



Futuras líneas de trabajo para la prevención de blanqueo de capitales en las plataformas de juego en línea

Autores:

Yaiza Rubio

yaiza_rv@hotmail.com

Félix Brezo

felix.brezo@deusto.es

Enero 2013



1. Introducción: la democratización del juego

La consideración histórica de los casinos de juego como centros de blanqueo de capitales ha dado lugar a la redacción de estrictas normas de control público para prevenir los fenómenos de fraude y criminalidad que se aprovechan de la naturaleza intrínseca de los documentos de pago al portador. Sin embargo, hace ya tiempo que ese ya no es el único campo de batalla: el auge de las plataformas online ha motivado la implicación del legislador para regular sobre hábitos que dejaban obsoletas las regulaciones anteriores y que ponían de manifiesto la necesidad de adecuarse a los nuevos tiempos.

La entrada en vigor de una nueva regulación del juego en línea ha tenido dos consecuencias principales: la primera, un crecimiento de casi el 400% del número de usuarios en los primeros seis meses de puesta en marcha de la Ley, desde los 194.000 de junio hasta los 997.000 de noviembre de 2012 (Muñoz, 2012) y, la segunda, la recaudación de casi 140 millones de euros en concepto de impuestos de una industria que anteriormente operaba en España pero que no rendía cuentas de sus ganancias. Es este marco en el que se desarrolla este documento: en el de un mercado cada vez más amplio y accesible que permite a los usuarios jugar, operar y transferir dinero para realizar apuestas y pujas de todos los tamaños con la comodidad de hacerlo desde sus propios domicilios.

El resto del documento está estructurado como sigue. La sección dos define el marco legislativo aplicable en temas de blanqueos de capitales y financiación del terrorismo (Ley 10/2010) y la nueva regulación de las plataformas de juego en línea (Ley 13/2011). La sección tres detalla algunas de las posibilidades que pueden darse de cara a la comisión de delitos de blanqueo así como una estimación del coste de las operaciones. La sección cuatro enumera algunas de las técnicas de evasión de las leyes ya definidas.



La sección cinco define los posibles escenarios que pudieran darse en el futuro con la aparición de nuevas divisas fuera del control gubernamental en los entornos virtuales, enunciando la problemática del juego en plataformas no reguladas. Por último, la sección seis recoge las conclusiones extraídas de este estudio.

2. Un nuevo marco legislativo

Como consecuencia de la irrupción de las apuestas y juegos a través de Internet y al verse superados los límites territoriales de las relaciones comerciales tradicionales, la doctrina del Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha señalado la necesidad de establecer una oferta dimensionada de juego (Parlamento Europeo, 2009). En paralelo a este proceso de cambio y debido a la rentabilidad de un negocio en auge (TNS, 2012), han surgido nuevos operadores en el mercado del juego en Internet para los que la normativa anterior no ofrecía una respuesta regulatoria adecuada. Dado que muchos de estos operadores tenían sus sedes en territorios de fuera de la Unión Europea para aprovecharse de las ventajas de una menor presión fiscal y esquivando así controles más estrictos.

En esta línea, la Ley 13/2011 (España, 2011a) regula, en particular, la actividad de juego a que se refiere el párrafo anterior «cuando se realice a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos». Las plataformas de juego en línea, como operadores de juego contemplados en dicha Ley y, por la naturaleza de su negocio como operadores de juego, se tendrán que atener a las obligaciones marcadas en la Ley 13/2011. En ella, se dispone que los operadores deberán poner en marcha mecanismos de prevención para evitar el fraude y aquellos delitos asociados al blanqueo de capitales y financiación del terrorismo en los términos dispuestos por la Ley 10/2010 (España, 2010).

La Ley 10/2010 en su artículo 3.1 obliga a una identificación de todas aquellas personas físicas o jurídicas que pretendan establecer relaciones de negocio o intervenir en



cualquier operación (España, 2010:37.462). Además, los operadores de juego en línea están obligados a medir el riesgo de ser utilizados como instrumentos de blanqueo de capitales y a ponderar el alcance de las medidas interpuestas para evitarlo. Pero, por otro lado, al utilizar como medio de pago dinero electrónico no están obligados a identificar de forma fehaciente a los usuarios, ni a realizar un seguimiento de la relación de negocio, ni a evaluar el riesgo del cliente individual o a identificar el origen de los fondos utilizados (España, 2010:37.466), lo cual podría añadir complejidad a las futuras investigaciones.

