



PARLAMENTO EUROPEO

2009 - 2014

---

*Documento de sesión*

---

**A7-0342/2011**

14.10.2011

# **INFORME**

sobre el juego en línea en el mercado interior  
(2011/2084(INI))

Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor

Ponente: Jürgen Creutzmann

## ÍNDICE

	<b>Página</b>
PROYECTO DE RESOLUCIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO .....	3
EXPOSICIÓN DE MOTIVOS .....	15
OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE ASUNTOS ECONÓMICOS Y MONETARIOS .....	18
OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE ASUNTOS JURÍDICOS .....	23
RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN .....	27

## PROYECTO DE RESOLUCIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO

### sobre el juego en línea en el mercado interior (2011/2084(INI))

*El Parlamento Europeo,*

- Vista la Comunicación de la Comisión, de 24 de marzo de 2011, titulada «Libro verde. Sobre el juego en línea en el mercado interior» (COM(2011)0128),
- Vistos los artículos 51, 52 y 56 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea,
- Visto el protocolo sobre la aplicación de los principios de subsidiariedad y proporcionalidad anejo al Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea.
- Vista la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea<sup>1</sup>,
- Vistas las Conclusiones del Consejo, de 10 de diciembre de 2010 y los informes de actividad de las Presidencias francesa, sueca, española y húngara del Consejo sobre el marco aplicable a los juegos y apuestas en los Estados miembros de la Unión Europea,
- Vista su Resolución, de 10 de marzo de 2009, sobre la integridad de los juegos de azar en línea<sup>2</sup>,
- Vista su Resolución, de 8 de mayo de 2008, sobre el Libro Blanco sobre el deporte<sup>3</sup>,
- Vista la Directiva 2010/13/UE del parlamento europeo y del Consejo, de 10 de marzo de 2010, sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de servicios de comunicación audiovisual<sup>4</sup>,
- Vista la Directiva 2005/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de mayo de 2005, relativa a las prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores en el mercado interior, que modifica la Directiva 84/450/CEE del Consejo, las Directivas 97/7/CE, 98/27/CE y 2002/65/CE del Parlamento Europeo y del

---

<sup>1</sup> Especialmente las sentencias en los asuntos Schindler 1994 (C-275/92), Gebhard 1995 (C-55/94), Läära 1999 (C-124/97), Zenatti 1999 (C-67/98), Anomar 2003 (C-6/01), Gambelli 2003 (C-243/01), Lindman 2003 (C-42/02), Fixtures Marketing Ltd v OPAP 2004 (C-444/02), Fixtures Marketing Ltd v Svenska Spel AB 2004 (C-338/02), Fixtures Marketing Ltd v Oy Veikkaus Ab 2005 (C-46/02), Stauffer 2006 (C-386/04), Unibet 2007 (C-432/05), Placanica y otros 2007 (C-338/04, C-359/04 y C-360/04), Comisión v Italia 2007 (C-206/04), Liga Portuguesa de Futebol Profissional 2009 (C-42/07), Ladbrokes 2010 (C-258/08), Sporting Exchange 2010 (C-203/08), Sjöberg y Gerdin 2010 (C-447/08 y C-448/08), Markus Stoß y otros 2010 (C-316/07, C-358/07, C-359/07, C-360/07, C-409/07 y C-410/07), Carmen Media 2010 (C-46/08), Engelmann 2010 (C-64/08).

<sup>2</sup> DO C 87 E de 1.4.2010, p. 30.

<sup>3</sup> DO C 271 E de 12.11.2009, p. 51.

<sup>4</sup> DO L 95 de 15.4.2010, p. 1.

Consejo y el Reglamento (CE) nº 2006/2004 del Parlamento Europeo y del Consejo<sup>1</sup>,

- Vista la Directiva 97/7/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 1997, relativa a la protección de los consumidores en materia de contratos a distancia<sup>2</sup>,
- Vista la Directiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de octubre de 2005, relativa a la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales y para la financiación del terrorismo<sup>3</sup>,
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 6 de junio de 2001, sobre la lucha contra la corrupción en la UE,
- Vista la Directiva 95/46/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 24 de octubre de 1995, relativa a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos<sup>4</sup>,
- Vista la Directiva 2002/58/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de julio de 2002, relativa al tratamiento de los datos personales y a la protección de la intimidad en el sector de las comunicaciones electrónicas<sup>5</sup>,
- Vista la Comunicación de la Comisión, de 18 de enero de 2001, sobre el desarrollo de la dimensión europea en el deporte,
- Vista la Directiva 2006/112/CE del Consejo, de 28 de noviembre de 2006, relativa al sistema común del impuesto sobre el valor añadido<sup>6</sup>,
- Vista la Directiva 2006/123/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, relativa a los servicios en el mercado interior<sup>7</sup>,
- Vista la Directiva 2000/31/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 8 de junio de 2000, relativa a determinados aspectos jurídicos de los servicios de la sociedad de la información, en particular el comercio electrónico en el mercado interior<sup>8</sup>,
- Visto el artículo 48 de su Reglamento,
- Vistos el informe de la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor y las opiniones de la Comisión de Asuntos Económicos y Monetarios y de la Comisión de Asuntos Jurídicos (A7-0342/2011),

A. Considerando que el sector de los juegos de azar en línea crece de manera constante ,

---

<sup>1</sup> DO L 149 de 11.6.2005, p. 22.

<sup>2</sup> DO L 144 de 4.6.1997, p. 19.

<sup>3</sup> DO L 309 de 25.11.2005, p. 15.

<sup>4</sup> DO L 281 de 23.11.1995, p. 31.

<sup>5</sup> DO L 201 de 31.7.2002, p. 37.

<sup>6</sup> DO L 347 de 11.12.2006, p. 1.

<sup>7</sup> DO L 376 de 27.12.2006, p. 36.

<sup>8</sup> DO L 178 de 17.7.2000, p. 1.

hasta cierto punto fuera del control de los gobiernos nacionales de los ciudadanos a quienes se ofrecen estos servicios de juego de azar que no constituye como sector un mercado como los demás, debido a los riesgos que comporta en relación con la protección de los consumidores y con la lucha contra la delincuencia organizada;

- B. Considerando que, en aplicación del principio de subsidiariedad, no existe una legislación europea específica para la regulación de los juegos de azar en línea,
- C. Considerando que los servicios de juegos de azar están sujetos a varios actos legislativos de la UE, tales como la Directiva de servicios de medios audiovisuales, la Directiva sobre prácticas comerciales desleales, la Directiva sobre contratos a distancia, la Directiva sobre el blanqueo de capitales, la Directiva sobre protección de datos, la Directiva sobre la privacidad y las comunicaciones electrónicas y la Directiva sobre el sistema común del impuesto sobre el valor añadido,
- D. Considerando que el sector del juego está sometido a diferentes reglamentaciones en los distintos Estados miembro y que esta situación no sólo dificulta que los operadores regulados puedan proporcionar servicios de juego legítimos en el ámbito transfronterizo sino que también hace prácticamente imposible la protección del consumidor y la lucha contra la criminalidad ligada a los juegos de azar a escala de la UE,
- E. Considerando que el valor añadido de un enfoque europeo en materia de lucha contra la delincuencia y el fraude, en particular en lo relativo a la protección de la integridad del deporte, así como a la protección de jugadores y consumidores, posee especial importancia,
- F. Considerando que el artículo 56 del TFUE garantiza la libre prestación de servicios, pero que, como consecuencia de su naturaleza particular, ha sido necesario excluir explícitamente los juegos de azar en línea de las Directivas de comercio electrónico, servicios y derechos de los consumidores,
- G. Considerando que, a pesar de que el TJUE ha aclarado varias cuestiones jurídicas relacionadas con los juegos de azar por Internet en la UE, sigue habiendo inseguridad jurídica en lo que respecta a otras varias cuestiones, que solo pueden resolverse en el ámbito político; y considerando que esta inseguridad jurídica ha provocado un importante aumento en la disponibilidad de ofertas de juegos de azar ilegales y en los elevados riesgos que estos entrañan,
- H. Considerando que los juegos de azar en línea, si no están debidamente regulados, pueden suponer un mayor riesgo de adicción que los tradicionales juegos de azar presenciales, debido, entre otras cosas a la mayor facilidad de acceso y a la total ausencia de control social;
- I. Considerando que es necesario educar a los consumidores sobre los daños que pueden causar los juegos de azar en línea y protegerles frente a los peligros de este sector, sobre todo la adicción, el fraude, el timo y la participación de menores,
- J. Considerando que los juegos de azar representan una importante fuente de ingresos que la mayoría de Estados miembros canalizan para fines benéficos y de utilidad pública, como

