

## PROYECTO DE LEY QUE REGULA LOS JUEGOS DE APUESTA POR INTERNET

La Congresista de la República **LEYLA FELICITA CHIHUÁN RAMOS**, integrante del Grupo Parlamentario Fuerza Popular, en ejercicio del derecho de iniciativa legislativa que le confiere el artículo 107° de la Constitución Política y en cumplimiento de lo establecido en los artículos 74° y 75° del Reglamento del Congreso de la República, propone el siguiente:

### PROYECTO DE LEY

**El Congreso de la República**

**Ha dado la ley siguiente:**

#### LEY QUE REGULA LOS JUEGOS DE APUESTAS POR INTERNET

##### TITULO I DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

###### **Artículo 1. Alcances de la Ley**

La presente Ley constituye el marco legal para la operación, comercialización y/o participación en juegos de apuesta por internet.

###### **Artículo 2. Objeto de la Ley**

Es objeto de la presente Ley:

- a. Promover que los juegos de apuesta por internet sean conducidos con honestidad, transparencia y trato igualitario.
- b. Establecer medidas de protección para los grupos vulnerables de la población.
- c. Evitar que la operación, comercialización y/o participación en juegos de apuesta por internet sea empleada para propósitos ilícitos.

### Artículo 3. Definiciones

Para efectos de la presente Ley, se entiende por:

- a. Casa de apuestas: Al establecimiento que pertenece a una persona jurídica destinado exclusivamente para que las personas puedan participar en juegos de apuesta por internet y que deberá contar con dispositivos de acceso remoto para este propósito. Deben cumplir con los requisitos de seguridad, previsión de siniestros y reunir las demás condiciones establecidas por el Reglamento Nacional de Construcciones y el Certificado de Seguridad en Defensa Civil. Asimismo, deben contar con instalaciones sanitarias, sistemas de extinción de incendios, sistema de videos, controles de acceso y sala de caja.
- b. Certificado de cumplimiento: Al documento técnico expedido a una persona jurídica por el Laboratorio que declara que la plataforma virtual y sitio web, la unidad central de apuestas y el sistema de juego del Operador en general, incluyendo su software, pasarela de pagos y cualquier otra aplicación para el funcionamiento de un sitio web donde se ofrece algún juego de apuesta por internet, cumple con las condiciones técnicas establecidas en la presente Ley y su Reglamento.
- c. Dispositivo de acceso remoto: Cualquier aparato que puede lograr el objetivo de conectar a una persona con una plataforma virtual y sitio web donde se ofrece algún juego de apuesta por internet.
- d. DGJCMT: A la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas del MINCETUR.
- e. Juego de apuesta por internet: Aquel juego que se realiza mediante un dispositivo de acceso remoto a internet, en el que el usuario realiza una apuesta susceptible de valorización económica y que permite al usuario calificado como ganador obtener un premio, de acuerdo a las reglas del juego. El juego de apuesta por internet presenta dos modalidades: juego de internet y juego con internet.
- f. Juego de internet: Aquel juego cuyo desarrollo y resultado ocurre en internet. Sin ser limitativo, se consideran juegos de internet a las máquinas tragamonedas virtuales, los juegos de bingo virtuales, los juegos de cartas virtuales, los juegos de ruleta virtuales, los juegos de dados virtuales, los juegos de deportes de fantasía; y cualquier otro al que se le atribuya esta naturaleza por la autoridad competente.
- g. Juego con internet: Aquel juego que utiliza el internet para facilitar la interacción entre el usuario y el operador, pero cuyo resultado es consecuencia de un evento real. Sin ser limitativo, se consideran juegos con internet a las apuestas sobre competencias deportivas, incluido sobre los deportes electrónicos, apuestas sobre competencias no deportivas; y

cualquier otro al que se le atribuya esta naturaleza por la autoridad competente.

- h. Laboratorio: Aquella entidad autorizada para expedir Certificado de cumplimiento como consecuencia de las pruebas técnicas que se realicen a los sitios web y al sistema de juego del Operador.
- i. Ley del Procedimiento Administrativo General: A la Ley N° 27444, incluyendo sus normas modificatorias.
- j. MINCETUR: Al Ministerio de Comercio Exterior y Turismo.
- k. Operador: La persona jurídica que cuenta con una plataforma virtual y un sitio web que ofrece algún juego de apuesta por internet.
- l. Pasarela de Pagos: Servicio que permite realizar las transacciones de dinero vinculadas al Operador a través de la plataforma de internet. Incluye a cualquier proveedor de servicios de aplicación de comercio electrónico, incluyendo emisores de tarjetas de crédito.
- m. Proveedor: la persona jurídica fabricante o titular de software, pasarela de pagos o cualquier otra aplicación para el funcionamiento de un sitio web donde se ofrece algún juego de apuesta por internet, o cualquier empresa autorizada por dicho fabricante o titular, que mediante un acuerdo comercial con el Operador le permite la utilización de este software, pasarela de pago u otra aplicación
- n. Sala de juego: Al establecimiento autorizado de una persona jurídica de conformidad con la Ley N° 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, y sus normas modificatorias y reglamentarias
- o. Software: Conjunto de programas y rutinas que permiten el funcionamiento de juegos y otras acciones para el funcionamiento de un sitio web donde se ofrece algún juego de apuesta por internet.
- p. Unidad central de apuestas: Conjunto de elementos técnicos necesarios para registrar y gestionar las apuestas realizadas por los usuarios, el cual incluye un centro de procesamiento de datos o datacenter.