Asimismo, los sujetos obligados deberán elaborar un manual en el que aparezcan aquellas medidas de control interno para prevenir el blanqueo de capitales y que serán susceptibles de revisión por parte del Servicio Ejecutivo del Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias (SEPBLAC)¹. Por otro lado, otra medida para evitar el blanqueo de capitales consistirá en la valoración de la eficacia operativa de las medidas de control a través de un experto externo que realizará un examen anual a la empresa y propondrá sus mejoras. También tendrán la obligación de examinar con especial atención toda operación o pauta de comportamiento compleja, inusual o sin un propósito económico o lícito aparente, o que presente indicios de simulación o fraude. En el mundo de las plataformas online las transacciones son más fácilmente rastreables debido a que el Real Decreto 1614/2011 en su artículo 33.1d (España, 2011a:117.582) define la obligación de los operadores de «conservar el detalle analítico de los movimientos en relación con la cuenta de juego del jugador y de las jugadas efectuadas durante un periodo de seis años».

El Anexo II de dicho Real Decreto (España, 2011a:117.602) fija también unos límites para que los jugadores en línea depositen dinero en sus cuentas con el fin de controlar potenciales problemas de adicción al juego. De forma indirecta, este mecanismo de prevención que establece un límite mensual de 3.000€ por persona y operador, se convierte también en un factor de control de blanqueo de capitales al interponer limitaciones a las cantidades máximas susceptibles de ser blanqueadas.

¹ <http://www.sepblac.es>



3. Costes teóricos de blanqueo empleando plataformas de juego

En vista del recién aprobado marco jurídico español, se ponen a disposición del usuario nuevas formas de jugar y de operar legalmente en la red. En este sentido, la existencia de un nuevo marco legislativo no supone un cambio significativo en cuanto a los métodos tradicionales empleados para el blanqueo que utilizaban el juego como herramienta, ya que se puede decir que cambia el lugar donde tiene lugar la acción pero no los juegos en sí mismos.

A continuación, se va a proceder a formular una serie de cálculos que sirvan para analizar el riesgo de cada juego como herramienta para el blanqueo de capitales, para lo cual se calculará el *coste de blanqueo* al que tendría que hacer frente un potencial blanqueador para cada tipo de juego de entre algunos de los más habituales: póker, ruleta, blackjack y apuestas. Quedan excluidos de este análisis las loterías y bingos online, así como las emuladoras de máquinas de juego. En el caso de estas últimas, están pendientes de regulación en nuestro país aún siendo otro de los principales reclamos de muchas salas online extranjeras.

a) Póker

El póker (España, 2011c:52.984) es un juego de envite multijugador en el que cada participante tratará de obtener la mejor jugada posible en base a unas cartas propias combinándolas, en su caso, con otras cartas comunitarias. Según el Observatorio del juego online en España de noviembre de 2012 (TNS, 2012), el 38% de los jugadores online se decantaban por este juego, con un gasto medio semanal de 51,2€.

Dentro del póker existen diferentes modalidades: el juego sin límite, en el que no hay límite de apuestas más allá de la cantidad que tenga el usuario sobre la mesa, y el juego con límite, en el por calle o ronda de apuestas se limita la cantidad a poner en juego. Por otro lado, existe la posibilidad de participar en torneos en lo que los jugadores abonan



una cuota de inscripción fija por la cual recibirán una cantidad equivalente de fichas. El objetivo es ir dejando al resto de jugadores sin fichas hasta eliminarlos y alcanzar las posiciones premiadas.

El beneficio del operador vendrá determinado por el cobro de una comisión bien, por cada mano jugada, o bien por cada torneo en el que se participe. En la siguiente tabla se proporciona una muestra de dicha comisión², que queda a criterio de cada sala, en función del tipo de juego y el número de jugadores que participan en la partida.