el deporte,

- K. Considerando que es imprescindible garantizar la integridad del deporte reforzando la lucha contra la corrupción y contra el fenómeno de los partidos trucados,
- L. Considerando que, para alcanzar estos objetivos, resulta indispensable establecer mecanismos de control de las competiciones deportivas y de los flujos financieros, así como mecanismos de supervisión comunes a escala de la Unión Europea,
- M. Considerando que la cooperación a escala internacional entre todas las partes implicadas (instituciones, federaciones deportivas, operadores de apuestas) resulta asimismo primordial para el intercambio de buenas prácticas,
1. Aplauda que la Comisión Europea haya adoptado la iniciativa de lanzar una consulta pública en el marco del Libro Verde sobre el juego en línea, que permitirá reflexionar de forma pragmática y realista sobre el futuro de este sector en Europa,
  2. Se congratula por la aclaración de la Comisión, precisando que el proceso político iniciado por el Libro Verde no tiene por objeto en modo alguno desregular/liberalizar los juegos de azar en línea, acoge con satisfacción el hecho de que en el Libro verde se tenga en cuenta la posición clara y firme del Parlamento sobre los juegos de azar; lamenta que la Comisión no esté cerrando los casos de infracción abiertos;
  3. Recuerda la creciente importancia económica del sector de los juegos de dinero y de azar en línea, cuyos ingresos anuales superaron los 6 000 millones de euros en 2008, lo que representa el 45 % del mercado mundial; coincide con el Tribunal de Justicia de la Unión Europea en que esta es una actividad económica con características específicas; recuerda que este crecimiento también conlleva un mayor coste social derivado del juego compulsivo y de las prácticas ilegales;
  4. Considera que una regulación eficiente del sector de los juegos de azar en línea;
    - (1) canaliza la propensión natural al juego de la población limitando la publicidad a lo estrictamente necesario para orientar a los posibles jugadores hacia la oferta legal y exigiendo que toda la publicidad de juegos de azar en línea vaya acompañada sistemáticamente de un mensaje de advertencia contra el juego excesivo o patológico;
    - (2) combate el sector de juegos de azar ilegal reforzando los medios técnicos y jurídicos que permiten detectar y sancionar a los operadores ilegales y favoreciendo el desarrollo de una oferta legal de calidad;
    - (3) garantiza una protección efectiva de los jugadores, prestando especial atención a los grupos vulnerables, en particular la juventud, y
    - (4) previene los riesgos de dependencia derivados de los juegos de azar al mismo tiempo que
    - (5) garantiza que los juegos de azar se lleven a cabo ordenadamente, de manera justa, responsable y transparente

- (6) se encarga de fomentar las medidas concretas para garantizar la integridad de las apuestas deportivas
- (7) garantiza que parte del valor de las apuestas se destina a los organismos encargados del deporte y la hípica;
- (8) se asegura de que una parte considerable de los ingresos públicos procedentes de juegos de azar se utilicen para fines de interés público o benéfico; y
- (9) garantiza que los juegos de azar se mantengan al margen de la criminalidad, el fraude y toda forma de blanqueo de dinero;
5. Opina que dicha regulación permitiría mantener el atractivo de las competiciones deportivas entre los consumidores y el público, así como garantizar el mantenimiento de la credibilidad de los resultados deportivos y del prestigio que poseen las competiciones deportivas;
6. Destaca el punto de vista del TJUE<sup>1</sup>, según el que Internet solamente es un canal de oferta de juegos de azar con tecnologías perfeccionadas que pueden utilizarse para proteger a los consumidores y mantener el orden público, aunque no afecta a la posibilidad de que los Estados miembros decidan su propio enfoque en materia de regulación de los juegos de azar en Internet y les ofrece la opción de limitar o excluir determinados servicios ofrecidos a los consumidores;

### ***Principio de subsidiariedad y valor añadido europeo***

7. Subraya que, teniendo en cuenta de las diferentes tradiciones y culturas de los Estados miembros, cualquier regulación del sector de juegos de azar debe respetar escrupulosamente el principio de subsidiariedad, que debe ser entendida como "subsidiariedad activa", lo que supone la cooperación entre las administraciones nacionales; considera, sin embargo, que este principio implica el cumplimiento de las normas del mercado interior en la medida en que proceda de conformidad con lo dispuesto en la sentencia del TJCE sobre juegos de azar;
8. Subraya que los Estados miembros tienen derecho a regular y controlar sus respectivos sectores del juego de conformidad con la legislación del mercado interior europeo, así como con sus tradiciones y sus culturas;
9. Considera que la disponibilidad de una atractiva oferta de servicios de juegos de azar bien regulada, tanto por Internet como por los canales tradicionales presenciales, es indispensable para garantizar que los consumidores no usen a operadores que no cumplan los requisitos nacionales en cuanto a licencias;
10. Insiste en la necesidad de disuadir a los jugadores de participar en juegos de azar ilegales, lo que presupone una oferta de servicios legales que forme parte de un conjunto coherente a escala europea, en particular desde el punto de vista fiscal, y que se base en unas normas

---

<sup>1</sup> Carmen Media 2010 (C-46/08).

mínimas comunes de responsabilidad e integridad; pide a la Comisión Europea que, con el debido respeto del principio de subsidiariedad, estudie el modo de establecer estas normas comunes y si sería adecuado para ello un marco legislativo europeo que establezca disposiciones mínimas;

