



PERÚ

Ministerio  
de Comercio Exterior  
y Turismo

# VICEMINISTERIO DE TURISMO

## PROYECTO NORMATIVO PARA LOS JUEGOS Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA UTILIZANDO EL INTERNET O CUALQUIER OTRO MEDIO DE COMUNICACIÓN

DIRECCION GENERAL DE JUEGOS  
DE CASINO Y MAQUINAS TRAGAMONEDAS

SETIEMBRE - 2018



# BASE LEGAL

## JUEGO Y APUESTA PROHIBIDOS.- CODIGO CIVIL PERUANO

**Artículo 1944.-** El juego y la apuesta prohibidos son los expresamente indicados en la ley.

Los únicos juegos y apuestas prohibidos son:

- ❖ Las tragamonedas dirigidas a menores de edad (Ley 29149)
- ❖ Las carreras de perros (Ley 10293).

## ACTUALMENTE SIN QUE EXISTA REGULACIÓN SE OPERAN:

- ❖ Juegos por internet (PC, smartphones, tables)
- ❖ Apuestas deportivas a distancia utilizando el internet y retail

**“ESTA PROHIBIDO OPERAR SALAS DE JUEGOS POR INTERNET”**

# COMPETENCIA ACTUAL DE MINCETUR

DL 1249-2017

## Modifica la Ley 28038.-

### Artículo 8°.- De los Sujetos Obligados a informar a la UIF

15) Los juegos de casino y máquinas tragamonedas, incluyendo los juegos por internet, de acuerdo con la normativa sobre la materia.

16) Las apuestas deportivas por internet, de acuerdo con la normativa sobre la materia.

## Modifica la Ley 27693.-

### Artículo 9.A.- De los Organismo Supervisores

Están bajo la supervisión del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, en materia de PLAFT, además de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, **los juegos y apuestas deportivas a distancia utilizando el internet o cualquier medio de comunicación**

# OBJETO Y FINALIDAD DE LA LEY

## Objeto.-

- ❖ Regular la explotación de los Jxl/AD
- ❖ Determinar el régimen tributario aplicable (impuesto directo)
- ❖ Establecer las competencias de la autoridad administrativa

## Finalidad.-

- ❖ Garantizar que los Jxl/AD, sean conducidos con integridad, transparencia y trato igualitario
- ❖ Proteger a los grupos vulnerables de la población
- ❖ Evitar que la actividad sea empleada para comisión de delitos de LA/FT, fraudes, delitos informáticos entre otros.



# JUEGOS A DISTANCIA UTILIZANDO EL INTERNET

Juego de azar a distancia, cuyo resultado de la apuesta no depende de factores predecibles y que se realiza en plataformas tecnológicas mediante el uso de medios electrónicos, telemáticos, informáticos o interactivos a través de redes de comunicación abiertas o restringidas.

**SU EXPLOTACIÓN ESTA PROHIBIDA EN LOCALES**



# APUESTAS DEPORTIVAS UTILIZANDO EL INTERNET

Juego de azar a distancia objeto de apuesta, cuyo resultado final o cualquier otro hecho o circunstancia que puede producirse en el evento deportivo desarrollado en vivo, está referida a un pronóstico de uno o mas eventos los cuales están basados en probabilidades acordadas en la hora que se tomó dicha apuesta.

## LOCALES RETAIL, CON CONDICIONES REGLAMENTADAS



# ¿QUE SE LOGRA CON LA REGULACIÓN?

- Proteger al consumidor
- Prevenir el Lavado de Activos y el Financiamiento al Terrorismo
- Identificar el origen/beneficiario de la apuesta
- Establecer transparencia y reglas claras para los operadores
- Fomentar políticas de juegos responsable
- Excluir a personas afectadas por la ludopatía
- Impedir el acceso y participación de menores de edad
- Registrar y controlar permanente todas las operaciones
- Establecer un impuesto que grave la actividad
- Generar competencia leal
- Posibilitar la fiscalización y control de la actividad
- Persecución de juego ilegal, manteniendo un mercado regulado