MODALIDAD DE JUEGO	COMISIÓN OPERADOR
PÓKER-LÍMITE FIJO (1€2€):2 Jugadores	2,00%
PÓKER-LÍMITE FIJO (1€2€):3-4 Jugadores	3,50%
PÓKER-LÍMITE FIJO (1€2€):5 Jugadores	4,50%
PÓKER-SIN LÍMITE (0'50€1€):2 Jugadores	5,15%
PÓKER-SIN LÍMITE (0'50€1€):3-4 Jugadores	5,15%
PÓKER-SIN LÍMITE (0'50€1€):5 Jugadores	5,15%
PÓKER-TORNEO:2 Jugadores	5,40%
PÓKER-TORNEO:3-4 Jugadores	8,15%
PÓKER-TORNEO:5 Jugadores	8,40%

Para los supuestos que se consideran en este documento, se va a fijar un escenario en el que dos jugadores más van a trabajar colaborativamente para transferir, dejándose ganar, dinero de una cuenta (en la que previamente se hubiera cargado dinero a blanquear) a otra desde la que poder retirar el dinero. Este tipo de tácticas, denominadas en el argot *collusion*, están estrictamente prohibidas por los términos y condiciones de uso de las salas, lo que no impide que se pongan en práctica empleando otro tipo de canales de comunicación (vía telefónica, salones de chat privados, VoIP, etc.). De cualquier manera, por la complejidad del juego, y por no tratarse de únicamente de un juego azar, resulta mucho más complicado obtener rentabilidad jugando contra otros rivales legítimos, ya que se requiere de un cierto manejo de las estrategias básicas para no perder grandes cantidades.

b) Casino online

Entre los juegos de casino analizados se encuentran la ruleta francesa y el blackjack. El 30% de los jugadores online se decantaban por esta categoría, con un gasto medio semanal de 35,7€ (TNS, 2012).

En el juego de la ruleta de francesa, los participantes podrán realizar diferentes apuestas obteniendo diferentes montos de dinero en función de la complejidad de la apuesta realizada de acuerdo a la siguiente tabla:

Apuestas	Números que juega	Pagos
Suertes sencillas (par-impar, rojo-negro, etc.)	18 números / 37 posibles	1 a 1
Columnas y docenas	12 números / 37 posibles	2 a 1
Seisena	6 números / 37 posibles	5 a 1
Cuadro	4 números / 37 posibles	8 a 1
Transversal	3 números / 37 posibles	11 a 1
Caballo o semipleno	2 números / 37 posibles	17 a 1
Pleno	1 número / 37 posibles	35 a 1

Asumiendo que un jugador apuesta sus fichas al rojo, tendrá 18 posibilidades de entre las 37 casillas existentes (del 0 al 36) para obtener un pago de 1 a 1 (es decir, recuperar lo apostado y obtener la misma cantidad como premio). Esta estructura de pagos, ofrece un valor esperado al jugador de 36/37 (97,29%) cada vez que decide apostar, incurriendo por tanto en un 2,70% de lo que se podría considerar como *coste de blanqueo*.

El blackjack se juega en una mesa semicircular en la que cada jugador dispone de un casillero marcado en el tapete para realizar su apuesta antes de que se ponga en juego la primera carta. El objetivo es alcanzar una puntuación mayor que la que obtenga la banca sin sobrepasar 21 (en caso de empate, ni se gana, ni se pierde). La banca tiene unas normas rígidas que le obligan a seguir pidiendo cartas siempre que tenga una puntuación inferior a 17. Estudios matemáticos fijan la ventaja mínima de la banca en un 2,21% (Griffin, 1978; Barboianu, 2006).



c) Apuestas deportivas o hípcas

La Ley 13/2011, entiende por «apuesta, cualquiera que sea su modalidad, aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación de la concreta modalidad de apuesta» (España, 2011c:52.984-52.985). El 52% de los jugadores online se decantaban por esta categoría, con un gasto medio semanal de 33,7€ (TNS, 2012).