11. Así pues, rechaza un instrumento jurídico europeo sobre la regulación común de todo el sector de los juegos de azar en línea pero, no obstante, considera que, teniendo en cuenta la naturaleza transfronteriza de los juegos de azar en línea, se obtendría un claro valor añadido con un enfoque común europeo en ciertas áreas, además de la regulación nacional;
12. Reconoce la libertad que se ofrece a los Estados miembros en relación con la organización de los juegos de azar, garantizando al mismo tiempo los principios de base del TUE de no discriminación y proporcionalidad; Respeta la decisión de algunos Estados miembros de prohibir total o parcialmente los juegos de azar en línea o de mantener los monopolios de los gobiernos en este sector, a lo que tienen derecho de acuerdo con la jurisprudencia del Tribunal de Justicia, siempre que adopten un enfoque coherente;
13. Recuerda que el Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha admitido, en diversas ocasiones, que la concesión de derechos exclusivos a un operador sometido a un exhaustivo control de los poderes públicos puede permitir una mejor protección de los consumidores frente al fraude y una lucha más eficaz contra la delincuencia vinculada al sector de los juegos de azar;
14. Señala que los juegos en línea constituyen una actividad económica de tipo especial a la que no pueden aplicarse de forma ilimitada las normas del mercado interior, en particular la libertad de establecimiento y la libre prestación de servicios; Reconoce, no obstante, la coherencia de la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, la cual subraya que habría de promulgar y aplicar controles nacionales de forma coherente, proporcionada y no discriminatoria;
15. Destaca, por un lado, que los proveedores de juegos de azar en línea deben respetar en todo caso las legislaciones nacionales de los países en los que están operativos esos juegos y, por otro lado, que los Estados miembros deben mantener el derecho exclusivo de imponer todas las medidas que consideren necesarias para atajar el juego de azar ilegal en línea, con el fin de aplicar la legislación nacional y de excluir a los proveedores ilegales del acceso al mercado;
16. Considera que no es aplicable el principio de reconocimiento mutuo automático de licencias nacionales de los juegos de azar en las circunstancias actuales, pero insiste en que, para respetar los principios del mercado interior, los Estados miembros que abren el sector de juegos de azar en línea a la competencia para todos o algunos tipos de juegos deben garantizar la transparencia y hacer posible una competencia no discriminatoria; sugiere, en estos casos, a los Estados miembros que adopten un modelo de concesión de licencias que permita solicitar una licencia a cualquier operador de juegos de azar que cumpla las condiciones impuestas por el Estado miembro de acogida; pueden establecerse procedimientos de solicitud de licencia que reduzcan las cargas administrativas, evitando la duplicación innecesaria de requisitos y controles realizados en otros Estados miembros, en los Estados miembros que han puesto en práctica un sistema de licencias, garantizando



el papel preeminente del regulador en el Estado miembro en el que se haya presentado la solicitud; considera necesario, en consecuencia, reforzar la confianza entre los reguladores nacionales mediante una mayor cooperación administrativa; respeta, además, la decisión de algunos Estados miembros de determinar el número de operadores, tipos y cantidades de juegos en oferta, a fin de proteger a los consumidores y evitar la delincuencia, a condición de que dichas restricciones sean proporcionadas y reflejen una preocupación por limitar las actividades en este sector de manera coherente y sistemática;

17. Pide a la Comisión que explore - en consonancia con el principio de 'subsidiariedad activa' - todas las herramientas o medidas posibles a escala de la UE destinadas a proteger a consumidores vulnerables, evitar la adicción y combatir a los operadores ilegales en el sector del juego, incluyendo la cooperación formal entre los reguladores nacionales, unos parámetros de acción comunes para los operadores o una directiva marco; considera que un código europeo de conducta para los juegos de azar en línea acordado entre reguladores y operadores podría ser un primer paso;
18. Es de la opinión de que un código paneuropeo de conducta para los juegos de azar en línea debería incluir los derechos y obligaciones tanto del proveedor de servicios como del consumidor; considera que este código de conducta debe ayudar a garantizar un juego responsable, un alto nivel de protección para los jugadores, sobre todo en el caso de menores y otras personas vulnerables, apoyar mecanismos del ámbito tanto de la UE como nacional que combatan la delincuencia informática, el fraude y la publicidad engañosa y, en última instancia, proporcionar un marco de principios y normas que garantice que los consumidores estén protegidos de igual forma por toda la UE;
19. Destaca que los Estados miembros debe adoptar más medidas para impedir que los proveedores ilegales de juegos ofrezcan sus servicios en línea, por ejemplo mediante listas negras de proveedores de juegos de azar ilegales; pide a la Comisión que examine la posibilidad de proponer instrumentos jurídicamente vinculante que obliguen a los bancos emisores de tarjetas de crédito y otros participantes del sistema de pagos en la UE a bloquear, basándose en las listas negras nacionales, las transacciones entre sus clientes y los proveedores de juegos de azar que no tengan licencia en su jurisdicción, sin entorpecer las transacciones legítimas;
20. Respeta el derecho de los Estados miembros a elaborar medidas de represión contra las ofertas ilegales de juegos de azar en línea; apoya, en aras de incrementar la eficacia de la lucha contra las ofertas ilegales de juegos de azar en línea, la introducción de un principio regulador en virtud del cual una empresa de juegos de azar solo puede funcionar (o solicitar la licencia nacional necesaria) en un Estado miembro si su funcionamiento no infringe la legislación de cualquier otro Estado miembro de la UE;
21. Insta a la Comisión, como garante de los Tratados, y a los Estados miembros a que sigan controlando efectivamente la legislación de la UE y a sancionar las infracciones;
22. Señala que se podrían haber realizado más avances en cuanto a los casos de infracción pendientes desde 2008 y que no se ha denunciado a ningún Estado miembro ante el Tribunal de Justicia; Insta a la Comisión a proseguir con su investigación sobre las posibles incoherencias de la legislación de los Estados miembros en materia de juegos de azar (físicos y en línea) con respecto al TFUE y, en caso necesario, a continuar con los

procedimientos por incumplimiento que están pendientes desde 2008 para garantizar su coherencia; Recuerda a la Comisión, como guardiana de los Tratados, su deber de actuar con prontitud cuando recibe denuncias por violación de las libertades garantizadas por los mismos; insta a la Comisión, por ello, a incoar todos los casos de infracción presentes y futuros de forma urgente y sistemática;

### *Cooperación entre organismos reguladores*

23. Se muestra preocupado por la posible fragmentación del mercado europeo del juego en línea, lo que podría ir en contra de la organización de una oferta legal sobre todo en los Estados miembros más pequeños;
24. Pide, por consiguiente, la intensificación de la colaboración entre organismos reguladores nacionales que tengan suficientes competencias con la coordinación de la Comisión Europea para desarrollar normas comunes y para actuar conjuntamente contra los operadores de juegos de azar en línea irregulares que funcionan sin las necesarias licencias nacionales; declara que las soluciones nacionales aisladas no son eficaces, en particular para identificar a los jugadores incluidos en listas negras, ni para la lucha contra el blanqueo de dinero, el fraude en las apuestas ni otros tipos de delincuencia, por lo general organizada; en este marco, opina que un organismo regulador con competencias suficientes en cada Estado miembro constituye un paso necesario para una mejor cooperación en materia reglamentaria; afirma que el Sistema de Información del Mercado Interior podría servir de base para una cooperación más eficaz entre los órganos reguladores nacionales; toma nota de iniciativas de los reguladores nacionales para colaborar estrechamente como el Foro europeo de reguladores de juego (GREF) y la «Plataforma Reguladora Europea»; pide una cooperación más estrecha y una mejor coordinación entre los Estados miembros de la UE, Europol y Eurojust en la lucha contra los juegos de azar ilegales, el fraude, el blanqueo de dinero y otros delitos financieros en el ámbito de los juegos de azar por Internet;
25. Señala, en particular, que en el caso de las apuestas con margen —una forma de juego que se practica fundamentalmente en línea y con la que los consumidores pueden sufrir pérdidas que multipliquen la cantidad jugada en un principio— el acceso debe estar regido por unas condiciones muy estrictas y debería estar regulado, como ya ocurre en varios Estados miembros, de manera análoga a los derivados financieros;
26. Opina que las diversas formas de los juegos de dinero en línea —como rápidos juegos de azar interactivos que hay que jugar con una frecuencia de segundos, apuestas y loterías con un sorteo semanal— difieren entre sí y requieren soluciones diferentes, pues algunas formas de juego con dinero presentan más posibilidades de que se cometan abusos que otras; señala, en particular, que la posibilidad de blanquear dinero depende del grado de la identificación, el tipo de juego y los métodos de pago empleados, lo que hace necesario, en el caso de algunas formas de juego un seguimiento en tiempo real y un control más estricto que respecto de otras;
27. Hace hincapié en la necesidad de abordar la protección de las cuentas de cliente abiertas en relación con juegos de dinero en línea en caso de insolvencia del prestador del servicio; propone, por consiguiente, que toda la legislación futura contemple la protección de los

depósitos en caso de que se impongan multas o se entablen procedimientos judiciales contra estas páginas Web;

