

DAVID PERE MARTÍNEZ ORÓ

# LUDOMORFINA

EL FENÓMENO DE LAS APUESTAS  
DEPORTIVAS EN LA JUVENTUD  
ESPAÑOLA

Icaria ✿ Antrazyt  
ANÁLISIS CONTEMPORÁNEO

Este libro ha sido editado en papel 100% Amigo de los bosques, proveniente de bosques sostenibles y con un proceso de producción de TCF (Total Chlorin Free), para colaborar en una gestión de los bosques respetuosa con el medio ambiente y económicamente sostenible

El estudio necesario para realizar esta publicación fue financiado en la convocatoria del Fondo de Bienes Decomisados 2019, Resolución de 11 de septiembre de 2019, del Plan Nacional sobre Drogas:

Financiado por



Investigación realizada por



Diseño de la cubierta: Ramon Porta i Ferraz

© David Pere Martínez Oró

© Episteme. Investigación e Intervención social.  
[info@epistememesocial.org](mailto:info@epistememesocial.org)

© de esta edición:  
Icaria editorial, s. a.  
Bailèn, 5, principal  
08010 Barcelona  
[www.icariaeditorial.com](http://www.icariaeditorial.com)

ISBN: 978-84-9888-989-5  
Depósito legal: B 21370-2020

Maquetación: Maribel Crusat

Impreso por ULZAMA (Navarra)

*Printed in Spain — Impreso en España. Prohibida la reproducción total o parcial*

*A Saruki*



# ÍNDICE

Glosario 7

Índice de siglas 11

Agradecimientos 13

I. De juegos, azar y apuestas 15  
Apunte metodológico 25

II. La historia enseña, pero no tiene alumnado 33

III. Las apuestas deportivas en la sociedad digital  
de consumo 45

IV. Ni todos ludópatas ni todos recreativos. Posiciones  
de los apostadores 57

V. La comunidad apostadora  
de los canales de Telegram 79  
El contexto de la comunidad apostadora 82  
Actores de la comunidad apostadora 85  
La dimensión económica de la comunidad apostadora 94  
Las fullerías de los tipsters 120  
La cara B de la comunidad apostadora 133

VI. La oferta de apuestas deportivas 141  
La representación social del juego 141  
El sector económico del juego privado 149  
Publicidad, bonos y regulación de las comunicaciones  
comerciales 153

La cruzada contra los salones de juego	164
Prácticas controvertidas de las casas de apuestas	178
Del «gaming» al «gambling»	185
VII. Riesgos, protección y vulnerabilidades	193
VIII. Recomendaciones preventivas y estratégicas	201
Referencias bibliográficas	209

## GLOSARIO

**Apuesta combinada:** apuesta que incluye más de un mercado. El apostador escoge los mercados que considera más oportunos para certificarla.

**Apuestas de contrapartida:** apuesta en que se juega contra la casa de apuestas. El apostador conoce la cuota de la apuesta antes de certificarla y sabe cuánto cobrará en caso de acertarla. Es la apuesta más común en las actuales casas de apuestas.

**Apuesta nula:** apuesta que la casa de apuestas considera, por diferentes motivos, que no es válida y devuelve el dinero al apostador. En algunos mercados el apostador sabe con antelación que, si se da un resultado concreto, por ejemplo, empate, la apuesta será declarada nula. En ocasiones la casa de apuestas puede declararla unilateralmente nula.

**Bank:** cantidad de dinero que dispone un usuario en su cuenta virtual.

**Bookie:** casa de apuestas.

**Cerrar apuesta:** cobrar la apuesta antes de que empiece o finalice el encuentro. Se cobra menos, pero se aseguran beneficios.

**Cuota:** multiplicador de la cantidad apostada. En caso de victoria, se cobrará 15 euros en una apuesta de 10 euros a un mercado con cuota 1,5. Diez de inversión inicial y cinco de beneficios.

**Cuota baja:** cuota inferior a 1,5. La comunidad apostadora conceptualiza las apuestas con cuota de menos de 1,5 como

seguras. Los beneficios son escasos, pero es una estrategia para sumar ganancias con relativa seguridad.

**Cuota más de dos:** a partir de dos se considera una buena cuota.

**Error de cuota:** cuota anormalmente alta asignada por la casa de apuesta a un mercado que debería ser inferior.

**Gross Gaming Revenue (GGR):** Ingresos brutos de la industria. Diferencial entre el dinero aportado y las retiradas de los jugadores.

