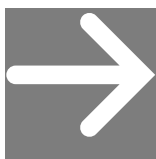


# Entra en vigor la modificación de la Ley del Juego, con novedades en el control de competiciones deportivas y el fraude en apuestas



Noviembre 2022

## ¿Hablamos?

### Patricia Manca

Socia responsable de Entretenimiento y Medios y socia responsable de NewLaw en PwC Tax & Legal  
[patricia.manca.diaz@pwc.com](mailto:patricia.manca.diaz@pwc.com)

### Álvaro Arroyo Sánchez

Abogado especialista en el Sector Juego de PwC Tax & Legal  
[alvaro.arroyo.sanchez@pwc.com](mailto:alvaro.arroyo.sanchez@pwc.com)

### Pedro Palomino Toledano

Abogado especialista en Sector Juego de PwC Tax & Legal  
[pedro.palomino.toledano@pwc.com](mailto:pedro.palomino.toledano@pwc.com)

De cara al análisis de los cambios y/o novedades introducidos por la norma, se exponen siguiendo el orden de los preceptos involucrados:

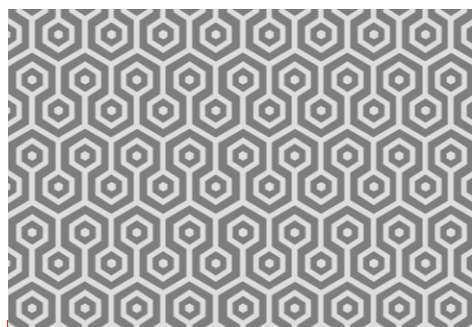
### Habilitación con rango de ley de los principios generales para la publicidad, promoción y patrocinio de las actividades de juego

En línea con la tendencia legislativa seguida por el [Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego](#) (el [Real Decreto 958/2020](#)), la [Ley 23/2022](#) incorpora en el articulado de la [Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego](#) (la **Ley del Juego**) una transcripción literal del artículo 9 del [Real Decreto 958/2020](#), en el sentido de dotar de rango de ley al principio de responsabilidad social que debe cumplir toda comunicación comercial de los operadores de juego.

Sin especificar el motivo de incluir este principio concreto y no el resto de los principios generales introducidos por los artículos 7 a 11 del [Real Decreto 958/2020](#), de esta forma, también la [Ley del Juego](#) pasa a recoger las 12 características que la legislación actual considera que, de concurrir en una actividad comercial, vulneraría el

principio de responsabilidad social y, por tanto, quedarían prohibidas por incumplir la norma:

1. Incitación a actitudes o comportamientos antisociales o violentos de cualquier tipo.
2. Incitación a actitudes o comportamientos humillantes, denigratorios o vejatorios.
3. Asociación de manera positiva de las actividades de juego con conductas ilícitas o perjudiciales.
4. Desacreditación de las personas que no juegan u otorgación de una superioridad social a aquellas que lo hacen.
5. Inclusión de mensajes que disminuyan el esfuerzo en comparación con el juego.
6. Solicitud expresa al receptor de la comunicación comercial para que la comparta con otras personas.
7. Comunicación de tolerancia respecto al juego en entornos educativos o de trabajo.
8. Alusión a una mejora de las habilidades personales o el reconocimiento social gracias al juego.
9. Inclusión a contenido sensual o vinculación del juego con la seducción, el éxito sexual o el incremento del atractivo.



## En resumen

Con efectos desde el pasado 4 de noviembre, ha entrado en vigor la Ley 23/2022, de 2 de noviembre, por la que se modifica la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (la "Ley 23/2022"), norma que supone la modificación del marco regulatorio actual de las actividades de juego de ámbito estatal en puntos que, si bien específicos, tienen visos de incidir de manera directa en la operativa diaria de sus actores en el corto y medio plazo.

10. Exposición del juego como indispensable o prioritario en la vida.
11. Exposición del juego como prioridad ante la familia o las relaciones sociales.
12. Uso de representaciones gráficas del dinero o de productos de lujo.