28. Pide a la Comisión que apoye a los consumidores que se hayan visto afectados por prácticas ilícitas y les brinde asistencia jurídica;
29. Exhorta a que se pongan en marcha unos requisitos mínimos comunes en toda la Unión Europea en relación con la identificación electrónica; el registro debe realizarse de tal manera que se haga patente la identidad del jugador y se garantice a la vez que este tenga como máximo una sola cuenta activa por cada empresa de juego; insiste en que unos sistemas robustos de registro y verificación son instrumentos clave para evitar abusos del juego en línea como el blanqueo de dinero;
30. Estima que, a fin de proteger eficazmente a los consumidores, especialmente a los jugadores vulnerables y jóvenes, de los aspectos negativos de las apuestas en línea, la UE debe adoptar normas comunes para la protección de los consumidores; subraya, en este contexto, que los procesos de control y protección deben establecerse antes de que se inicie cualquier actividad de juego y que podrían incluir, entre otras cosas, verificación de la edad, restricciones de pagos electrónicos y transferencias de fondos entre cuentas de juegos de azar, así como el requisito de que los operadores muestren avisos relativos a la edad, a los comportamientos de alto riesgo, a las apuestas compulsivas y sobre puntos de contacto nacionales en sitios Web de apuestas en línea.
31. Exige que se intervenga con medios más eficaces en los problemas del juego, entre otras cosas, mediante prohibiciones de jugar o límites de gasto obligatorios, aunque autoimpuestos por el jugador, en determinados periodos de tiempo; subraya que también debe poderse establecer el periodo que deba transcurrir para poder aumentar el límite de gasto;
32. Destaca que el juego compulsivo es un trastorno del comportamiento que puede afectar hasta a un 2 % de la población en algunos países; pide, por consiguiente, que se analice la magnitud del problema en los distintos Estados miembros de la Unión Europea para poner las bases de una estrategia integrada de protección del consumidor frente a esta forma de adicción; opina que, en el momento de crear una cuenta de juego, debe facilitarse información exhaustiva y exacta sobre los juegos de dinero, el juego responsable y las oportunidades de recibir tratamiento contra la adicción al juego;
33. Insta a la Comisión y a los Estados miembros a tomar nota de los estudios ya efectuados en este ámbito, a centrarse en la investigación en materia de aparición, incidencia y tratamiento de la adicción a los juegos de azar, a recopilar y publicar datos estadísticos sobre todos los canales (físicos y en línea) de los sectores de juegos de azar así como sobre la adicción al juego a fin de elaborar información exhaustiva sobre todo el sector de los juegos de azar en la UE; subraya la necesidad de disponer de datos estadísticos procedentes de fuentes independientes, en concreto, relativas a la adicción a los juegos de azar;
34. Insta a la Comisión a impulsar la formación de una red de organizaciones nacionales que se ocupen de los adictos al juego para hacer posible un intercambio de experiencias y prácticas acreditadas;

35. Constata que, según un estudio publicado recientemente<sup>1</sup>, el sector de los juegos de azar es aquel en el que más a menudo se echa en falta un mecanismo de arbitraje alternativo; por ello, sugiere que los órganos reguladores nacionales establezcan mecanismos de arbitraje alternativo en el sector de los juegos de azar por Internet;

### ***Juegos de azar y deporte: la necesidad de garantizar la integridad***

36. Observa que el riesgo de fraude en las competiciones deportivas, aunque siempre ha existido, ha aumentado a causa de la emergencia del sector de las apuestas deportivas en línea y supone un riesgo para la integridad del deporte; cree, por consiguiente, que se debe elaborar una definición común del fraude y el engaño deportivo y sancionar como delito en toda Europa las apuestas fraudulentas;
37. Reclama instrumentos que permitan incrementar la cooperación transfronteriza policial y judicial, en la que participen las autoridades competentes de todos los Estados miembros en materia de prevención, detección e investigación de fraudes en relación con las apuestas deportivas; a este respecto, invita a los Estados miembros a considerar la responsabilidad de destinar servicios de instrucción específicos con responsabilidad principal para investigar casos de partidos amañados; Pide que se considere un marco de colaboración con los organizadores de las competiciones deportivas con vistas a facilitar el intercambio de información entre los órganos disciplinarios deportivos y las autoridades públicas de investigación y procesamiento, por ejemplo a través del establecimiento de redes y de puntos de contacto nacionales encargados especialmente de los casos de partidos manipulados, si procede, en colaboración con los operadores de juegos y apuestas;
38. Considera, por consiguiente, que debería establecerse una definición común para fraude deportivo a escala europea y que esta debería integrarse en el Derecho penal del conjunto de los Estados miembros;
39. Expresa su preocupación por los vínculos existentes entre organizaciones delictivas y el desarrollo de partidos amañados en relación con las apuestas en línea, cuyos beneficios resultantes financian otras actividades delictivas;
40. Observa que varios países europeos ya han aprobado una legislación estricta contra el blanqueo de dinero a través de las apuestas deportivas, el fraude deportivo (al clasificarlo como un delito específico) y los conflictos de intereses entre los operadores de apuestas y los clubes deportivos, los equipos o los atletas en activo;
41. Observa que los operadores en línea que cuentan con licencia en la UE ya están desempeñando un papel en la identificación de posibles casos de corrupción en el deporte;
42. Destaca la importancia de la educación para proteger la integridad del deporte; Insta por tanto a los Estados miembros, así como a las federaciones deportivas, a educar e informar adecuadamente a los deportistas y aficionados desde una edad temprana y a todos los

---

<sup>1</sup> Study on "Cross-Border Alternative Dispute Resolution in the European Union", 2011, <http://www.europarl.europa.eu/activities/committees/studies/download.do?language=en&file=41671>.

niveles (tanto de aficionados como de profesionales);

