**PLIEGO DE BASES TÉCNICAS PARA APOYAR LA ELABORACIÓN DEL II LIBRO BLANCO DE JUEGO, AL OBJETO DE ESTUDIAR LAS NECESIDADES DEL SECTOR DEL JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI.**

**1.- OBJETO:**

 La Dirección Juego y Espectáculos, tiene competencia exclusiva en materia de juego. Plasmación de la misma es la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco. Hasta la actualidad el desarrollo de esta actividad se ha realizado casi exclusivamente de modo presencial, es decir mediante el ejercicio en locales específicos, tales como casinos, bingos, salones, etc., o mediante herramientas y máquinas especialmente diseñadas para ello, tales como máquinas de juego, terminales de punto de venta, mesas de juego, etc.

 Las nuevas modalidades de juego impulsadas por las nuevas tecnologías, la expansión y generalización del juego denominado on-line, desde ubicaciones remotas, que no exigen la ubicación concreta del potencial jugador, los juegos basados en servidor, etc., así como las diferencias normativas existentes entre las distintas Comunidades Autónomas y entre los distintos países de la Unión Europea, plantean nuevos retos y oportunidades para el sector del juego en la CAPV.

 Es una realidad que la Ley de juego vigente de 1991 y sus reglamentos de desarrollo, marco regulatorio adecuado en su momento, se ha visto en alguna media superados por los nuevos retos del sector, los nuevos soportes de juego tecnológicos, en una realidad social cambiante con nuevas tendencias de ocio. Todo ello hace preciso someter a estudio la implementación de nuevas medidas políticas y regulatorias que aborden acabadamente la regulación del juego en Euskadi, con un horizonte de estabilidad en el tiempo.

 También se entiende que es preciso contar con un apartado específico en el trabajo que describa el aspecto sociológico del juego en Euskadi, sus patologías y conductas adictivas, que nos ofrezca un diagnóstico de la tipología de los juegos, al objeto de evitar o reducir las consecuencias negativas en las personas que lo practican, para, de ese modo, determinar las medidas normativas que haya que establecer.

 Ya en 2007, la Dirección de Juego y Espectáculos elaboró el denominado Libro Blanco del Juego. En aquella ocasión se estudió exhaustivamente la realidad del juego en la CAV, pero la veloz dinámica que el sector posee y, sobre todo la aparición en escena y la previsible importancia que el juego ejecutado en forma remota y on-line hace necesaria la actualización del estudio.

 Para ello, la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Seguridad precisa contar con un estudio sobre el juego en Euskadi, al objeto de redactar un denominado II Libro Blanco que permita aportar una visión de conjunto del sector del juego (agentes, cifras, marco normativo, potencialidades, debilidades, ...); realizar un diagnóstico del sector a nivel de tendencias y mejoras prácticas, y la identificación de retos y preparación para asumir dichos retos identificados como consecuencia del nuevo escenario del sector del juego.

**2.- CONTENIDO DEL TRABAJO**

**2.1 Objeto**

 El objetivo general del II Libro Blanco de Juego es, por lo tanto, profundizar en el análisis del sector identificando los elementos críticos y mejores prácticas que en último término puedan servir de base para una reflexión tanto en torno al desarrollo normativo del juego, como al modelo de gestión del juego en la CAPV. Así mismo impulsar la utilización de la responsabilidad en el juego, y reduciendo sus efectos negativos. Análisis que posteriormente deberá ser plasmado en un publicación.

**2.2. Objetivos específicos**

Los objetivos concretos a realizar en este trabajo son los siguientes:

* + Aportar una visión de conjunto del sector del juego (agentes, cifras, marco legislativo, ...)
	+ Realizar un diagnóstico del sector a nivel de tendencias y mejores prácticas
	+ Identificar retos a afrontar como consecuencia del nuevo escenario del sector del juego (juego online, juego mediante servidor remoto, etc.)
	+ Análisis de las repercusiones del juego patológico de los juegos que se desarrollen a través de Internet, y también en la modalidad del juego presencial.
	+ Analizar si la socialización del juego (más publicidad, más relevancia social...) pudiera suponer un uso más racional por parte de las personas usuarias.
	+ Analizar los factores y elementos que inciden sobre la demanda potencial y efectiva y provocan el impulso del juego de una manera patológica.
	+ Identificar las tipologías sociodemográficas de los usuarios de las diferentes modalidades de juego y ubicación del mismo (casinos, salas de bingo, salones de juego y recreativos, locales .de apuestas, hostelería...), y determinar las afecciones sociológicas del traslado de estas actividades a ámbitos ordinarios como consecuencia de la proliferación del juego on-line (hogar, calle, trabajo, etc.)
	+ Analizar las actuales formas y lugares en que se desarrolla la actividad de juego, de cara a estimar su idoneidad o conveniencia para el correcto desarrollo de la actividad.

**2.3. Productos**

 Como resultado del trabajo se deberá presentar el II Libro Blanco del sector del juego en el que se integren las conclusiones de los siguientes productos intermedios:

**-Documento de diagnóstico de la situación actual:**

 Una descripción completa de la práctica del juego en la CAPV que incluya, un análisis de la realidad del juego, y una estimación del futuro basado en la expansión del uso de las nuevas tecnologías, un análisis de los organismos intervinientes, un análisis jurídico de la normativa administrativa y fiscal, un análisis sociológico de los hábitos sociales respecto al juego, y un análisis económico del sector.

 Para la elaboración del análisis sociológico se requerirá el desarrollo de una encuesta de hábitos sociales en torno al juego en la CAPV, discriminando la información por territorios históricos, sexo, edad y otras variables socioeconómicas.

-**Documento que incluya un análisis de prácticas novedosas y practicas responsables,** así como tendencias del sector del juego (normativa, juego on-line, juegos basados en servidor remoto, medidas para el control de prácticas ilegales,...).

-**Documento de análisis de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades** (DAFO) del sector del juego en la CAPV, en el que se destaquen los principales retos del sector.

-**Reflexión en torno a los retos y posibles líneas estratégicas a desarrollar.**

**2.4. Metodología**

La metodología para la gestión, organización y el control de calidad del proyecto deberá incluir siete fases:

**-Análisis del marco regulatorio administrativo y económico del sector:**

 Dicho análisis recogerá, al menos:

* Análisis jurídico: de la normativa administrativa y fiscal del sector del juego de aplicación en la CAPV, otras Comunidades Autónomas, el Estado, Unión Europea.
* Análisis económico: que recoja las principales cifras del sector, (facturación, impacto en el PIB de la actividad del Juego y de la recaudación tributaria, otros....)

**-Análisis de normativa fiscal del sector de juego de la CAPV, a nivel de las instituciones comunes y órganos competentes de los territorios históricos, y en relación con otras CCAA, Estado y Unión Europea.**

**-Análisis de medidas normativas de planificación del juego desde la óptica del artículo 4 y concordantes de la Ley de Juego de 1991.**

**-Análisis de dependencia e interrelación de los diferentes subsectores de juego de la CAPV. Especial análisis de modelos estancos y/o horizontales.**

**-Análisis de la oferta de juego existente en la CAV, independientemente de quién es la administración competente.** De competencia estatal, tales como loterías, quinielas, boletos, cupones, etc., y de competencia autonómica máquinas, bingos, casinos, apuestas, etc..

**-Realizar entrevistas en profundidad y reuniones** de grupo con ludópatas, expertos en este tipo de adicción, fabricantes y operadores de elementos de juego, responsables de la explotación de bares y establecimientos de juego, asociaciones de hostelería y de consumidores.

**-Análisis sociológico de los hábitos sociales respecto al juego en la**

**CAPV,** a partir de los datos obtenidos de la encuesta a desarrollar, tal y como se explica en el apartado anterior.

**-Análisis de las mejores Prácticas del sector.** Dicho análisis recogerá al menos:

* Elaboración de las prácticas más novedosas y las tendencias a nivel global en el sector del juego.
* Análisis de prácticas responsables que permitan plantear los aspectos positivos y uso en su justa medida.