#### **Artículo 4. Medio de juego**

Los juegos de apuesta por internet se realizan mediante dispositivos de acceso remoto como puede ser una computadora, teléfono móvil u otro dispositivo de acuerdo a la presente Ley y sus normas reglamentarias. Para la obtención de la licencia de juego, el operador deberá indicar qué tipos de

dispositivos de acceso remoto podrán ser empleados con su plataforma virtual y sitio web.

### **Artículo 5. Lugares de juego**

En forma pública, los juegos de apuesta por internet únicamente podrán ser operados en las salas de juego o casas de apuesta que pertenecen a una persona jurídica, los que deben ser declarados de acuerdo a las normas reglamentarias.

En el interior de las casas de apuesta está prohibida la explotación de juegos de casino y/o máquinas tragamonedas. En el interior de las salas de juego pueden operar los juegos de casino y/o máquinas tragamonedas autorizados por la DGJCMT para la respectiva sala de juego, así como los juegos de apuestas por internet que se autoricen conforme a la presente Ley.

Están prohibidas de ingresar a las casas de apuesta, aquellas personas prohibidas de ingresar a las salas de juego; de conformidad con la Ley N° 27153 y sus normas modificatorias y reglamentarias.

### **Artículo 6. Requisitos para participar en un juego de apuesta por internet**

Sólo podrán participar en un juego de apuesta por internet aquellas personas mayores de edad según la ley peruana y la ley de su residencia que previamente han obtenido una Cuenta de Usuario ante el Operador y en su plataforma virtual y sitio web.

### **Artículo 7. Requisitos para obtener una Cuenta de Usuario**

Adicionalmente a los requisitos técnicos que establezca el Reglamento, para obtener una Cuenta de Usuario el interesado deberá proporcionar la siguiente información y/o documentación:

- a. Nombre completo, fecha de nacimiento, nacionalidad, ocupación y domicilio. El domicilio podrá encontrarse en el país o en el extranjero.
- b. Documento de identidad oficial expedido por la autoridad del país de su residencia. El usuario podrá identificarse con su Pasaporte.
- c. Dirección de correo electrónico.
- d. Otra información que sea requerida de manera objetiva por el Operador para su sistema de prevención.

Asimismo, para obtener la Cuenta de Usuario, el interesado previamente tiene que haber leído y aceptado los términos y condiciones de los juegos establecidos en el sitio web, los cuales deben incluir la confirmación por parte del interesado que es mayor de edad según la ley peruana y la ley de su residencia y que la provisión de los fondos destinados a su Cuenta de Usuario tienen origen lícito.

## **Artículo 8. Obligaciones del Operador respecto a las características técnicas de los juegos de apuesta por internet**

Todo juego de apuesta por internet deberá cumplir con los siguientes requisitos técnicos:

- a. Deberá ser una persona jurídica inscrita en el Registro Único de Contribuyentes (RUC) con domicilio fiscal en el país, e información de los representantes legales entre otros datos solicitados por el Reglamento.
- b. Deberá ser ofrecido desde una plataforma virtual y sitio web previamente autorizada según lo dispuesto por la Ley y sus Reglamento.
- c. Garantizar la seguridad y transparencia de las operaciones del juego y transacciones financieras que se realicen en el sitio web.
- d. Garantizar la seguridad y confidencialidad de los datos personales recabados y contar con los mecanismos que aseguren la integridad de las comunicaciones con el jugador, de acuerdo con la legislación de la materia.
- e. Asegurar que el resultado del juego sea independiente del dispositivo de acceso remoto usado por el jugador.
- f. Asegurar que el resultado del juego no se vea afectado por la calidad de la conexión con el canal interactivo del sistema de juego.
- g. Para los programas de los juegos de internet se debe contar con un porcentaje teórico de retorno al público no menor al 85% (ochenta y cinco por ciento).
- h. La DGJCMT tendrá un código de acceso para revisar la información del juego desarrollado por el Operador, no siendo obligatorio que el servidor de la plataforma virtual se encuentre localizado en el territorio peruano. La unidad central de apuestas y el sistema de juego del operador, en general, garantizará la accesibilidad a la DGJCMT a efectos del control y seguimiento de las apuestas y su conexión en línea.
- i. Garantizar el pago de los premios, así como la devolución de los importes apostados en caso de anulación de la jugada.
- j. Deberá contar con un sistema de control de acceso y registro de los usuarios, quienes tendrán cuentas individuales.
- k. Deberá contar con un sistema de archivo y verificación de las apuestas y operaciones de juego por cada usuario. Este sistema deberá tener mecanismos de trazabilidad sobre el registro de operaciones de juego realizadas, garantizando la posibilidad de conocer el historial del juego, la ubicación y la trayectoria de todas las operaciones a lo largo de toda la cadena de secuencias, así como la capacidad de reconstruir cualquier operación almacenada en el sistema.
- l. Deberá contar con un sistema de seguridad, prevención y recuperación de datos. Esto debe incluir un sistema que garantice la continuidad de funcionamiento de los equipos y plataformas ante cualquier avería en el suministro eléctrico.
- m. Integrar la totalidad de los datos correspondientes a las apuestas que se realicen, con independencia del canal o modalidad empleado en una Unidad Central de Apuestas.

- n. La plataforma virtual deberá tener un Centro de Procesamiento de Datos o Datacenter con un estándar mínimo del 99.9% para hacer frente a cualquier incidencia técnica, sin interrumpir la disponibilidad de sus servidores y que se empleará para el almacenamiento de todos los datos y deberá estar conectado con la Unidad Central de Apuestas.
- o. El sistema de transacciones económicas que se utilice exigirá que el pago de las apuestas, el cobro de los premios y la devolución de los importes apostados se haga efectiva, a través de la cuenta del jugador, pudiendo utilizarse proveedores de pasarelas de pagos que se encuentre previamente registrados como Proveedores ante la DGJCMT.
- p. El software y la pasarela de pagos, así como el funcionamiento del sitio web será previamente evaluado por un laboratorio y deberá obtener un Certificado de Cumplimiento.

