



PUBLICACIÓN: eleconomista.es

PAÍS: ESP

TIPO: Web

AVE: €91192.93

AUDIENCIA: 13865221

AMD: 1688758.00

TMU: 0.22 min

AUTOR: Añadir elEconomista, Javier Romera

URL: www.eleconomista.es



> [Versión en línea](#)

> 14 de octubre de 2026 a las 19:15

El sector del juego exige actuar contra la oferta ilegal tras el fiasco de 465 millones en multas sin cobrar

Última hora en elEconomista.es El Consejo Empresarial del Juego (CeJuego) ha reclamado al Gobierno que refuerce la lucha contra el juego clandestino y retome en la próxima legislatura la reforma de la Ley del Juego, cuya tramitación quedó paralizada por la convocatoria electoral. La patronal considera que la nueva regulación debe adaptarse a la evolución del sector, garantizar la protección de los usuarios y evitar que las restricciones impuestas a los operadores autorizados terminen favoreciendo a las plataformas ilegales. La petición se ha formulado durante el I Foro CeJuego, celebrado este miércoles en Madrid, en el que han participado representantes de las administraciones autonómicas, expertos en adicciones, sindicatos y empresarios.

La preocupación del sector se centra en las dificultades para combatir a los operadores que actúan al margen de la regulación. La semana pasada, el Gobierno reconoció que no ha recaudado ninguno de los 465 millones de euros en multas impuestas a operadores ilegales desde 2022. A ello se suma el caso de Polymarket, una plataforma de mercados predictivos que permite apostar sobre acontecimientos políticos, incluida la identidad del próximo presidente del Gobierno español, y que seguía siendo accesible pese al bloqueo anunciado por el Ministerio de Consumo en mayo. Para CeJuego, estos ejemplos evidencian las limitaciones de las herramientas actuales para frenar una actividad que opera sin las mismas obligaciones de control y protección que las empresas con licencia.

Carlos Duelo, director corporativo de Relaciones Institucionales y ESG de Cirsa, ha advertido de que "las plataformas sin licencia pueden ofrecer al usuario servicios tan atractivos como los operadores legales, pero sin las mismas garantías sobre promociones, supervisión y protección del jugador". En este contexto, el sector alerta de que una regulación excesivamente restrictiva para las empresas autorizadas puede generar un efecto contrario al perseguido y desplazar parte de la demanda hacia el mercado clandestino. La patronal reclama, por ello, una mayor coordinación entre las administraciones y una respuesta eficaz frente a las páginas ilegales, además de un marco normativo que permita competir en condiciones equilibradas.

El reparto de competencias

La reforma de la Ley del Juego también debería aclarar, según CeJuego, el reparto de competencias entre el Estado y las comunidades autónomas, especialmente en el ámbito presencial. Ramón Cubián, director general competente en la ordenación del juego, ha recordado que las 17 comunidades autónomas han solicitado a la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) que precise los límites de sus atribuciones tras una sentencia del Tribunal Supremo del pasado abril. Las autonomías defienden mantener su capacidad para regular, autorizar, inspeccionar y controlar el juego presencial, mientras reclaman un canal de interlocución con el Estado para abordar las nuevas modalidades de acceso a esta actividad.

El sector reivindica asimismo la relevancia económica de una industria que genera 49.836 empleos directos en las empresas privadas de juego presencial y online, además de más de 180.000 puestos de trabajo indirectos en otras actividades. El juego privado presencial aporta 1.024 millones de



PUBLICACIÓN: eleconomista.es

PAÍS: ESP

TIPO: Web

AVE: €91192.93

AUDIENCIA: 13865221

AMD: 1688758.00

TMU: 0.22 min

AUTOR: Añadir elEconomista, Javier Romera

URL: www.eleconomista.es



> 14 de octubre de 2026 a las 19:15

> [Versión en línea](#)

euros en impuestos especiales, a los que se suman otros 639 millones en impuestos comunes y cotizaciones sociales. En el ámbito de la hostelería, las máquinas recreativas constituyen una fuente complementaria de ingresos para los establecimientos, mientras que las distintas modalidades de juego presencial reúnen, según el estudio Juego y Sociedad 2026, entre dos y tres millones de clientes anuales, dependiendo de la modalidad.

CeJuego defiende que la futura regulación se base en datos y aplique criterios homogéneos de protección a los operadores públicos y privados. Entre sus demandas figura equiparar las exigencias de control, una cuestión que también afecta a las loterías instantáneas de la ONCE, cuyo formato de "rasca y gana" es el juego más practicado entre los jóvenes de 18 a 25 años, según el citado estudio. La patronal insiste en que la reforma debe combinar la prevención de los riesgos asociados al juego con una lucha más efectiva contra la oferta clandestina. "Se trata de escuchar, tener datos y hacer una buena regulación", ha resumido Alejandro Landaluce, director general de CeJuego, que reclama al Parlamento abordar de nuevo una reforma que quedó pendiente.

Comentarios - 0

Registro

Iniciar sesión

×

Normas →