# ASPECTOS A CUMPLIR RESPECTO AL SPLAFT

- Contar con un SPLAFT
- Nombrar un Oficial de Cumplimiento
- Contar con un plan de capacitación en LA/FT para trabajadores
- Entregar oportuna de la información a la DGJCMT y/o la UIF-Perú.
- Elaborar el informe de evaluación de riesgos de LA/FT.
- Llevar y mantener el Registro de Operaciones (RO).
- Reportar a la UIF-Perú las operaciones sospechosas.
- Contar con un manual de prevención de LA/FT.
- Contar con un código de conducta.
- Contar con un registro actualizado de ganadores de premios.
- Registrar las operaciones de acuerdo al umbral fijado
- Brindar a la DGJCMT y la UIF las facilidades para la supervisión





# AUTORIZACIONES DE LOS JUEGOS POR INTERNET

- Evaluación permanente con criterios técnicos, legales y económicos.
- Evaluaciones económicas, socios, apoderados y gerentes se remiten a la UIF
- Garantía (fianza, póliza de caución, dineraria), por juegos por internet, apuestas deportivas y locales retail. (Premios, multas, impuestos)
- Se autorizan plataformas, programas, progresivos, pasarelas de pagos
- Vigencia de la Autorización y renovación por 6 años
- Autorizaciones son personalísimas, inclusive para locales retail
- Persecución de juego no autorizado. (IP's; URL)
- Operadores con dominio **"pe"** requisito para autorización.
- Municipalidad otorgan licencias únicamente a autorizados.
- Publicidad y esponsorías únicamente a los autorizados.
- Atención a grupos de riesgo y juego responsable.



# CERTIFICACIONES, HOMOLOGACIONES, REGISTROS

## Certificaciones y homologaciones.-

- ❖ Certificación de terminales de apuestas deportivas
- ❖ Homologación de plataformas tecnológicas, pasarelas de pago (integración)
- ❖ Homologación de sistema de control para fiscalización en tiempo real
- ❖ Homologación programas de juegos y juegos progresivos

## Registros.-

- ❖ Titulares de autorización, plataformas tecnológicas
- ❖ Programas de juego, progresivos
- ❖ Proveedores de servicios
- ❖ Locales de apuestas deportivas (retail)
- ❖ Entidades autorizadas
- ❖ Proveedores de servicios, operadores, entidades, otros sancionados



# ACEPTACION Y MODALIDADES DE APUESTAS

## Aceptación.-

- ❖ Supone la existencia de un acuerdo entre el jugador y el titular
- ❖ Los términos y condiciones están previamente establecidos por el titular
- ❖ No pueden ser objeto de variación una vez aceptada,

## Modalidades.-

- ❖ Contrapartida (contra el titular)
- ❖ Comisionadas (dos o más jugadores, el titular recibe comisión)
- ❖ Por reglamento o directiva la DGJCMT establecerá otras modalidades
- ❖ Responsabilidad de pago y cuotas asumida en su integridad por el titular



# BONIFICACIONES, JUEGOS OBJETO DE APUESTA

## Bonificaciones.-

- ❖ Titulares podrán otorgar bonificaciones por jugada ganadora
- ❖ Titulares podrán otorgar bonificaciones para realización de apuestas
- ❖ Las bonificaciones otorgadas serán consideradas ingreso del titular

## Juegos objeto de apuesta.-

- ❖ Solo los juegos homologados
- ❖ Evento deportivo real desarrollado en vivo, cuyos participantes formen parte de una federación o liga nacional o internacional
- ❖ Mediante reglamento o directiva la DGJCMT establecerá otros tipos



# MEDIOS DE JUEGO, MEDIOS DE PAGO

## Medios de juego.-

- ❖ Terminales de apuestas, computadoras, teléfonos móviles, cualquier otro dispositivo electrónico de uso personal
- ❖ Terminales usados en sala de apuestas deportivas deberán ser certificados
- ❖ Plataformas tecnológicas podrán entregar tarjetas, boletos, tickets o cualquier otro medio impreso o virtual.

