uso del producto comercial de intercambio electrónico de datos (Edi) en el que se basan los sistemas e infraestructuras de Inspección del Juego que actualmente dispone la DGOJ ( <b>AXWAY</b> )	435.600,00	27/07/2022
Contratación del suministro de las licencias adicionales de Base de datos y productos vinculados para ampliar el rendimiento de los servidores que sustentan los servicios de la Dirección General de Ordenación del Juego ( <b>ORACLE</b> )	704.244,26	07/06/2022
Contratación del suministro de la licencia de uso del producto de base de datos columnar en modo de licenciamiento por nodo y con almacenamiento ilimitado, a fin de mejorar la versión disponible actualmente en la DGOJ ( <b>VERTICA</b> )	217.679,00	26/07/2022

En contestación a la pregunta sobre los fraudes que se han podido detectar gracias a la puesta en funcionamiento de este equipamiento, durante el año 2022, hasta el 30 de noviembre, se han realizado 971 controles de calidad de los datos con los operadores lo que ha permitido gestionar 995 incidencias. Asimismo se han realizado 73 controles de monitorización de las obligaciones de los operadores con el siguiente detalle:

Comunicaciones de monitorización por tipo de control	2022
Control de registro de usuario (usuarios mal identificados, cuentas de juego sin registro de usuario)	3
Control de prohibidos	7
Control de menores	4
Superación de límites de depósitos	15



Superación de límites de gasto en la sesión de máquinas de azar	18
Periodos de ampliación de límites de depósito	6
Cuentas duplicadas	3
Control de identidades de difuntos	4
Comercialización de eventos de menores	3
Jugadores con estados no activos que juegan	10

Como consecuencia de la actividad de supervisión y control desarrollada en 2022, hasta el 30 de noviembre de 2022, se han podido detectar 162 ilícitos de la ley 13/2011 de regulación del juego, con la consiguiente propuesta de inicio de procedimiento sancionador:

Art.39 -a La organización, celebración o explotación de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley careciendo del título habilitante correspondiente.	32
Art.39 -g La realización de actividades de juego infringiendo la reserva establecida en el artículo 4 de esta Ley.	1
Art.40-b Permitir el acceso a la actividad de juego a las personas que lo tienen prohibido, de conformidad con el artículo 6 de esta Ley, siempre que la entidad explotadora de juegos conozca o deba conocer la concurrencia de tales prohibiciones.	6
Art.40-d Efectuar la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos objeto de esta Ley, o actuaciones de intermediación, cuando quienes lo realicen carezcan de título habilitante o se difundan con infracción de las condiciones y límites fijados en el mismo o infringiendo las normas vigentes en esta materia, cualquiera que sea el medio que se utilice para ello.	29
Art.40-j El incumplimiento de los requisitos técnicos de los reglamentos o del pliego de bases relativos al software y a los sistemas de comunicación.	1
Art.40-k La utilización de sistemas técnicos no homologados o no autorizados.	1
Art.40-l La fabricación, comercialización, mantenimiento o distribución de material de juego propiedad de los operadores que desarrollen actividades de juego objeto de reserva en el artículo 4 de esta Ley sin la debida autorización.	3
Art.41-a La participación en actividades de juego, contraviniendo las prohibiciones establecidas en el artículo 6.2, letras c), d), e), f), g) y h), de esta Ley.	89

Cabe indicar que la Dirección General de Ordenación del Juego gestiona el Servicio de investigación global del mercado de apuestas (SIGMA), regulado por la Disposición Adicional novena de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del



juego, para la prevención y control del fraude en las apuestas, en particular en la lucha contra el amaño de partidos, la protección de la integridad del deporte y la ética deportiva y la integridad en los mercados de apuestas. Las funciones de SIGMA son las siguientes:

- Dar soporte y colaborar con las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado (FCSE) en el marco de todas las investigaciones que lo requieran, normalmente relativas al tamaño de las apuestas deportivas u otros juegos, medios de pago, suplantación de identidad, blanqueo, investigaciones patrimoniales y financiación del terrorismo.
- Colaborar con otros organismos administrativos, principalmente Agencia Tributaria y juzgados.
- Colaborar con otros reguladores directamente o a través de Grupo de Copenhague.
- Gestionar el intercambio de información sobre alertas de amaño de apuestas deportivas con los Operadores de Juego.
- Coordinar con las organizaciones deportivas el intercambio de información de los datos de deportistas y personas vinculadas con el deporte.

A través del servicio SIGMA se monitorizan los mercados de apuestas y se gestiona el intercambio de información de alertas relativas a apuestas deportivas irregulares o sospechosas con el Grupo de Copenhague, con los operadores de apuestas y con las organizaciones deportivas.

A lo largo del 2022, hasta el 30 de noviembre, en SIGMA se han desarrollado 505 actuaciones con el siguiente detalle según origen de la información:

<b>SIGMA Origen actuaciones</b>	<b>2022</b>
Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado	293
Grupo de Copenhague	36
Operadores de juego	107
DGOJ	37
Organizaciones Deportivas	7
Juzgados	21
AEAT	5

Por otra parte, respecto a la partida 2012.15.10.8002 del Programa 496M, "Regulación del juego" por importe de 1.299,92 mil euros, se presupuestó con el siguiente desglose:



Denominación	Presupuesto Ley 2022 (euros)
Equipos informáticos	1.299.920,00

El presupuesto tenía como objetivo el desarrollo de los sistemas que se detallan a continuación con el fin de ofrecer a los jugadores determinados servicios que le ayuden a incrementar su nivel de autoconocimiento y de autoprotección ante los riesgos del juego.

Estos servicios se conforman en torno a tres sistemas desacoplados pero que interactúan entre sí:

- Servicios de información al jugador (Portal del Jugador). Se trata de proporcionar al jugador acceso a determinada información sobre su actividad de juego, con el objetivo de generar en dichos jugadores una adecuada comprensión del entorno en el que participan y de sus propios hábitos de juego, fomentar el autoconocimiento de su conducta de juego y la toma de decisiones informada.
- Sistema de Límites conjuntos de depósitos (SLCD), como herramienta de autocontrol. Se plantea la puesta en marcha de un servicio que permita al jugador definir el límite máximo de depósitos que puede realizar en cualquiera de las plataformas de juego autorizadas en un determinado periodo de tiempo -diario o semanal-. De esta forma, la gestión y la consulta de los citados límites de depósito a nivel global los podrá realizar el jugador a través del portal del sistema anterior (Portal del jugador), mientras que serán los operadores los que validen o no a través del presente sistema la actividad de jugador en base a la superación o no de dicho límite. Por sus características y volumetría, la DGOJ se plantea que este servicio se preste en la nube.
- Sistema de control y monitorización del SLCD y el Portal del Jugador. A través del sistema de monitorización y control de la DGOJ es necesario garantizar que los límites depósitos autoconfigurados por el jugador son respetados por los operadores para lo que es necesario desarrollar un sistema, articulado sobre la plataforma de Big Data (VERTICA), que se alimente por un lado de los datos del SCI (NAIPE) y por otro del sistema de límites conjuntos de depósito (SLCD). Adicionalmente, se deberá implementar cierta lógica de negocio interna para ser consumida por parte del Portal del Jugador.



Finalmente se informa que, durante el 2022 no se ha podido completar la licitación de los correspondientes contratos por lo que se propone su ejecución en 2023. Un análisis completo de estos proyectos se incorpora como contestación a la pregunta parlamentaria con número de referencia 243680.

Madrid, 19 de diciembre de 2022