### **Artículo 9. Requisitos de la Plataforma Virtual y sitio web**

La plataforma virtual y sitio web donde el Operador ofrezca sus juegos de apuesta por internet deberá cumplir los siguientes requisitos:

- a. La plataforma virtual y el sitio web será accesible por un nombre de dominio que identifique la marca comercial del Operador. No podrá ser redireccionada a otras distintas de tal sitio dedicado, excepto a subdominios del dominio principal.
- b. Las reglas, los términos y condiciones y cualquier información deberán presentarse en idioma español. Deberá también incluir el mecanismo de solución de controversias, que, en caso de incluir un convenio arbitral, la ley aplicable será la peruana y el lugar del arbitraje en el Perú. El arbitraje podrá ser institucional o ad hoc, pero mediante tribunal arbitral unipersonal. En caso de incluirse un convenio arbitral, se le dará la opción al usuario de aceptar éste o de recurrir a la vía judicial.
- c. Deberá aparecer una leyenda que indique lo siguiente: "Prohibido jugar a menores de edad" y "Jugar constantemente puede ser dañino para la salud".
- d. En la página principal o una página directamente accesible desde la principal, deberá exhibirse el nombre del Operador, domicilio legal, N° de RUC, N° de Partida en Registros Públicos, correo electrónico y lugares físicos autorizados; la fecha de expedición y número de Licencia de Juego; y el texto oficial de la presente Ley, el derecho de acceso de la DGJCMT a los datos personales de los usuarios y los relativos a sus apuestas para efectos de control e inspección.
- e. Deberá contener un Libro de Reclamaciones Virtual de conformidad con el Código de Protección al Consumidor.
- f. Política de Juego Responsable.

## **TITULO II DE LA AUTORIDAD COMPETENTE**

## **Artículo 10. De la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas**

La Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas (DGJCMT) es un órgano técnico normativo de línea del Viceministerio de Turismo del MINCETUR y constituye la autoridad competente para la aplicación de la presente Ley y su Reglamento.

## **Artículo 11. Funciones y atribuciones de la DGJCMT**

La DGJCMT tendrá las siguientes funciones y atribuciones:

- a. Fiscalizar que los juegos de apuesta por internet sean conducidos con honestidad, transparencia e imparcialidad.
- b. Expedir, modificar y revocar las licencias de juego para la operación de los juegos de apuesta por internet y para el registro de proveedores y laboratorios, establecido por la presente Ley o sus normas reglamentarias.
- c. Llevar el registro actualizado de los Operadores, los accionistas de los Operadores, las plataformas virtuales y sitio web, los domicilios fiscales.
- d. Autorizar y suspender el acceso a la plataforma virtual y sitio web de los Operadores
- e. Aprobar los juegos de internet o con internet que podrán incorporarse en los sitios web de los Operadores.
- f. Designar a los inspectores de juego y disponer la realización de visitas de fiscalización.
- g. Solicitar documentación contable y otros documentos vinculados a la operación de los juegos de apuesta por internet.
- h. Ejercer la potestad sancionadora por las infracciones vinculadas a esta actividad, de acuerdo a lo establecido en la legislación de la materia y realizar la actividad de fiscalización conforme a la presente Ley y a la Ley del Procedimiento Administrativo General.
- i. Comisar aquellos juegos de apuesta por internet y material relacionado que se encuentren en establecimientos que no cuenten con licencia de juego, pudiendo requerir el apoyo de la autoridad policial;
- j. Absolver las consultas sobre la interpretación de las normas que apliquen en cumplimiento de su labor.
- k. Suscribir convenios de cooperación y colaboración con otras jurisdicciones autónomas con competencias en materia de juegos de apuesta por internet.
- l. Determinar si un juego califica como juego de apuesta por internet, máquina tragamonedas, juego de casino u otro, estableciendo la naturaleza del mismo, sea de oficio o por pedido de parte.
- m. Resolver en primera instancia administrativa todos los procedimientos administrativos vinculados a los juegos de apuesta por internet. La apelación de sus decisiones se hará ante el Vice Ministro de Turismo que constituirá para todo efecto la última instancia administrativa en esta materia.

- n. Llevar una estadística de casas de apuesta autorizadas, de proveedores, operadores, así como laboratorios autorizados, y en general, cualquier otra estadística vinculada a los juegos de apuesta por internet.
- o. Expedir directivas de cumplimiento obligatorio que sean necesarias para la autorización y fiscalización de los juegos de apuesta por internet, así como para interpretar administrativamente la presente Ley y sus normas reglamentarias.
- p. Ordenar el bloqueo de sitios web donde funcionen juegos de apuesta por internet sin haber obtenido previamente la Licencia de Juego de la DGJCMT.
- q. Denunciar penalmente a las empresas o personas que permitan o auspicien la operación de juegos de apuesta por internet sin contar con la Licencia de Juego. Esto incluye a cualquier empresa o persona que, bajo cualquier modalidad, incluyendo el empleo de cualquier medio de publicidad, procesamiento de pago, utilización de URL en internet u otro medio, permite o auspicia la operación de los juegos de apuesta por internet sin contar con la Licencia de Juego correspondiente.
- r. Las demás funciones que le sean otorgados mediante Ley o disposición reglamentaria.