Recordemos que esta previsión tiene lugar pocos meses después de que, el pasado 14 de julio de 2022, se hiciese público el planteamiento de cuestión de inconstitucionalidad por el Tribunal Supremo ante el Tribunal Constitucional, con relación a si la remisión del artículo 7.2 de la Ley del Juego a la norma reglamentaria para establecer las condiciones y los límites de la actividad publicitaria en materia de juego pudiera ser contraria al principio de reserva de ley, en relación con la libertad de empresa, lo cual podría devenir en la inconstitucionalidad de todo o parte del Real Decreto 958/2020.

### **Puesta en marcha de un Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego interconectado**

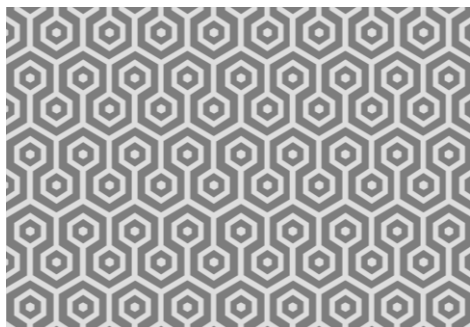
Se añade una nueva previsión en el sentido de recoger en la Ley del Juego una de las iniciativas más perseguidas por el regulador español en los últimos años, como es la interconexión de los registros de autoprohibidos estatal y autonómicos.

Como parte de nuestros lectores conocerán, actualmente cuando una persona detecta su adicción al juego,

una de las medidas de protección que existen en España es la inscripción en un registro de autoprohibidos, que le impide el acceso a esta actividad. Actualmente existe un registro de carácter estatal y cada comunidad autónoma posee uno propio. El registro estatal depende del Ministerio de Consumo e impide el acceso al juego de ámbito estatal, mientras que si los jugadores se inscriben en el de su comunidad, verán restringida su capacidad de jugar en aquellos establecimientos físicos de juego regulados por las Comunidades Autónomas.

Al no estar estos registros interconectados, surgen inconsistencias que redundan en una desprotección de las personas que se inscriben en estos registros. Por ejemplo, una persona que se haya inscrito en el registro estatal no podrá acceder a portales de juego online, pero sí a establecimientos físicos de juego, que son competencia autonómica, salvo que su normativa lo impida. De igual forma, quien se haya inscrito en el registro de su comunidad autónoma no podrá acceder a un establecimiento de juego en su región, pero sí podrá hacerlo en otra.

De esta forma, el nuevo artículo 8.3 de la Ley del Juego contempla la puesta en marcha de esta interconexión entre registros, a través de la suscripción de convenios con las autoridades autonómicas que permitan interconectar automáticamente los registros y faciliten los desarrollos informáticos necesarios.



### Supresión de la infracción de la normativa autonómica como impedimento para ostentar licencia o autorización

Se suprime la remisión a haber sido sancionado en resolución firme por dos o más infracciones muy graves, en los últimos cuatro años, por incumplimiento de la normativa de las Comunidades Autónomas, manteniéndose únicamente como circunstancia impeditiva para ostentar licencia o autorización para el desarrollo de actividades de juego sujetas a la Ley del Juego, el incumplimiento de la normativa de juego de ámbito estatal.

### Ampliación del marco competencial de la Dirección General de Ordenación del Juego

Tanto el Real Decreto 958/2020, como la futura norma que pretende regular el desarrollo de entornos más seguros de juego (cuyo proyecto normativo fue publicado el pasado 12 de julio de 2021), imponen obligaciones a los operadores para establecer mecanismos y protocolos que permitan detectar comportamientos de riesgo de sus usuarios.

Sin embargo, hasta el momento existía cierta ambigüedad en cuanto al alcance de la habilitación concreta para el desarrollo de estas funciones por parte de la Comisión Nacional del Juego (y, por delegación, la Dirección General de Ordenación del Juego, la **DGOJ**).

Para reforzar y cumplir con este objetivo, la Ley 23/2022 añade un apartado 16 al artículo 21 de la Ley del Juego, que regula las funciones de este organismo, para habilitar su función supervisora y evaluadora de la eficacia de las medidas sobre juego seguro que las normas

reglamentarias que se dicten exijan a los operadores para fortalecer la protección de los grupos en riesgo.