## Medios de pago.-

- ❖ Se realiza con tarjetas de crédito, débito o cualquier otro medio aceptado por el titular, siempre que permita identificar al jugador
- ❖ Los premios deben efectuarse en el mismo medio que se realizó la puesta
- ❖ En salas de apuestas deportivas (retail) pueden realizarse mediante el uso de unidad monetaria de curso legal en el Perú



# CONTROLES DE ACCESO, CONEXIONES DE ALTA DISPONIBILIDAD

## Controles de acceso.-

- ❖ Las plataformas deben contar con controles de acceso físicos y lógicos, seguridades de red y gestión de riesgo de acuerdo a ley y normas

## Conexiones de alta disponibilidad.-

- ❖ Las plataformas deben contar con sistemas y conexiones redundantes en alta disponibilidad
- ❖ Deberán estar interconectadas con el MINCETUR y la SUNAT
- ❖ Condiciones y especificaciones técnicas serán previstas en Reglamento y Directivas



# GARANTIAS, CARACTERISTICAS, EJECUCION

## Garantías.-

- ❖ Titulares de plataformas otorgarán garantías por juegos por internet
- ❖ Titulares de plataformas otorgarán garantías por apuestas deportivas
- ❖ Titulares de plataformas otorgarán garantías por cada local retail
- ❖ Entidades autorizadas otorgarán garantías

## Características.-

- ❖ Un año, renovable, solidaria, irrevocable, incondicional de realización automática, no objeto de medida cautelar o embargo

## Ejecución.-

- ❖ Mediante Resolución, **garantiza, premios, multas e impuestos**
- ❖ En caso de ejecución, se suspende temporalmente y 15 días se revoca

# PROHIBICIONES DE TITULARES

- ❖ Explotar plataformas no autorizadas
- ❖ Aceptar apuestas sin identificar al jugador
- ❖ Explotar juegos o apuestas deportivas no autorizados por la DGJCMT
- ❖ Aceptar apuestas de un evento que no se realiza o realizará en vivo
- ❖ Explotar juegos por internet en locales públicos o privados
- ❖ Otorgar bonificaciones no comprendidas en la Ley o Reglamento
- ❖ Permitir la participación de menores de edad o personas LDP
- ❖ Organizar juegos sobre eventos que vulneren derechos civiles, públicos o que afecten la moral y buenas costumbres
- ❖ Registrar más de un usuario con mismo medio de pago
- ❖ Transferir bajo cualquier modalidad en todo o parte una autorización





# PROHIBICIONES DE PARTICIPAR EN LOS JUEGOS

- ❖ Los menores de edad
- ❖ Los deportistas, árbitros, jueces, entrenadores, y cualquier otro participante directo en el evento deportivo, acontecimiento o hecho de la apuesta
- ❖ Funcionarios de la DGJCMT
- ❖ Socios, directores, gerentes, apoderados, gerentes, personas con funciones ejecutivas o facultades de decisión y personal del titular de la autorización
- ❖ Las demás personas naturales que disponga el Reglamento



# PUBLICIDAD O PROMOCIÓN, PATROCINIO, RESTRICCIONES

## Publicidad o Promoción.-

- ❖ Solo si la plataforma, se encuentren autorizadas por la DGJCMT

## Patrocinio.-

- ❖ Posible a empresas, eventos o actividades de cualquier naturaleza, siempre que se encuentren autorizadas por la DGJCMT
- ❖ Deberá ser a una persona natural, mayor de edad y domiciliada en el país,

## Restricciones.-

- ❖ Las plataformas no podrán utilizar para fines de publicidad o promoción, mensajes dirigidos a traer o captar a menores de edad