### TITULO III DE LA OPERACIÓN

#### **Artículo 12. Registro de Proveedor**

Para la comercialización de software, pasarela de pagos y otras aplicaciones que serán empleadas por los Operadores en sus sitios web, el interesado deberá obtener el registro y la autorización previa de la DGJCMT, debiendo presentar una solicitud con la siguiente información y/o documentación:

- a. Nombre del proveedor, domicilio real y correo electrónico.
- b. Nombre de representante legal en el Perú, poder inscrito, domicilio legal y documento oficial de identificación.
- c. Documentos que acrediten la propiedad o el derecho para comercializar el software, pasarela de pago u otra aplicación que será empleada en el sitio web de un Operador.
- d. Cualquier otro requisito adicional que fije el Reglamento.

#### **Artículo 13. Registro de Laboratorio**

Para obtener el registro de Laboratorio, el interesado deberá presentar una solicitud con la siguiente información y/o documentación:

- a. Nombre del Laboratorio, domicilio real y correo electrónico.



- b. Nombre de representante legal en el Perú, poder inscrito, domicilio legal y documento oficial de identificación.
- c. Relación de socios y representantes.
- d. Documentos que acrediten la existencia y vigencia del Laboratorio en el país de su constitución.
- e. Información que acredite tres (3) años de experiencia del Laboratorio, lo cual puede ser acreditado con Licencias otorgadas por autoridades de juego de otras jurisdicciones.
- f. Capacidad tecnológica, medios técnicos e infraestructura que será empleada para el desarrollo de su actividad, así como relación de oficinas y talleres.
- g. Relación de personal técnico encargado de realizar los exámenes técnicos.
- h. Declaración Jurada de no tener vinculación comercial, financiera o de otra naturaleza con la operación de juegos de apuesta por internet en cualquier parte del mundo y que no existe ningún hecho que pueda afectar su imparcialidad e independencia en la realización de los exámenes técnicos.
- i. Cualquier otro requisito adicional que fije el Reglamento.

#### **Artículo 14. Requisitos para obtener la licencia de juego**

Para obtener la Licencia de Juego de Operador, el interesado deberá presentar ante la DGJCMT una solicitud con la siguiente información y/o documentación:

- a. Copia de la partida de inscripción completa y actualizada en Registros Públicos de la empresa solicitante.
- b. Copia del documento oficial de identificación del representante legal de la empresa solicitante.
- c. Listado de los socios, directores, gerentes y apoderados de la empresa solicitante. Cuando los socios de la empresa solicitante sean personas jurídicas, también se exigirá la relación de aquellos que participen en el capital social de estas personas jurídicas con una participación igual o mayor al 5% (cinco por ciento).
- d. Declaración Jurada de cada uno de los socios, directores, gerentes o apoderados, de no encontrarse incurso en los impedimentos establecidos para participar en esta actividad, establecido por la presente Ley.
- e. Documentos que acreditan la propiedad del dominio de su web site.
- f. Documentos que acrediten el derecho a operar el software, pasarela de pagos y demás aplicaciones, programas o plataformas utilizadas en su web site.
- g. Copia de los documentos que acrediten el derecho de propiedad o de ser el caso, de posesión del inmueble en donde pretende operarse una Casa de Apuestas y el consentimiento expreso del propietario para su explotación en el mismo.
- h. Certificado de Cumplimiento expedido por laboratorio autorizado.
- i. Presentación de la Garantía establecida por la presente Ley.
- j. Capital social mínimo de 100 UIT.
- k. Plan de Prevención de Lavado de Activos y Plan de Prevención de Ludopatía.

- l. Constancia de pago del Tributo de Supervisión; y,
- m. Otros que establezca el Reglamento

### **Artículo 15. Investigación del solicitante**

La DGJCMT realiza una investigación financiera, legal y técnica del solicitante antes de otorgar una Licencia de Juego, destinada a verificar su idoneidad moral y solvencia económica, así como la de sus socios, la procedencia lícita de la inversión y la capacidad técnica del sistema de juego y demás requisitos solicitados. Los requisitos que sean exigidos para esa investigación deberán indicarse en el Reglamento y en el Texto Único de Procedimientos Administrativos correspondiente, caso contrario, no podrán ser exigidos.

### **Artículo 16. Licencia de juego**

La resolución que otorgue la licencia de juego para operar juegos de apuesta por internet debe indicar como mínimo:

- a. Nombre de la persona jurídica en favor de la cual se otorga la licencia.
- b. Dominio que representa el sitio web.
- c. Domicilio legal del Operador.
- d. Plazo de vigencia de la licencia de juego que será de 5 años renovables.
- e. Indicación de los medios de juego.
- f. En caso se autorice el funcionamiento en Casas de Apuesta y/o Salas de Juego, la dirección de las mismas.

Cualquier variación de alguno de estos datos deberá ser objeto de un procedimiento de modificación de la Licencia de Juego.

### **Artículo 17. Garantía de las operaciones**

Durante el tiempo que dure la operación de juegos de apuesta por internet, el Operador deberá contar con una fianza, póliza de caución u otro documento similar para asegurar el pago de los premios y sus obligaciones con el Estado.

La garantía debe ser equivalente a 200 (doscientas) Unidades Impositivas Tributarias por cada Licencia de Juego.

Las disposiciones reglamentarias establecerán las características y condiciones de la fianza, póliza de caución u documento similar.

### **Artículo 18. Transferencia de licencias de juego**

Las licencias podrán ser transferidas de acuerdo con el procedimiento establecido en las disposiciones reglamentarias y previa aprobación de la DGJCMT. Para que proceda la transferencia de una licencia de juego previamente deberá ser evaluada la empresa adquirente y los propietarios de la empresa adquirente por la DGJCMT y deberá acreditarse que la empresa transferente no mantiene ninguna deuda tributaria o laboral de cualquier tipo,

sea corriente o fraccionada, ni el pago de ninguna multa pendiente. La empresa adquirente es responsable solidario del pago de cualquier deuda tributaria y laboral del transferente.