43. Es consciente del significado especial de la aportación de los ingresos por juegos de azar a la financiación de todos los niveles del deporte aficionado y profesional en los Estados miembros, siempre que incluya medidas para proteger la integridad de las competiciones deportivas de la manipulación por causa de apuestas; Insta a la Comisión a que busque formas de financiación alternativas, respetando siempre las prácticas de los Estados miembros, en las que los beneficios derivados de las apuestas deportivas para protegerse empleen con habitualidad protegiendo la integridad de las competiciones deportivas frente a las manipulaciones de apuestas, al tiempo que considera que ningún mecanismo de financiación puede conducir a una situación de la que únicamente se beneficien muy pocos deportes televisados, profesionales y con amplia cobertura televisiva, mientras que otros, sobre todo los de base, ven disminuir la financiación generada por las apuestas deportivas;
44. Vuelve a recordar a la Comisión la importancia de la financiación de deportes y campañas de beneficencia por medio de la lotería y la insta a proponer medidas para garantizar esta función social; en este contexto, también recuerda las conclusiones del Consejo de 10 de diciembre de 2010;
45. Reafirma su postura, en la que consideraba que las apuestas deportivas constituyen un uso comercial de las competiciones deportivas; recomienda que las competiciones deportivas deben estar protegidas contra cualquier tipo de utilización comercial no autorizada, en particular mediante el reconocimiento de derechos de propiedad intelectual a los organizadores de eventos deportivos no solo con el objeto de garantizar un rendimiento financiero justo que beneficie a todos los niveles del deporte profesional y aficionado, sino también como un instrumento que permita reforzar la lucha contra el fraude deportivo, en particular contra los partidos manipulados;
46. Destaca que la celebración de acuerdos jurídicamente vinculantes entre los organizadores de competiciones deportivas y los operadores de juegos de azar en línea permitiría garantizar una relación más equilibrada entre ambas partes;
47. Destaca la importancia de la transparencia en el sector de los juegos con dinero en línea; contempla, en este contexto, la posibilidad de introducir la obligación de presentar informes anuales, entre otras cosas, sobre las actividades de interés general o manifestaciones deportivas que se financian o patrocinan con los ingresos procedentes del juego; pide a la Comisión Europea que examine la posibilidad de establecer tal obligación de presentación anual de informes;
48. Señala la necesidad de establecer una alternativa fiable a los servicios de juegos y apuestas ilegales; insiste en la necesidad de soluciones pragmáticas en lo referente a la publicidad y el patrocinio de encuentros deportivos por operadores de juegos de azar por Internet; considera que se deben dictar normas publicitarias comunes que protejan suficientemente a los consumidores más débiles, pero que permitan al mismo tiempo el patrocinio de encuentros internacionales;
49. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que colaboren con todas las partes interesadas en los deportes con vistas a identificar los mecanismos adecuados necesarios

para proteger la integridad del deporte y la financiación de los deportes de base;

50. Encarga a su Presidente que transmita la presente Resolución al Consejo y a la Comisión, así como a los Gobiernos y Parlamentos de los Estados miembros.

## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El mercado de los juegos de azar por Internet se encuentra en constante crecimiento. Según cifras recientes, en la actualidad aproximadamente el 10 % de todos los juegos de azar en Europa tienen lugar en Internet o en canales de distribución similares, tales como teléfonos móviles o plataformas interactivas de televisión, observándose una tendencia al alza y un volumen de mercado de más de diez mil millones de euros.

Tanto el mercado de los juegos de azar presenciales como el mercado de los juegos de azar por Internet se caracterizan por una variada oferta de productos: por un lado los clásicos juegos de lotería y tipo loto, pero también apuestas deportivas, póker, bingo así como apuestas mutuas de carreras de caballos y de galgos.

Internet es por su propia naturaleza un medio transfronterizo. Los juegos de azar por Internet no conocen fronteras de ningún tipo. Debido a la oferta cada vez mayor y al creciente número de jugadores cada vez se hace más evidente la actual fragmentación del mercado de este sector en Europa. En muchos Estados miembros existe prohibición total o prohibición con reserva de autorización, mientras que otros tienen un mercado completamente abierto y liberalizado.

Como ya ha establecido el TJUE en numerosas sentencias, los juegos de azar no son una prestación de servicios ordinaria. Por consiguiente fueron explícitamente excluidos de la Directiva de servicios incluso aunque siga vigente la libre prestación de servicios según el artículo 56 del TFUE. Los Estados miembros pueden autorregular en gran medida sus mercados sobre la base, en particular, de los artículos 51 y 52 del TFUE, siempre y cuando sus normas sean coherentes con los objetivos perseguidos, por ejemplo, la lucha contra la adicción al juego.

Dadas sus diferentes tradiciones, en este sector juega un papel especialmente importante el principio de subsidiariedad. Los Estados miembros determinan en gran medida por sí mismos cómo quieren regular su propio mercado de juegos de azar. Sin embargo, estas diferencias en la regulación también provocan distorsiones en el mercado. Los operadores de juegos de azar de aquellos Estados miembros con mercados abiertos y bajos niveles de impuestos también son accesibles en los países en los que está prohibido el juego en Internet, o les hacen la competencia a los operadores en línea con licencia. Estos operadores, así como los operadores de estos países de juegos de azar presenciales, apenas son competitivos. Además, en Internet existe un mercado negro irregular de tamaño considerable.

El objetivo central debe ser encauzar claramente ese mercado negro y gris. Una de las opciones que tienen los Estados miembros para alcanzar ese objetivo sería la prohibición total, la cual se debería llevar adelante de un modo muy riguroso. En virtud del principio de subsidiariedad, los Estados miembros pueden decidirse por esta opción.

No obstante, sería mejor crear una oferta legal de juegos de azar por Internet. Sin embargo, esto no debería conducir en modo alguno a la creación de un monopolio (estatal) de juegos de azar por Internet, dado que los monopolios raramente garantizan una oferta suficiente. Por consiguiente, se debe abrir el mercado y ofrecer suficientes incentivos a las empresas para que

puedan brindar una oferta legal. En este caso el mejor camino parece ser un modelo de licencias, siempre que se base en el principio de competencia y no discriminación. En este sistema, que algunos de los Estados miembros como Francia e Italia ya han introducido con éxito, los organismos reguladores nacionales establecen las condiciones para la concesión de licencias. En Francia, por ejemplo, la proporción de operadores legales ha aumentado de un modo espectacular desde la introducción del sistema de licencias: más del 80 % del mercado francés de los juegos de azar por Internet corresponde ahora a los operadores con licencia. Para evitar cualquier tipo de discriminación, el número de licencias disponibles debe ser ilimitado o lo suficientemente alto; por lo demás, no se pueden dar discriminaciones indirectas, como por ejemplo, en el ámbito de las especificaciones técnicas.

Un mercado abierto y ordenado para los juegos de azar por Internet requiere de un organismo regulador nacional que sea fuerte e independiente. Este debe fijar las condiciones generales para los juegos de azar y, sobre todo, debe poder imponerlas. Los reguladores nacionales deben estar dotados, por tanto, de las competencias necesarias para sancionar las infracciones y proceder contra los operadores ilegales.

Debido a la naturaleza transfronteriza de Internet, los Estados miembros no están en condiciones de regular por sí solos todos los aspectos del juego de azar por Internet. Por consiguiente, es necesario consolidar una fuerte colaboración entre los organismos reguladores nacionales. Hasta el momento solo existe una cooperación a pequeña escala en forma de procedimientos bilaterales. Pero sería necesaria una cooperación institucionalizada, por ejemplo sobre la base del Sistema de Información del Mercado Interior, para compartir información de un modo eficiente y rápido. También entra dentro de lo posible organizar una red de reguladores coordinada por la Comisión. Solo con una venta europea común se puede evitar que los operadores irregulares se aprovechen de las lagunas normativas y que los organismos reguladores se enfrenten entre sí. Por consiguiente, se insta a la Comisión y a los Estados miembros a que actúen rápidamente para proteger a los consumidores europeos frente a operadores poco serios.