# IMPUESTO A LOS JUEGOS POR INTERNET Y APUESTAS DEPORTIVAS

## Creación.-

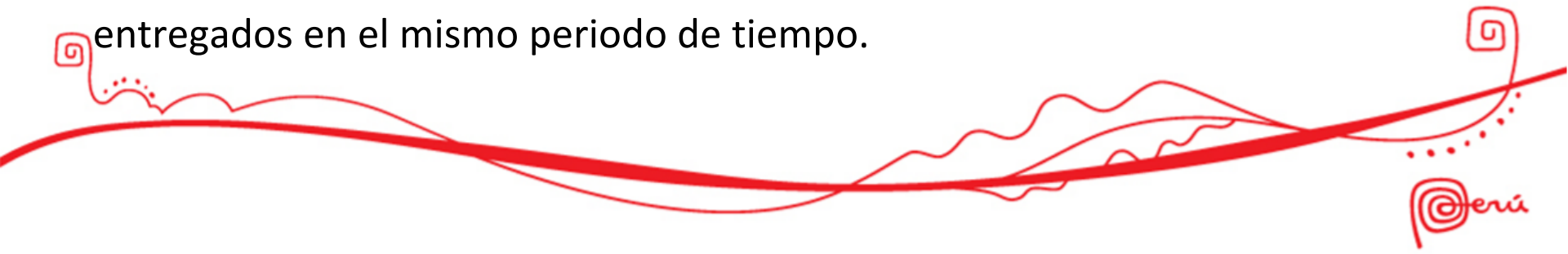
- ❖ Se crea impuesto especial
- ❖ Periodicidad mensual
- ❖ Aplicación Código Tributario en lo pertinente

## Sujeto pasivo del impuesto.-

- ❖ Titular de la autorización (plataforma) concedida por la DGJCMT
- ❖ Pueden realizarse, siempre que la plataforma y/o apuestas deportivas, se encuentren autorizadas por la DGJCMT

## Base Imponible del impuesto.-

- ❖ Constituida por apuestas y comisiones percibidas en un mes, menos los premios entregados en el mismo periodo de tiempo.



# INFRACCIONES Y SANCIONES

## Sanciones.-

- ❖ Amonestación
- ❖ Multa de 1 a 50 UIT
- ❖ Cancelación, suspensión temporal
- ❖ Inhabilitación hasta por 10 años o permanente

## Medidas Correctivas.-

- ❖ Cierre temporal, clausura de establecimiento
- ❖ Comiso de bienes
- ❖ Bloqueo de IP, URL y/o página WEB

## Medidas cautelares.-

- ❖ Cierre temporal, clausura de establecimiento,
- ❖ Comiso de bienes



# INCORPORACION DE ARTICULO EN CODIGO PENAL

## Funcionamiento ilegal de juegos de azar y apuestas deportivas a distancia

*El que organiza, conduce o explota juegos o apuestas deportivas a distancia, sin haber cumplido con los requisitos que exigen las leyes y sus reglamentos para su organización, conducción o explotación, será reprimido con pena privativa de la libertad **no menor de uno ni mayor de cuatro años**, con trecientos sesenta y cinco días multa e inhabilitación para ejercer dicha actividad.*



# ESQUEMA DEL SISTEMA NO REGULADO

## PROVEEDORES DE JUEGOS POR INTERNET



# ESQUEMA DEL SISTEMA REGULADO

## PROVEEDORES DE JUEGOS POR INTERNET

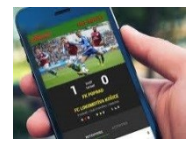
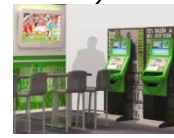
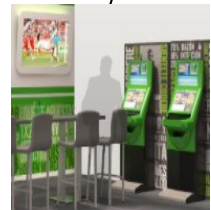
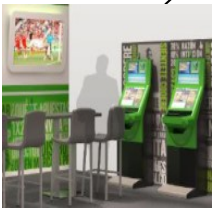
**TITULARES**

**SALAS  
APUESTAS  
DEPORTIVAS**

**JUEGOS POR  
INTERNET**

**SUCTR  
MINCETUR**

**SUNAT**





PERÚ

Ministerio  
de Comercio Exterior  
y Turismo

# PROYECTO NORMATIVO PARA LOS JUEGOS Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA UTILIZANDO EL INTERNET O CUALQUIER OTRO MEDIO DE COMUNICACIÓN

VICEMINISTERIO DE TURISMO

DGJCMT

SETIEMBRE - 2018