#### **Artículo 19. Impedimentos**

Están impedido de participar tanto a través del Operador o como accionista, director, gerente, apoderado o trabajador de un Operador, aquellas personas indicadas en el artículo 30° de la Ley N°27153 y sus normas modificatorias.

### **TITULO IV DEL IMPUESTO A LOS JUEGOS POR INTERNET**

#### **Artículo 20. Creación del Impuesto a los juegos por internet**

Créase el Impuesto a los juegos por internet, en adelante el Impuesto, que grava la operación de los juegos de apuesta por internet y es de periodicidad mensual. Se rige por la presente Ley y sus normas reglamentarias, será administrado por la Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria (SUNAT) siendo de aplicación el Código Tributario en lo que fuera pertinente.

Los ingresos del Impuesto serán destinados al Tesoro Público

#### **Artículo 21. Sujeto pasivo del Impuesto**

Es sujeto pasivo del Impuesto es la Persona Jurídica y Operador de los juegos de apuesta por internet.

#### **Artículo 22. Base Imponible del Impuesto**

La base imponible del Impuesto está constituida por la ganancia bruta mensual proveniente de la operación de los juegos de apuesta por internet de un sitio web. Se entiende por ganancia bruta mensual a la diferencia resultante entre el ingreso total percibido en un mes por concepto de apuestas y el monto total de los premios otorgados en el mismo mes. Se incluye dentro del concepto de premios a aquellos bonos entregados a sus usuarios registrados como promoción, siempre y cuando se publique la promoción en el sitio web y el monto total de tales bonos no exceda del 3% del ingreso total percibido en el mes anterior por concepto de apuestas.

Cada Operador deberá llevar en la plataforma virtual un registro electrónico mensual por cada cuenta de usuario, de los premios y bonos asignados a cada cuenta de usuario.

#### **Artículo 23. Alícuota del Impuesto**

La alícuota del Impuesto será del 10% (diez por ciento) de la base imponible definida en la Ley y su Reglamento.

#### **Artículo 24. Plazo y lugar para el pago del Impuesto**

El Impuesto deberá pagarse dentro del vencimiento de las obligaciones mensuales de impuestos de acuerdo a la forma, plazos y otras condiciones que disponga la SUNAT.

#### **Artículo 25. Administrador tributario**

Corresponde a la SUNAT las funciones y atribuciones de administrador tributario del Impuesto a los juegos por internet establecido en el presente Título. Para el cumplimiento de sus funciones de recaudación y fiscalización que informara mensualmente a la DGJCMT, además de realizar actuaciones de control y fiscalización de manera coordinada entre ambas instituciones.

La actividad de los juegos de apuesta por internet estará gravada únicamente con el Impuesto indicado en el presente Título. Las operaciones de los juegos de apuesta por internet no están gravadas con el Impuesto General a las Ventas o Impuesto Selectivo al Consumo ni con ningún Tributo Municipal. Los Operadores si están obligados a pagar Impuesto a la Renta, conforme a la legislación de la materia.

### **TITULO V DEL RÉGIMEN DE INFRACCIONES Y SANCIONES**

#### **Artículo 27. Infracciones**

Constituye infracción sancionable toda acción u omisión por la que se contravenga o incumpla lo establecido en la presente Ley y sus normas reglamentarias, que se encuentre tipificada en la Tabla de Sanciones que deberá ser aprobada mediante Decreto Supremo refrendado por el Ministro de Comercio Exterior y Turismo. En el ejercicio de la potestad sancionadora que la presente Ley establece a favor de la DGJCMT, ésta no podrá imponer sanciones que de forma directa o subsidiaria impliquen privación de libertad de las personas.

#### **Artículo 28. Sanciones administrativas**

Las sanciones administrativas aplicables a cualquier persona natural o jurídica que incurra en las infracciones señaladas en la presente Ley sólo pueden ser de amonestación, multa de 0.1 a 1000 Unidades Impositivas Tributarias, cierre temporal del establecimiento, cancelación de la licencia de juego o registro, comiso de bienes e inhabilitación para participar como operador, socio, trabajador, proveedor o laboratorio, por un plazo de hasta 10 años.

Las sanciones a ser aplicadas deben ser proporcionales al incumplimiento calificado como infracción, observando los criterios que se señalan a efectos de su graduación, establecidos en el Principio de Razonabilidad de la Ley del Procedimiento Administrativo General.

### **Artículo 29. Prohibición de ofrecer, participar, promocionar o procesar pagos para juegos por internet sin Licencia de Juego**

Está prohibido ofrecer juegos de apuesta por internet desde el Perú o desde el exterior a personas residentes en el Perú si es que no se cuenta con una Licencia de Juego otorgada por la DGJCMT. También está prohibido participar en un sitio web que no cuenta con una Licencia de Juego otorgada por la DGJCMT. Asimismo, está prohibido hacer publicidad en el Perú o mediante cualquier medio de difusión masiva que se difunda en el Perú, incluso mediante la televisión por cable, respecto de aquellos sitios web que ofrecen juegos de apuesta por internet cuyo Operador carece de una Licencia de Juego otorgada por la DGJCMT. En estos casos, las sanciones administrativas se aplicarán a las empresas y personas que tengan cualquier nivel de participación en la decisión de ofrecer, participar, promocionar o procesar pagos para juegos por internet sin Licencia de Juego otorgada por la DGJCMT.