Los juegos de azar encierran un riesgo de adicción. Los estudios revelan que, desde la introducción de los juegos de azar por Internet hace unos 10 años, ha aumentado significativamente el número de personas que acuden a los centros de apoyo para los adictos al juego. Ya existen numerosas iniciativas tanto de los organismos reguladores como en forma de códigos de comportamiento y compromisos que intentan contener los comportamientos problemáticos de juego y la adicción al juego en Internet. Sin embargo, no resultan demasiado eficaces si cada Estado miembro tiene normativas diferentes. Aunque en muchos Estados miembros existen medidas modélicas de protección, tanto en operadores estatales como privados de juegos de azar por Internet, sin embargo estas se basan frecuentemente en normativas puramente nacionales y no son compatibles con la idea del mercado interior. Así, por ejemplo, en algunos Estados miembros se exige un documento electrónico para controlar la identidad en Internet. Normalmente, los extranjeros no disponen de esa identificación y quedan por tanto excluidos de los juegos de azar por Internet, incluso aunque tengan residencia permanente en ese Estado miembro. Por tanto, es importante disponer de especificaciones técnicas europeas que hayan sido elaboradas en común por la industria, los organismos de protección de los consumidores y la Comisión. Estas hacen que se reduzcan las barreras de entrada en los mercados para los operadores de juegos de azar de otros países europeos. La reducción de las barreras de entrada es un importante paso para la creación de un



mercado legal y regulado de juegos de azar.

La protección de los menores ante los juegos de azar es otro de los objetivos universales que no está sujeto a las diferentes tradiciones o culturas. Por tanto, tiene sentido fijar normas mínimas europeas para la protección de los menores y la lucha contra la adicción al juego, pero también para luchar contra el blanqueo de dinero y otros actos delictivos asociados a los juegos de azar. Esto podría suceder en forma de una propuesta de Directiva de la Comisión que fijase normas mínimas válidas en toda Europa y que fuesen vinculantes para todos los operadores regulados de juegos de azar por Internet. Además, los Estados miembros tendrían la facultad de fijar criterios adicionales. Es importante una acción decidida de la Comisión y de los Estados miembros para garantizar en toda Europa un alto y uniforme nivel mínimo de protección de los consumidores.

En la mayoría de los Estados miembros, los ingresos por juegos de azar contribuyen a fines benéficos o de utilidad pública o al patrocinio deportivo. Sin embargo, esto solo es válido para los operadores legales y regulados de juegos de azar. Los operadores ilegales no pagan impuestos y, por tanto, no colaboran con la sociedad. Un mercado regulado a nivel nacional tendría como consecuencia que el operador de juegos de azar por Internet debería pagar una gran parte de los impuestos de juego cobrados en el país del jugador. Esto es importante para que los ingresos públicos procedentes del juego estén disponibles en toda Europa para la promoción deportiva y otros fines de utilidad pública. En el sector de las carreras de caballos, por ejemplo, se puede asegurar de este modo que al criador de los caballos le corresponda un porcentaje de los ingresos por apuestas para poder seguir financiando la cría.

Por desgracia, en el pasado hubo muchos casos de fraude en las apuestas deportivas que pusieron en cuestión la integridad del deporte. En interés directo de todos los implicados, es decir, de las asociaciones deportivas, los aficionados, los operadores de juegos de azar y los jugadores, se debe garantizar la integridad del deporte y atajar el fraude en las apuestas. La mejor manera de combatirlo es a nivel europeo. Por eso mismo, la Comisión Europea junto con los Estados miembros deben desarrollar un sistema que luche eficazmente contra las apuestas fraudulentas. Una acción conjunta contra el fraude en las apuestas es un factor decisivo frente a los estafadores criminales procedentes del exterior de Europa.

A los efectos de mantener la integridad del deporte, se deben evitar los conflictos de intereses entre los operadores de apuestas deportivas y los clubes deportivos. Sin embargo, la publicidad de los juegos de azar o el patrocinio de un club deportivo no representan en sí mismos ningún conflicto de intereses. Por eso se debe desestimar claramente la prohibición de publicidad y patrocinio.

5.9.2011

## **OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE ASUNTOS ECONÓMICOS Y MONETARIOS**

para la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor

sobre el juego en línea en el mercado interior  
(2011/2084(INI))

Ponente de opinión: Sophie Auconie

### **SUGERENCIAS**

La Comisión de Asuntos Económicos y Monetarios pide a la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor, competente para el fondo, que incorpore las siguientes sugerencias en la propuesta de resolución que apruebe:

1. Recuerda la creciente importancia económica del sector de los juegos de dinero y de azar en línea, cuyos ingresos anuales superaron los 6 000 millones de euros en 2008, lo que representa el 45 % del mercado mundial; coincide con el Tribunal de Justicia de la Unión Europea en que esta es una actividad económica con características específicas; recuerda que este crecimiento también conlleva un mayor coste social derivado del juego compulsivo y de las prácticas ilegales y que la regulación de esta industria debe tratar de minimizar estos costes por medio de normas adecuadas sobre la comercialización y las condiciones de acceso a las páginas web de juego en línea;
2. Destaca que los Estados miembros pueden elegir libremente entre tres opciones: prohibir los juegos de dinero y azar en línea; establecer o mantener un monopolio nacional; o desregular el sector de manera controlada, reservándose los Estados miembros el derecho, con arreglo a la jurisprudencia constante del Tribunal de Justicia, de restringir el número de operadores, los tipos de juego ofrecidos y el volumen de estos juegos; insta a los Estados miembros a que desregulen el sector de los juegos de dinero y azar en línea a fin de introducir un régimen de licencias basado en el cumplimiento por los operadores y las autoridades públicas de unas especificaciones estrictas;
3. Reitera que el Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha confirmado que los servicios transfronterizos de juegos de azar, incluidos los prestados electrónicamente, constituyen una actividad económica que se enmarca en el ámbito de aplicación del artículo 56 TFUE

sobre la libertad de prestación de servicios; confirma que las restricciones a la libre prestación de servicios transfronterizos podrían justificarse invocando las causas de excepción contempladas en los artículos 51 y 52 del TFUE, o por razones de interés general preponderante, de conformidad con la jurisprudencia del Tribunal de Justicia;

4. Reitera su posición de que, en una materia tan delicada como el juego, la autorregulación del sector puede complementar a la legislación, pero nunca sustituirla; toma nota de las iniciativas de autorregulación adoptadas por las asociaciones de empresas del juego públicas y comerciales en relación con el juego responsable y otras normas;
5. Destaca que las características inherentes a cualquier actividad en línea, en particular su carácter transfronterizo y la proliferación de operadores extraterritoriales, imponen una respuesta coordinada a escala europea o mundial, según proceda; destaca la importancia de formular una definición del juego en línea común para toda la UE como punto de partida de la legislación futura;
6. Insiste en la necesidad de disuadir a los jugadores de participar en juegos de azar ilegales, lo que presupone una oferta de servicios legales que forme parte de un conjunto coherente a escala europea, en particular desde el punto de vista fiscal, y que se base en unas normas mínimas comunes de responsabilidad e integridad; pide a la Comisión Europea que, con el debido respeto del principio de subsidiariedad, estudie el modo de establecer estas normas comunes y si sería adecuado para ello un marco legislativo europeo que establezca disposiciones mínimas;
7. Destaca que los juegos de dinero y azar en línea, si no están regulados adecuadamente, presentan riesgos mayores que los juegos de dinero y azar tradicionales, y que deben tomarse medidas a nivel europeo para reprimir el fraude, el blanqueo de dinero y otras operaciones ilícitas vinculadas con los juegos en línea; pide a las autoridades de los Estados miembros, a la Comisión y a Europol que cooperen más eficazmente, en particular a través de intercambios periódicos de información; pide a la Comisión que extienda la aplicación de los instrumentos legislativos en materia de la lucha contra la delincuencia organizada y el blanqueo de dinero al sector de los juegos de dinero y azar en línea; recomienda que se elabore una lista negra de empresas ilegales; apoya la introducción de un principio legislativo en virtud del cual una empresa de juego solo pueda operar (o pujar por la necesaria licencia nacional) en un Estado miembro si no opera ilegalmente en otro Estado miembro; pide, por consiguiente, a la Comisión que considere la posibilidad de que la UE desarrolle normas interoperables para sistemas de detección y prevención del fraude, a fin de mejorar la supervisión global del mercado;
8. Señala, en particular, que en el caso de las apuestas con margen —una forma de juego que se practica fundamentalmente en línea y con la que los consumidores pueden sufrir pérdidas que multipliquen la cantidad jugada en un principio— el acceso debe estar regido por unas condiciones muy estrictas y debería estar regulado, como ya ocurre en varios Estados miembros, de manera análoga a los derivados financieros;
9. Opina que las diversas formas de los juegos de dinero en línea —como rápidos juegos de azar interactivos que hay que jugar con una frecuencia de segundos, apuestas y loterías con un sorteo semanal— difieren entre sí y requieren soluciones diferentes, pues algunas formas de juego con dinero presentan más posibilidades de que se cometan abusos que