**-Identificación de retos y posibles líneas de actuación.** En esta fase se deberán establecer una serie de conclusiones sobre los elementos críticos y medidas a desarrollar en los próximos años que permitan el desarrollo y posicionamiento competitivo de las empresas del sector en la CAV.

* En la propuesta técnica deberá presentarse una descripción detallada de la metodología propuesta por la empresa, para que sea evaluada.
* Una vez iniciada la ejecución del contrato, por parte del coordinador del proyecto y la empresa adjudicataria, se formalizará en el plazo máximo de 15 días el documento base de etapas incluidas en los distintos hitos que componen el objeto del contrato.

**3.- ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO**

 Tiene una gran trascendencia para la Dirección de Juego y Espectáculos la calidad de los trabajos realizados.

 La organización y gestión del proyecto deben permitir realizar un seguimiento del grado de avance del mismo en todo momento. Se establecen las siguientes figuras como parte de la Dirección del Proyecto.

* **Comité de Dirección**: constituido por miembros de la Dirección de Juego y Espectáculos involucrados en el proyecto junto con los máximos responsables de la empresa adjudicataria. Su responsabilidad es hacer él seguimiento último del proyecto y la interacción con órganos superiores, así como la aprobación formal en cada etapa de los trabajos, a propuesta del Coordinador del Proyecto.
* **Coordinador del proyecto**: Esta persona será designada por la Dirección de Juego y Espectáculos. Dirigirá, supervisará y coordinará la realización y el desarrollo de los trabajos. Aprobará los resultados parciales y finales e informarse del progreso y estado de situación del proyecto mediante la relación directa con el consultor adjudicatario y de los informes periódicos elaborados por el consultor.
* **Jefe del proyecto**: Será la persona responsable del equipo de trabajo por parte de la empresa adjudicataria. Su responsabilidad es la dirección ejecutiva y efectiva del proyecto. Su dedicación debe ser permanente y debe actuar como principal interlocutor con el Coordinador del Proyecto.
* **Equipo de trabajo**: constituido por las personas que ejecutan los trabajos, principalmente personal de la empresa colaboradora.

 La Dirección de Juego y Espectáculos podrá solicitar en cualquier momento los documentos necesarios para comprobar cuantos datos sean ofrecidos por las empresas a concurso, tanto respecto a la propia empresa como al personal propuesto.

 Por otro lado, en caso de estimarlo conveniente, la Dirección de Juego y Espectáculos se reserva el derecho de sustituir a cualquiera de las personas del equipo de trabajo por otra de circunstancias y nivel similar, sin incurrir en gasto adicional alguno.

**4.- CONTENIDO DE LA OFERTA POR PARTE DE LAS EMPRESAS A CONCURSO**

 Al margen del resto de documentación administrativa y acreditativa que sea necesaria, deberá presentarse Plan de Trabajo que contenga los aspectos abajo relacionados en el presente pliego y los aspectos complementarios que considere el licitante, incluyendo al menos los siguientes apartados:

* Metodología general para el conjunto del proyecto.
* Planteamiento global de la propuesta.
* Diagrama temporal de las actividades (cronograma), conforme al siguiente grupo, de actividades:
	+ - Diseño y planificación
		- Documentación y trabajo de gabinete
		- Trabajo de campo
		- Grupo de discusión
		- Entrevistas
		- Análisis e informe
* Organigrama, dedicación y ubicación del equipo de trabajo.
* Relación de personas del equipo de trabajo propuesto que incluirá la
dedicación prevista para cada una de las mismas.

**5- FORMATO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO**

 El informe, se realizará en los dos idiomas oficiales de la CAV (euskera y castellano), y de acuerdo con la estructura y sistemática indicado en el presente pliego, se presentará en soporte informático, en soporte pen drive y soporte CD o DVD con tres copias de cada uno de ellos.

 El trabajo incluirá, la elaboración del informe en sí, así como su plasmación gráfica. Esto incluirá la elaboración, diseño y maquetación del producto final, de tal manera que, en caso de decidirse su publicación, ésta la pueda realizar el departamento de publicaciones de Gobierno vasco. A estos efectos deberá utilizarse para estas labores software de maquetación de código abierto, tales como INDESIGN® de Acrobat®.