### **Artículo 30. Delito de operación o promoción ilegal de juegos de apuesta por internet**

Incorpórese el artículo 243-D al Código Penal, con el siguiente texto:

#### **"Artículo 243-D. Operación o promoción ilegal de juegos de apuesta por internet**

Serán reprimidos con pena privativa de la libertad no menor de uno ni mayor de cuatro años, con ciento ochenta a trescientos sesenta y cinco días multa e inhabilitación para ejercer como propietario, accionista, gerente o trabajador la actividad de operación de juegos de apuesta por internet o cualquier otro juego de apuesta permitido por la legislación peruana, de conformidad con el inciso 4) del artículo 36° del Código Penal, quienes practiquen las siguientes acciones:

1. Operar un sitio web que acepta apuestas de personas residentes en el Perú, y que no tiene la licencia de juego exigida por las leyes y sus reglamentos, para la operación de juegos por internet.
2. Promover, mediante cualquier medio de publicidad un sitio web que acepta apuestas de personas residentes en el Perú, y que no tiene la licencia de juego exigida por las leyes y sus reglamentos, para la operación de juegos por internet.
3. Operar una Casa de Apuesta que no tiene la licencia de juego exigida por las leyes y sus reglamentos.

4. Contribuir, mediante la provisión de software, pasarela de pagos u otra aplicación necesaria, a la operación de un sitio web que acepta apuestas de personas residentes en el Perú, y que no tiene la licencia de juego exigida por las leyes y sus reglamentos, para la operación de juegos por internet."

## DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS Y FINALES

### PRIMERA.

En un plazo de noventa (90) días hábiles contados a partir de la vigencia de la presente Ley, el Poder Ejecutivo aprobará su Reglamento, mediante Decreto Supremo refrendado por el Ministro de Economía y Finanzas y por el Ministro de Comercio Exterior y Turismo. La DGJCMT, bajo responsabilidad, deberá presentar una propuesta de Reglamento, en un plazo no mayor de 60 (sesenta días hábiles).

### SEGUNDA.

Deróguense o, en su caso, modifíquense todas las leyes y demás normas legales que se opongan a la presente Ley. Todos los juegos de apuesta por internet que se desarrollen en o para el Perú se rigen únicamente por la presente Ley, sus normas modificatorias o reglamentarias, dejando sin efecto toda norma anterior.

### TERCERA.

Las funciones asignadas por esta Ley a la DGJCMT deberán ser incorporadas en el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo.

### CUARTA.

La presente Ley entrará en vigencia al día siguiente de la publicación de su Reglamento en el Diario Oficial.



Lima, 17 de setiembre de 2018

## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

### I. FUNDAMENTOS

Los juegos de apuesta por internet son aquellos juegos que se realizan exclusivamente en el internet (por ejemplo, los juegos de carta virtuales) o que aprovechan del internet para la interacción entre el operador y el usuario (por ejemplo, los juegos de apuestas deportivas que se materializan mediante el internet).

Para que se realice un juego de apuesta por internet se necesitan tres condiciones: i) Un dispositivo de acceso remoto, por ejemplo, una computadora o un teléfono móvil, ii) Un sitio web a donde ese dispositivo de acceso remoto pretende conectarse, y iii) Una relación entre el Operador del sitio web y el jugador que tiene el dispositivo de acceso remoto, que constituye un contrato de juego, pues el jugador realiza una apuesta y dependiendo de las reglas del juego, el Operador pagará un premio o el jugador perderá su apuesta.

Los juegos de apuesta por internet son una de las industrias con mayor crecimiento a nivel mundial. Según datos oficiales de H2 Gambling Capital<sup>1</sup>, en el año 2015, los operadores de juegos de apuesta por internet obtuvieron un ingreso global de 34.6 billones de euros. Los mercados más regulados son los que generaron mayores ingresos. El detalle es el siguiente:

Región	Ingresos brutos 2015	Porcentaje
Europa	16.47 billones de euros	47.60%
Asia / Medio Oriente	10.48 billones de euros	30.30%
Norte América	04.60 billones de euros	13.30%
Oceanía	02.28 billones de euros	06.60%
Latinoamérica	00.56 billones de euros	01.60%
África	00.21 billones de euros	00.60%
	<b>34.60 billones de euros</b>	<b>100.00%</b>

Como puede advertirse, Europa es la región donde los operadores obtuvieron mayores ingresos provenientes de esta actividad. Un total de **16.47 billones de euros en el 2015**, y éstos ingresos pagan impuestos únicamente en aquellos países que están regulados como es el caso de Dinamarca, Inglaterra, Francia, Italia, España; pero también en Europa, existen jurisdicciones con baja o nula imposición fiscal donde estos operadores pueden obtener sus licencias de juego, como por ejemplo, Gibraltar, Malta, Isla de Man, Alderney; que constituyen lugares atractivos para que los

<sup>1</sup> H2Gambling Capital es una empresa líder en el manejo de data sobre la industria del juego a nivel mundial y todos los años hace estadísticas sobre esta industria. Para mayor información sobre esta empresa, puede visitarse su web site: h2gc.com



operadores tengan sus oficinas principales pues los impuestos al juego son relativamente bajos.

Por otro lado, se advierte que, en el año 2015, **en Latinoamérica los operadores obtuvieron 560 millones de euros de ganancias brutas** y ello representa tan solo el 1.60% del mercado mundial jugado. Ello obedece a que son pocos los países que tienen una regulación específica sobre los juegos de apuesta por internet. Esos 560 millones de euros no han tributado en Latinoamérica porque los países no tienen regulada esta actividad y no otorgan licencias de juego.