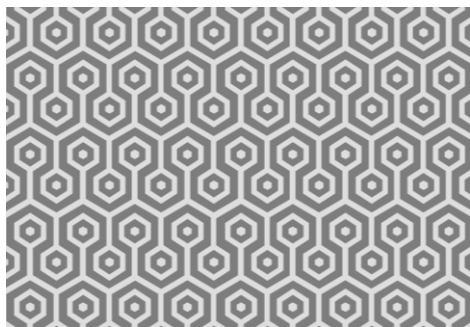
En este sentido, se refuerza la capacidad de la DGOJ para controlar que los planes desarrollados por los operadores de juego, en cumplimiento de los requisitos regulatorios de aplicación, protegen de manera eficaz a los grupos de jugadores en riesgo.

### Servicio de investigación global del mercado de apuestas

Asimismo, se introduce una referencia expresa al instrumento técnico en el que los diversos actores interesados en la erradicación del fraude y manipulación de las competiciones deportivas comparten información, denominado Servicio de Investigación Global del Mercado de Apuestas (**SIGMA**).

Este servicio, creado en el seno de la Subdirección de Inspección del Juego por la DGOJ, tiene como fin la colaboración en la prevención y control del fraude. En particular, en la lucha contra el amaño de partidos, la protección de la integridad del deporte y la ética deportiva y la integridad en los mercados de apuestas.

Con el fin de que el SIGMA continúe cumpliendo su objetivo de convertirse un espacio de colaboración que pueda operar de manera efectiva, la Ley 23/2022 otorga habilitación legal a este espacio, previendo normativamente la colaboración con el Consejo Superior de Deportes, las federaciones deportivas y las ligas profesionales (a través de la suscripción de convenios con la DGOJ), con los operadores de juego (a través de futuras resoluciones de la DGOJ), las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, y los cuerpos de policía autonómica.



En este sentido, se adjudica su gestión a la DGOJ, que tendrá la condición de responsable del tratamiento de datos de carácter personal que se realicen, que deberá realizar de conformidad con la normativa aplicable en materia de protección de datos, de acuerdo con lo dispuesto en los apartados 3 a 6 de la DA 9ª.

### **Activos digitales no fungibles, cajas botín o mecánicas de monetización de la participación de los usuarios en videojuegos**

Por último, se incorpora el compromiso del Gobierno de abordar una serie de directrices para garantizar el uso más seguro de los activos digitales no fungibles, las cajas botín o las mecánicas de monetización de la participación de los usuarios de videojuegos, que deberán incluir, al menos el régimen de las comunicaciones comerciales de estos productos, la información mínima que debe conocer el usuario respecto de los riesgos de su uso y abuso, y las medidas de seguridad necesarias para el correcto almacenamiento.

A este respecto, recordemos que el Ministerio de Consumo ya publicó, el pasado 28 de junio de 2022, un borrador de [Anteproyecto de Ley por el que se regulan los mecanismos aleatorios de recompensa asociados a productos de software interactivo de ocio](#), en el cual se sientan las bases de esta futura regulación, con foco en prohibir su oferta a menores de edad y transparentar las posibilidades reales de obtener cada tipo de recompensa.

Aunque no se espera que la normativa entre en vigor hasta 2024, resultará clave el seguimiento de la tramitación legislativa de esta norma, pues nace con visos de provocar un cambio de

paradigma en la industria, tanto evidentemente del videojuego como de otros sectores que hagan o pretendan hacer uso de activos o mecánicas que se incluyan dentro del ámbito de aplicación de esta norma.

### **Otras novedades de interés**

Adicionalmente, resulta preciso resaltar la publicación de la [Resolución de 31 de octubre de 2022, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se modifica la de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios](#), relativa a la segunda y sucesivas homologaciones de los sistemas técnicos de juego de aquellos operadores que tuviesen la homologación inicial -recordamos que el proceso de homologación inicial de los sistemas técnicos de juego se realiza en el marco del procedimiento de otorgamiento de licencias, cuya duración es de 10 años para el supuesto de las generales ex artículo 10.6 de la Ley del Juego-.

En este sentido, los operadores podrán solicitar la renovación desde los 6 hasta los 4 meses antes de que expire la homologación inicial, debiendo presentar una descripción del alcance de la solicitud que incluya tanto la relación de licencias cuya homologación se solicita como la relación de los proveedores de software incluidos en el sistema técnico de juego utilizado por el operador que quieren ser homologados, y una declaración responsable manifestando que el sistema técnico de juego efectivamente utilizado para la explotación de los juegos ha sido previamente homologado.