

¿Existe protección jurídica para las apuestas ilegales en 'eSport'?

Tras el elevado valor económico de las apuestas asiáticas y las últimas detenciones de varios jugadores que habrían amañado resultados, surgen ahora las primeras dudas en el marco legal nacional.

Sonia Salmerón. Madrid

La Dirección General del Juego (DGOJ) ha cerrado recientemente una consulta pública a través de su portal web para que ciudadanos y asociaciones participaran en la ampliación del marco normativo respecto a la ley de regulación del juego.

Siguiendo el texto de la consulta, la nueva norma pretende aplicar modificaciones para adaptar las órdenes ministeriales al contexto actual. En concreto, se plantean mecanismos para la prevención y lucha contra el fraude en el marco de las apuestas sobre competiciones deportivas u otros acontecimientos como los *eSports*.

Esta consulta normativa llega en un momento en que España se ha convertido en zona estratégica de implantación de los *eSports*. Así lo refleja la guía legal sobre los *eSports*, editada por Ontier. De acuerdo al citado trabajo, algunos indicadores de esta implantación son la *Madrid Games Week* o la ubicación nacional de tres organizaciones de la liga profesional de *League of Legends (LOL)*.

Si a esto sumamos el esperado incremento internacional del volumen de apuestas superior a los 23.500 millones de dólares para los próximos dos años, se abre un suculento panorama de beneficio económico actualmente empañado con las detenciones de jugadores profesionales por participar en apuestas ilegales.

Las licencias obligatorias para los 'eSports'

Una búsqueda básica en Internet sobre apuestas de *eSports* nos devuelve una amplia oferta de juego online para mayores de 18 años cuyo atractivo está en la dotación de cantidades similares de euros como fórmula para comenzar la apuesta. Sin embargo, si ahondamos en estas búsquedas encontramos operadores que no aceptan clien-



Una de las partidas durante la 'Madrid Games Week'.

Tres tipos de apuestas ilegales

Joaquín Muñoz, director del departamento de nuevas tecnologías de Ontier, distingue dos modelos de apuesta en los 'eSports'. El tradicional con dinero jugado contra la casa o contra usuarios y el de las apuestas de bienes digitales relacionados con el juego de competición. "Teniendo en cuenta que la inmensa mayoría de los seguidores de torneos también juega al videojuego, es habitual que se realicen apuestas de armas, 'skins', monedas virtuales y otros bienes, como el 'Dota 2' o el 'Counter

Strike: Global Offensive". Muñoz asegura que una 'skin' del videojuego 'Dota 2' ha alcanzado los 38.000 dólares. Para el experto de Ontier, es necesario diferenciar tres tipos de apuesta ilegal:

1 Las apuestas que se realizan en páginas web ilegales o sin licencia.

2 La apuesta de artículos digitales, como las 'skin betting', o las de artículos en las que se juega a los resultados obtenidos de los partidos de 'eSports'

arriesgando los conocidos como 'máscaras' en lugar del efectivo.

3 Las apuestas amañadas entre jugadores profesionales o 'amateur' para lucrarse por un resultado pactado. Para estas últimas, Muñoz menciona la existencia de la *eSports Integrity Coalition (Esic)* que introduce políticas dirigidas a "asegurar la integridad de las competiciones" y para luchar contra posibles casos de abuso en las competiciones.

tes españoles. El motivo está en la carencia de licencias.

La Dirección General de Ordenación del Juego considera las apuestas sobre acontecimientos del tipo *eSports* como actividad de juego. Por tanto, el operador deberá tener una licencia general de apuestas y una licencia singular asociada a la anterior y específica por el tipo de apuestas y el objeto sobre el que se realiza (deportivas, hípcas y otras). Fuentes de la

Dirección General del Juego consultadas indican que las apuestas de *eSport* se encuadran dentro de la categoría de "otras" y que todos los operadores que las comercializan se encuentran recogidos en su página web.

Basándose en el contenido desarrollado en el *Memento nuevas tecnologías*, la pérdida de una licencia general supone la pérdida de las licencias singulares cuya duración mínima es de un año.

Actualmente sólo pueden solicitarse respecto de actividades del juego de las que haya sido publicada previamente su reglamentación básica. La última de ellas, fechada en 2014, es sobre máquinas de azar (*slots online*).

El problema de la globalidad

La detención de ocho personas en Corea del Sur por amañar partidos de *Starcraft* o la

Los expertos recomiendan seguir las pautas de la Dirección General de Ordenación del Juego

El impacto de los 'eSport' en España favorece el aumento de seguidores y el volumen de apuestas

violación de la denominada *Gambling Act* –leyes de regulación de apuestas en juegos online– del *youtuber* inglés Graig Douglas llevan al experto Javier Ferrero, socio codirector de Senn Ferrero, a subrayar el problema de la globalidad en el sector de las apuestas de *eSports*. Para Ferrero, "al no existir un marco global regulatorio, ni poder ser juzgados en la misma sede jurisdiccional, los casos de apuestas ilegales en los *eSports* se van conociendo y atajando, pero el crecimiento del mercado legal de las apuestas supone que también crezca el ilegal".

Ante la dificultad de la globalización, Ferrero aboga por implementar sistemas de control y un nuevo marco regulatorio. A su juicio, "las apuestas deberían contar con un órgano regulador que las valide. Los actores e inversores en *eSports* deberán disponer de herramientas útiles con un criterio único en cuanto a conductas prohibidas y sanciones, así como medidas que garanticen la integridad de las competiciones y requisitos mínimos para las competencias gracias a auditorías de terceras empresas".

Por su parte, Joaquín Muñoz entiende que las apuestas ilegales online no requieren de un cambio legal gracias a las resoluciones de la normativa regional en materia de juego, además de la ley de regulación del juego, que regula esta actividad con ámbito estatal y que cubre la oferta online de apuestas.

Cómo denunciar una web ilegal

Según la Dirección General del Juego (DGOJ), el ciudadano que accede a un sitio web de juego ilegal compromete sus fondos, datos personales, puede ser objeto de engaño o fraude, ser sometido a prácticas deshonestas o incluso colaborar con organizaciones criminales. Javier Ferrero, socio codirector de Senn Ferrero, enumera los pasos que los usuarios deberán seguir en caso de apostar en una plataforma online ilegal de ámbito estatal:

- Primero, dirigirse al servicio de atención al cliente del operador, presentando reclamación o queja.
- En caso de discrepar de la respuesta o de no recibir la misma, en el plazo de un mes, se puede reclamar contra el citado operador ante la DGOJ. Deberán ponerse de manifiesto los hechos que originan el desacuerdo, solicitando una solución.

- El reclamador puede ser cualquier persona que participa en los juegos online por acciones u omisiones de los operadores de juego habilitados de ámbito estatal, es decir, aquellos que obtienen licencia o autorización del Estado. La DGOJ otorga la acreditación 'Juego seguro' confirmando que el operador cuenta con licencia estatal y que el juego está regulado, supervisado y controlado y que cumple con la ley.