En consecuencia, se advierte una gran oportunidad, para países como Perú, que tienen una amplia experiencia en regulación en temas de juegos de azar, para poder regular esta actividad y obtener impuestos de ello. En el año 2016, Colombia ha regulado de manera integral el otorgamiento de licencias de juego de apuestas por internet y pretende captar a los principales operadores de juegos por internet que ofrezcan sus servicios a esta región.

La legislación colombiana se base en la legislación española, la cual no es tan reconocida en Europa como la de Reino Unido o Dinamarca. Sin embargo, a pesar de la crisis europea y en particular la española, en el **año 2015** obtuvieron ingresos brutos de **319,6 millones de euros<sup>2</sup>** y en el **año 2016**, los ingresos brutos obtenidos únicamente por los actuales operadores con licencia del gobierno español superan los **400 millones de euros**.

Con una propuesta legislativa que establezca un impuesto razonable y que los operadores licenciados en Perú tributen por sus ingresos obtenidos por jugadores de cualquier parte del mundo, principalmente, los de la región latinoamericana y, asimismo, partiendo que en el año 2015 en Latinoamérica hubo ingresos brutos de 560 millones de euros que debieron quedarse en las arcas fiscales de estos países (incluyendo Perú) pero por falta de regulación no se beneficiaron de ello, y que en los años 2016, 2017 y 2018 esta cifra se ha estado incrementando –pues no hay todavía datos oficiales completos -; consideramos, que con un esquema legal bien regulado, los operadores con licencia de juego otorgada por el gobierno peruano, podrían obtener un ingreso bruto no menor de **200 millones de dólares**, lo cual significaría obtener no menos de **20 millones de dólares como impuestos**.

Con un impuesto del 10% de las ganancias brutas se va a poder atraer a los grandes operadores y a sus clientes que juegan en el extranjero. En Colombia, en el primer año, han otorgado licencias a 12 operadores. Si se

---

<sup>2</sup> En el año 2015, en España, los casinos on line licenciados y controlados declararon ingresos brutos de 319,6 millones de euros dividido en apuestas deportivas 179 millones de euros, máquinas tragamonedas online 67,50 millones de euros, poker on line 59,80 millones de euros, y juego de bingo 7,8 millones de euros. Las proyecciones al día de hoy, superan los 400 millones de euros para el año 2016.

otorga en el Perú durante el primer año, licencias a 10 operadores que generen ingresos brutos de 20 millones cada uno, se va a obtener impuestos no menores a 20 millones de dólares. Pero en términos optimistas, si se otorgan las seguridades jurídicas necesarias y un ambiente regulatorio establece con los años de experiencia de la DGJCMT, esta actividad puede generar 500 millones de dólares anuales e impuestos especiales de **50 millones de dólares** y podría ser más, si los otros países de la región no regulan esta actividad pues los operadores internacionales sacarían sus licencias en Perú y tributarían en Perú, por sus ingresos obtenidos en la región. Entonces, es una actividad que el Estado peruano debe regular para combatir su ilegalidad y su evasión, tal como lo están haciendo países de todas las regiones del mundo.

Probablemente, los impuestos pueden aumentar. Todo depende de la estructura que se le otorgue. Es preciso hacer notar que la operación de juegos de apuesta por internet es una competencia entre países, pues el operador elegirá que país es el que le otorga la licencia. Si por ejemplo, su objetivo es el mercado latinoamericano, actualmente, existe legislación específica en Colombia, donde el Impuesto es del 15% de las ganancias brutas. Este es un impuesto que podría no estimular a los grandes operadores internacionales a obtener sus licencias en ese país. En las jurisdicciones europeas donde hay muchos operadores con licencias como Malta, Isla de Man, Gibraltar, el impuesto generalmente es un monto fijo o no supera el 5% de las ganancias brutas.

Una tasa razonable y que puede ser atractiva para atraer a operadores que obtengan sus licencias de juego por internet desde Perú y por lo tanto, estarán vinculados tributariamente a Perú, es no más del 10% de sus ganancias brutas. La posibilidad que una empresa proveedora de juegos online capte apuestas de residentes de otros países de la región pero que tribute en nuestro país es una figura tan similar como aquel turista extranjero que llega al Perú y consume varios servicios turísticos. En consecuencia, es un hecho sensible que la tasa impositiva sea lo suficientemente idónea para obtener nuevos recursos tributarios de una actividad que en la actualidad funciona pero que no genera ningún beneficio para el Estado Peruano.

El proyecto de Ley tiene las siguientes características:

a. Tiene una estructura regulatoria muy similar a la Ley que regula la explotación de juegos de casino y máquinas tragamonedas (Ley N°27153 y sus modificatorias), la cual establece un procedimiento administrativo de evaluación previa, la misma autoridad que se está indicando en la presente ley (Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, por lo que no se generará nuevos costos al Estado), garantías para el cumplimiento de obligaciones por el operador (mediante fianzas o pólizas de caución) y una lista de sanciones administrativas, que al igual que en el actual sector regulado de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, pueden llegar hasta la 1,000 UIT; considerando que en este caso, la mayoría de los

operadores interesados en obtener una licencia de juego serán empresas extranjeras.

b. Regula la operación, pero también la comercialización y la participación de la actividad para lo cual existen 4 actores principales: el Operador, la empresa que puede proveer software al operador, el laboratorio internacional encargado de verificar el cumplimiento de los requisitos técnicos del sitio web, y el jugador

c. Se establecen los requisitos técnicos mínimos que debe contener el sistema de juego y el sitio web, los cuales deberán ser verificados por un laboratorio internacional, como actualmente ocurre con la legislación vigente (Ley N°27153 y sus normas modificatorias y reglamentarias). Tanto los requisitos para registrarse como usuario como los requisitos técnicos son los estándares mínimos que debe exigir un Estado que otorga una licencia de juego.