otras; señala, en particular, que la posibilidad de blanquear dinero depende del grado de la identificación, el tipo de juego y los métodos de pago empleados, lo que hace necesario, en el caso de algunas formas de juego un seguimiento en tiempo real y un control más estricto que respecto de otras;

10. Subraya que es esencial una cooperación estructural entre los organismos reguladores nacionales; insta, por consiguiente, a que se intensifique dicha cooperación, con la participación de la Comisión Europea, a fin de desarrollar normas comunes y actuar conjuntamente contra las empresas de juegos de azar en línea que operan en uno o varios Estados miembros sin las licencias nacionales necesarias para todos los juegos que ofrecen; recuerda los debates en el seno del Consejo sobre si el Sistema de Información del Mercado Interior puede contribuir a una cooperación más eficaz entre los organismos reguladores nacionales, y de qué manera puede hacerlo; declara que, especialmente en la lucha contra el blanqueo de dinero, el fraude en las apuestas y otros tipos de delincuencia, a menudo organizada, las soluciones nacionales aisladas no dan resultado; opina que debe fomentarse la cooperación entre las autoridades nacionales de supervisión y la puesta en común de las mejores prácticas, y que estas autoridades deben intercambiar información con las autoridades competentes de otros Estados miembros con el fin de prevenir abusos y el blanqueo de dinero;
11. Destaca que el juego compulsivo es un trastorno del comportamiento que puede afectar hasta a un 2 % de la población en algunos países; pide, por consiguiente, que se analice la magnitud del problema en los distintos Estados miembros de la Unión Europea para poner las bases de una estrategia integrada de protección del consumidor frente a esta forma de adicción; opina que, en el momento de crear una cuenta de juego, debe facilitarse información exhaustiva y exacta sobre los juegos de dinero, el juego responsable y las oportunidades de recibir tratamiento contra la adicción al juego; propone que se invite a los jugadores a fijarse límites diarios y mensuales de gasto aplicables a todos los servicios de juego;
12. Pide la introducción de normas mínimas legales de protección de los consumidores, especialmente para los más vulnerables, sin perjuicio del derecho de los Estados miembros a adoptar normas más estrictas;
13. Hace hincapié en la necesidad de abordar la protección de las cuentas de cliente abiertas en relación con juegos de dinero en línea en caso de insolvencia del prestador del servicio; propone, por consiguiente, que toda la legislación futura contemple la protección de los depósitos en caso de que se impongan multas o se entablen procedimientos judiciales contra estas páginas web;
14. Insiste en que hay que hacer algo más para proteger a los niños de a los peligros del juego y, en particular, de los peligros de la adicción; propone que se tengan en cuenta mecanismos de salvaguardia y vigilancia financiados por el sector; opina que los juegos de dinero en línea deben estar sujetos al requisito de la apertura de una cuenta de juego, que los jugadores deben identificarse de manera precisa y totalmente segura para poder abrir la cuenta de juego, y que deben controlarse las operaciones financieras, y sostiene que todos estos aspectos deben ser requisitos absolutos a fin de proteger a los jugadores,

asegurar la eficacia de los sistemas de prohibición de jugar y evitar que jueguen menores y que se cometan abusos y delitos;

15. Observa que muchos de los participantes en juegos de azar son jugadores profesionales; opina que debe ser posible identificar a los jugadores en todo momento para hacer imposible la creación de más de una cuenta de juego por persona en la misma empresa de juego; sostiene que ello debe hacerse mediante un procedimiento de identificación normalizado e infalible, como los sistemas de verificación en línea empleados para las tarjetas bancarias y de crédito; insiste en que unos sistemas robustos de registro y verificación son instrumentos clave para evitar abusos del juego en línea como el blanqueo de dinero;
16. Opina que la proliferación del juego ilegal en línea y la ausencia de regulación a nivel mundial pueden presentar una amenaza para la integridad del deporte; destaca que velar por que los acontecimientos deportivos sigan siendo creíbles y limpios es vital para todo el sector del deporte; insiste en que ello solo puede hacerse eficazmente a escala transnacional; considera que la Unión Europea debe desempeñar, por lo tanto, un papel más destacado en la defensa de la integridad del deporte, junto con todas las partes interesadas;
17. Deplora los casos recientes de corrupción y de amaño de partidos en el deporte; pide, por consiguiente, el establecimiento de una cooperación estructural a escala de la Unión Europea para defender la integridad y el juego limpio en el deporte, de conformidad con los artículos 6, 83 y 165 del TFUE; señala que esta cooperación debe implicar a los organizadores de acontecimientos deportivos, las empresas de apuestas en línea y las autoridades públicas con miras a promover la educación de los jugadores y coordinar la lucha contra el fraude y la corrupción en el deporte compartiendo información y conocimientos y aplicando una definición común de infracciones y sanciones;
18. Destaca que el sector de los juegos de dinero en línea es una fuente de financiación capital para el sector del deporte y otras actividades de interés general; recuerda que las apuestas en línea son una forma de explotación comercial de acontecimientos deportivos; solicita a la Comisión que examine los medios para garantizar que los ingresos procedentes de las apuestas deportivas se utilicen sistemáticamente para proteger y desarrollar la integridad del deporte aficionado; pide a la Comisión que garantice un alto grado de seguridad jurídica, en particular por lo que respecta a la aplicación de las normas sobre ayudas estatales;
19. Destaca la importancia de la transparencia en el sector de los juegos con dinero en línea; contempla, en este contexto, la posibilidad de introducir la obligación de presentar informes anuales, entre otras cosas, sobre las actividades de interés general o manifestaciones deportivas que se financian o patrocinan con los ingresos procedentes del juego; pide a la Comisión Europea que examine la posibilidad de establecer tal obligación de presentación anual de informes;

## RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN

<b>Fecha de aprobación</b>	31.8.2011
<b>Resultado de la votación final</b>	+: 38 -: 0 0: 2
<b>Miembros presentes en la votación final</b>	Burkhard Balz, Sharon Bowles, Udo Bullmann, Pascal Canfin, Nikolaos Chountis, Rachida Dati, Leonardo Domenici, Diogo Feio, Markus Ferber, Ildikó Gáll-Pelcz, José Manuel García-Margallo y Marfil, Jean-Paul Gauzès, Sven Giegold, Liam Hoang Ngoc, Jürgen Klute, Philippe Lamberts, Astrid Lulling, Arlene McCarthy, Sławomir Witold Nitras, Ivari Padar, Alfredo Pallone, Antolín Sánchez Presedo, Olle Schmidt, Edward Scicluna, Theodor Dumitru Stolojan, Ivo Strejček, Marianne Thyssen, Corien Wortmann-Kool,
<b>Suplente(s) presente(s) en la votación final</b>	Sophie Auconie, Pervenche Berès, Herbert Dorfmann, Sari Essayah, Vicky Ford, Ashley Fox, Olle Ludvigsson, Thomas Mann, Sirpa Pietikäinen, Andreas Schwab, Theodoros Skylakakis, Catherine Stihler
<b>Suplente(s) (art. 187, apdo. 2) presente(s) en la votación final</b>	Kriton Arsenis (S&D), Knut Fleckenstein (S&D), Bill Newton Dunn (ALDE)