**Funbet:** apuesta combinada de diferentes mercados, normalmente más de cuatro, siendo habitual ocho, diez o más. Acertarla es muy difícil, pero tiene una cuota elevadísima.

**Lectura:** análisis de un mercado para mejorar el proceso de tomas de decisiones.

**Live:** mercado en juego.

**Mercado:** aspecto del juego a que se apuesta. Los mercados son muy amplios, desde el clásico «ganador final», a «ganador de cada parte», «primer goleador», «número de tarjetas», «número de córner», entre muchísimos más.

**Mercado líquido:** son los mercados pertenecientes a las grandes competiciones. Se consideran líquidos porque reciben miles de apuestas y la cantidad de dinero apostada en cada uno de los sentidos raramente hace variar la cuota.

**Mercado no líquido:** pertenecen a mercados minoritarios (tercera división de fútbol masculino, tenis de mesa, circuito ITF de tenis, etc.). Las cuotas varían en función de la cantidad de dinero apostada en cada sentido.

**Pick:** conjunto de información de una apuesta: mercado, pronóstico, cuota, hora, etc.

«Pony»: jugador perdedor.

**Rollover:** cantidad de veces que un apostador debe jugar la cantidad de un bono. Por ejemplo, un bono de 100 euros con un rollover de diez implicaría que el apostador tendría



que hacer apuestas por valor de 1.000 euros. Los rollover también pueden exigir que la cuota de la apuesta sea de un mínimo de dos, jugarlo antes de una fecha determinada, realizar un mínimo o máximo de apuestas. Cobrar un bono es una tarea casi imposible.

**Stake:** carga de riesgo que, según el parecer del tipster o apostador, presenta una apuesta. Stake 1 significa un alto riesgo de fallarla. Stake 10 certeza absoluta en acertarla.

**Slot:** en inglés las máquinas tragaperras se llaman «slot machine». La industria del juego ha adaptado el término para referirse a las máquinas tragaperras virtuales, en este sentido las utilizamos en este texto. Reservo el concepto de máquinas tragaperras para referirnos a las máquinas físicas alojadas en casinos o locales de hostelería. Las slots virtuales son una máquina tipo C, es decir, de azar. Como es un neologismo y la RAE no se ha pronunciado sobre este término, observamos que algunos textos se refieren en masculino y otros en femenino. En el texto empleo las slots porque es el género más utilizado.

**Stats:** en la comunidad apostadora significa estadísticas. Strictu sensu la mayoría de tipsters no emplean estadísticas al uso sino una hoja de cálculo a modo de registro de actividad. Los tipsters recurren a las stats para presentarse como pronosticadores de calidad, pero acostumbran a representar un conjunto de datos falseados para tal efecto.

**Surebet:** apuesta segura. El apostador apuesta sobre todas las opciones posibles de un mercado en diferentes casas de apuestas. Gracias a las diferencias de cuotas siempre gana, normalmente entre el uno y el 3 % del total apostado.

**Tipster:** literalmente significa pronosticador. Pronostica los resultados de un evento determinado a través de sus canales de Telegram (u otras páginas web o aplicaciones móviles). Algunos cobran por ofrecer sus pronósticos. Son

la figura clave para entender las apuestas y la comunidad apostadora. La mayoría representan un referente perverso para los jóvenes porque les muestran un mundo de dinero y lujo inalcanzable. Se presentan como grandes expertos en pronosticar determinados mercados. Su fiabilidad es variable entre sí. Su principal fuente de ingresos no son las apuestas sino los programas de afiliados de las casas de apuestas, es decir, captarles nuevos clientes. Detectamos cinco tipos de tipster. En el texto si no se dice lo contrario cuando hablamos de tipsters hacemos referencia a los tipsters publicistas.

**Turf:** carreras de caballos.

**Unidad:** el bank se divide en unidades. Si el bank es de 100 euros es habitual dividirlo en 100 unidades. En una apuesta con stake 1 se apostará una unidad, con stake 10 diez unidades. A la práctica, algunos tipsters confunden dinero con unidades.

**Verde:** apuesta acertada.

**Yield:** rentabilidad económica a largo de plazo.