El reglamento podrá incorporar otros adicionales según los cambios que se produzcan por la tecnología. El porcentaje de retorno al público establecido para los juegos (85%) es el mismo que actualmente tiene la Ley N°27153 para las máquinas tragamonedas y toda la información que se obtenga de los jugadores tiene que ser tratada de conformidad con la legislación de la materia, actualmente, la Ley de Protección de Datos Personales. Asimismo, se le otorga a la autoridad competente un código de acceso para que pueda –en tiempo real- y en cualquier momento, acceder a la información dinámica de las transacciones que realizan los operadores autorizados conforme a ley para proveer servicios de juegos por internet.

Estos son estándares internacionales y considerando que actualmente, el Perú es considerado líder a nivel latinoamericano en regulación de juegos de casino y máquinas tragamonedas, con este prestigio y una norma moderna sobre regulación de juegos por internet, se va permitir que los principales operadores de estos juegos obtengan su licencia de juego desde Perú y paguen impuestos (el Impuesto especial que se crea y el Impuesto a la Renta) por sus operaciones, generando nuevos recursos tributarios, que al igual que lo establecido en la actual Ley de juegos de casino y máquinas tragamonedas, beneficiará en un 30% al desarrollo del deporte, pudiendo ser una gran solución que el Gobierno no ha encontrado aún para financiar la organización de los juegos panamericanos y desarrollar una verdadera política de promoción del deporte.

d. Es preciso hacer notar que la Ley Orgánica del MINCETUR no se modifica pues ésta únicamente contiene las funciones de los Viceministerios, pero no de las Direcciones Generales. Como actualmente por efecto de la Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas tiene infraestructura y personal capacitado para el control de esta actividad, se designa a esta entidad como la autoridad competente. En el Reglamento de Organización y Funciones del MINCETUR deberán incorporarse estas nuevas funciones asignadas a la DGJCMT.

e. Se establece el delito de operación ilegal que sería cuando se ofrece o promociona juegos por internet sin tener licencia de la DGJCMT, esto por ejemplo, es la práctica usada por muchos países y ha generado que los proveedores de juegos por internet consulten antes de ofrecer sus servicios a un país, si en dicho país hay una prohibición como la que estamos planteando, pues todos reconocen el derecho de un Estado a decidir si acepta o no que a su jurisdicción se ofrezcan servicios de juegos de apuesta por internet.

f. Se crea un impuesto del 10% de las ganancias brutas a esta actividad. Considerando que este ingreso puede provenir de apuestas realizadas en otros países, la tasa tiene que ser adecuada para que los grandes operadores internacionales estén interesados en que su licencia de juego sea obtenida desde el Perú.

g. Siguiendo la estructura del impuesto que actualmente grava a los juegos de casino y máquinas tragamonedas, un porcentaje de su recaudación debe ir al sector del deporte. Por cierto, las principales casas de apuesta on line del mundo son las principales auspiciadoras de los equipos de fútbol o de los deportistas más prestigiosos del mundo, por lo tanto, indirectamente, podría ocurrir lo mismo en nuestro país.

En efecto, las apuestas por internet están estrechamente vinculadas al desarrollo del deporte, famosos equipos de fútbol como Real Madrid de España, Inter de Italia o Manchester City de Inglaterra han logrado un desarrollo notable gracias a los auspicios obtenidos por las casas de apuestas.

## **II.- EFECTOS DE LA VIGENCIA DE LA NORMA SOBRE LA LEGISLACIÓN NACIONAL**

La propuesta legislativa no alterará el marco constitucional, pero si enriquece la legislación vigente al incluir la regulación de una actividad que al día de hoy no está regulada y que es necesario hacerlo por los beneficios que ello podría producir al Estado.

## **III.- ANÁLISIS COSTO-BENEFICIO**

El proyecto de ley propuesto no irroga gasto al erario nacional porque la autoridad encargada de aplicar la ley ya existe –la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, y los solicitantes que obtengan obtienen una licencia de juego otorgada por esta autoridad, se convertirán en contribuyentes del Impuesto y pagarán el 10% de sus ganancias brutas.

Adicionalmente, esta ley beneficiará a los siguientes sectores económicos:

- Agencias de publicidad: La actividad de los juegos de apuesta por internet se basa fundamentalmente en publicidad, por lo tanto, las agencias de publicidad, canales de televisión, periódicos, etc. se verán beneficiados con la regulación de esta actividad.

- Equipos profesionales de fútbol y deportistas de élite: Como hemos indicado, la publicidad es fundamental en esta actividad y por ello, los operadores buscarán que su "marca" aparezca asociada a equipos profesionales de futbol –como ocurre en Europa- y con deportistas de élite, lo cual permitirá que nuestros deportistas de élite tengan nuevos mecanismos – esta vez privados- de financiamiento de sus competencias.
- Empresas de pasarelas de pagos: Como es necesario que estas empresas cuenten con sistemas para la recepción de las apuestas y el pago de premios, necesariamente van a contratar a empresas procesadoras de pagos o pasarelas de pagos.
- Nuevos puestos de trabajo: Esta actividad generará puestos de trabajo para ocupaciones como call centers, servicio de atención al cliente, diseñadores gráficos, especialistas en redes y otras actividades vinculadas a los servicios digitales y electrónicos, es decir, aquellas personas que están estudiando carreras u oficios vinculados a la tecnología podrán tener una oportunidad para trabajar.