13.7.2011

## **OPINIÓN DE LA COMISIÓN DE ASUNTOS JURÍDICOS**

para la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor

sobre el juego en línea en el mercado interior  
(2011/2084(INI))

Ponente de opinión: Sajjad Karim

### **SUGERENCIAS**

La Comisión de Asuntos Jurídicos pide a la Comisión de Mercado Interior y Protección del Consumidor, competente para el fondo, que incorpore las siguientes sugerencias en la propuesta de resolución que apruebe:

1. Señala que los juegos en línea constituyen una actividad económica de tipo especial a la que no pueden aplicarse de forma ilimitada las normas del mercado interior, en particular la libertad de establecimiento y la libre prestación de servicios;
2. Subraya que los Estados miembros tienen derecho a regular y controlar sus mercados del juego de conformidad con la legislación del mercado interior europeo, así como con sus tradiciones y su cultura;
3. Constata que, si bien el Tribunal de Justicia ha aclarado algunas cuestiones jurídicas importantes relativas al juego en línea en la UE, sigue existiendo inseguridad jurídica en relación con otras cuestiones que solo se pueden resolver a escala política;
4. Destaca que el Tribunal de Justicia ha aclarado en sentencias recientes<sup>1</sup> que las restricciones reglamentarias impuestas por los Estados miembros deben estar justificadas y ser coherentes con los objetivos jurídicos que se pretende alcanzar a fin de proteger a los consumidores, prevenir el fraude y proteger el orden público;
5. Pide a la Comisión y a los Estados miembros que apliquen mecanismos eficaces de sensibilización sobre los riesgos de adicción al juego, en particular entre los jóvenes;

---

<sup>1</sup> Asuntos reunidos C-316/07, C-358/07, C-359/07, C-360/07, C-409/07 y C-410/07, Markus Stoß, pendientes de publicación.

6. Pide a la Comisión que apoye a los consumidores que se hayan visto afectados por prácticas ilícitas y les brinde asistencia jurídica;
7. Acoge con satisfacción la declaración de la Comisión de que cada juego entraña sus propios riesgos y pide una regulación diferenciada;
8. Solicita unas normas mínimas para la protección de los consumidores contra el juego en línea, permitiendo que los Estados miembros apliquen normas más estrictas;
9. Destaca la importancia de las licencias nacionales para los operadores de juego en línea; considera que, a este respecto, los Estados miembros están en mejores condiciones para actuar, en virtud del principio de subsidiariedad;
10. Señala que se podrían haber realizado más avances en cuanto a los casos de infracción pendientes desde 2008 y que no se ha denunciado a ningún Estado miembro ante el Tribunal de Justicia;
11. Acoge con satisfacción la presentación de un Libro Verde por parte de la Comisión como un paso en la buena dirección y considera necesaria una acción de la Comisión en este ámbito para evitar la fragmentación del mercado interior y garantizar el acceso de los consumidores a unos servicios en línea seguros y convenientemente regulados; apoya la iniciativa de la Comisión de llevar a cabo una amplia consulta pública, abordando todas las cuestiones de índole política y las relativas al mercado interior que plantea el juego en línea legal e ilegal;
12. Recuerda a la Comisión, en su condición de guardiana de los Tratados, su deber de actuar con prontitud cuando recibe denuncias por violación de las libertades garantizadas por los Tratados; insta a la Comisión, por ello, a incoar todos los casos de infracción presentes y futuros de forma urgente y sistemática;
13. Acoge con satisfacción el acuerdo de trabajo del Comité Europeo de Normalización<sup>1</sup>, pero no obstante reafirma su posición de que, en el ámbito de los juegos de azar, la autorregulación del sector puede complementar la legislación vigente, pero no sustituirla;
14. Reafirma su posición de que las apuestas deportivas constituyen un uso comercial de las competiciones deportivas y recomienda a la Comisión y a los Estados miembros que protejan las competiciones deportivas de todo uso comercial no autorizado, en particular mediante el reconocimiento de los derechos de propiedad de los organismos deportivos con respecto a las competiciones que organizan, no solo para garantizar unos beneficios económicos justos en todas las esferas del deporte profesional y amateur, sino también como un medio para intensificar la lucha contra los partidos amañados;
15. Insta a los Estados miembros a que garanticen la prohibición de la manipulación fraudulenta de los resultados con el fin de obtener beneficios económicos o de otro tipo y que dispongan para ello que toda amenaza a la integridad de las competiciones, incluidas las vinculadas a las apuestas, constituye un delito penal;

---

<sup>1</sup> CWA 16259:2011: Responsible Remote Gambling Measures.



16. Insta a la Comisión a que presente propuestas legislativas significativas para elaborar un marco legal que proporcione seguridad jurídica a las empresas legítimas europeas y que proteja a los consumidores.

## RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN

<b>Fecha de aprobación</b>	11.7.2011
<b>Resultado de la votación final</b>	+: 22 -: 0 0: 0
<b>Miembros presentes en la votación final</b>	Raffaele Baldassarre, Luigi Berlinguer, Sebastian Valentin Bodu, Françoise Castex, Christian Engström, Marielle Gallo, Klaus-Heiner Lehne, Antonio Masip Hidalgo, Bernhard Rapkay, Evelyn Regner, Francesco Enrico Speroni, Dimitar Stoyanov, Alexandra Thein, Rainer Wieland, Cecilia Wikström, Tadeusz Zwiefka
<b>Suplente(s) presente(s) en la votación final</b>	Kurt Lechner, Eva Lichtenberger, Toine Manders, Paulo Rangel, Dagmar Roth-Behrendt
<b>Suplente(s) (art. 187, apdo. 2) presente(s) en la votación final</b>	Giuseppe Gargani

## RESULTADO DE LA VOTACIÓN FINAL EN COMISIÓN

<b>Fecha de aprobación</b>	6.10.2011
<b>Resultado de la votación final</b>	+ :           30 - :           1 0 :           3
<b>Miembros presentes en la votación final</b>	Adam Bielan, Lara Comi, Anna Maria Corazza Bildt, António Fernando Correia De Campos, Jürgen Creutzmann, Christian Engström, Evelyne Gebhardt, Louis Grech, Małgorzata Handzlik, Iliana Ivanova, Edvard Kožušník, Kurt Lechner, Toine Manders, Hans-Peter Mayer, Phil Prendergast, Mitro Repo, Robert Rochefort, Zuzana Roithová, Christel Schaldemose, Andreas Schwab, Emilie Turunen, Bernadette Vergnaud, Barbara Weiler
<b>Suplente(s) presente(s) en la votación final</b>	Marielle Gallo, Anna Hedh, Constance Le Grip, Emma McClarkin, Sylvana Rapti, Oreste Rossi, Wim van de Camp
<b>Suplente(s) (art. 187, apdo. 2) presente(s) en la votación final</b>	Alexander Alvaro, Monika Hohlmeier, Axel Voss, Pablo Zalba Bidegain