En este caso para obtener el retorno de inversión contra los operadores de juego, se ha calculado aplicando la siguiente fórmula:

$$\text{Retorno} = \frac{1}{\sum_{i=1}^{i=n} \frac{1}{\text{Coef}_i}}$$

donde n es el número de posibles resultados del evento a pronosticar. Por ejemplo, para un partido de tenis en el que sólo se pueden dar dos resultados $n=2$, mientras que para un partido de fútbol en el que se pueden dar tres resultados $n=3$. El *coste de blanqueo* vendrá dado por la siguiente expresión:

$$\text{Coste de blanqueo} = 1 - \text{Retorno}$$

Se ha observado también que estos coeficientes podrían optimizarse si las apuestas se realizaran en casas distintas, lo que permitiría aprovechar al mismo tiempo las diferencias de criterio de los operadores y esquivar así los límites de depósito que fija la legislación por jugador. Los cálculos realizados permiten estimar que el coste de blanqueo podría reducirse hasta cerca del 3,60% eligiendo la casa sobre la que operar.

Costes de ejecución asociados al blanqueo

A estos criterios, que vienen marcados por las características propias de cada juego, hay que añadir la complejidad de transferir capitales empleando cuentas de dinero electrónico. Una vez analizadas las características de cada juego, se recogen en la tabla que sigue un listado de los costes estimados de blanqueo en función de ellos.

JUEGO	Comisión del operador	Desventaja del jugador	Retorno
PÓKER-LÍMITE FIJO (1€2€):2 Jugadores	2,00%	-	98,00%
BLACKJACK	-	2,21%	97,79%
RULETA	-	2,70%	97,30%
PÓKER-LÍMITE FIJO (1€2€):3-4 Jugadores	3,50%	-	96,50%
APUESTA DEPORTIVA O HÍPICA: varias salas	-	3,60%	96,40%
PÓKER-LÍMITE FIJO (1€2€):5 Jugadores	4,50%	-	95,50%
PÓKER-SIN LÍMITE (0'50€1€):2 Jugadores	5,15%	-	94,85%
PÓKER-SIN LÍMITE (0'50€1€):3-4 Jugadores	5,15%	-	94,85%
PÓKER-SIN LÍMITE (0'50€1€):5 Jugadores	5,15%	-	94,85%
PÓKER-TORNEO:2 Jugadores	5,40%	-	94,60%
APUESTA DEPORTIVA O HÍPICA: estándar	-	7,00%	93,00%
PÓKER-TORNEO:3-4 Jugadores	8,15%	-	91,85%
PÓKER-TORNEO:5 Jugadores	8,40%	-	91,60%

Entendiendo retorno como euros blanqueados en función de los euros destinados a serlo, se observa que los porcentajes son elevados en cualquiera de las modalidades ya que oscilan entre el 91,60% y el 98%, lo que supondría un atractivo adicional para el defraudador. El juego más atractivo desde el punto de vista del coste de blanqueo es el póker con límite para dos jugadores, si bien es cierto que no es la modalidad de juego más común.



4. Evasión de controles

A pesar de los controles establecidos por ley y de las sanciones de hasta cincuenta millones de euros previstas para las infracciones muy graves (España, 2011c:53.009), todavía sería posible conectarse a operadores de juego que ofrecen sus servicios por Internet sin licencia en España. De hecho, según el Observatorio del juego online en España (TNS, 2012), el 1% de los usuarios accede a páginas internacionales sin licencia para operar en nuestro país. Esto es un problema ya que estas plataformas no están sujetas a obligaciones y podrían constituirse en una herramienta de blanqueo ajena al control del Ministerio de Hacienda.

En esta situación, los controles exigibles a los sujetos obligados, al estar los usuarios conectados a un servicio afincado fuera de España, no tendrían las obligaciones que marca la ley a la hora de limitar diaria, semanal o mensualmente la cuantía de los depósitos, de identificar a los usuarios o de notificar al SEPBLAC aquellas operaciones que tuvieran indicios de estar relacionadas con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo en los términos dispuestos por la Ley 10/2010.

En todo caso, en el supuesto de que se optara por bloquear el acceso a operadores de juego sin licencia desde direcciones IP españolas, aún existiría la posibilidad de conectarse a dichos servicios empleando *proxies* que permitieran a los usuarios conectarse con direcciones IP de otros países aparentando estar conectados desde ellos. Además, este enmascaramiento se puede realizar a través de redes como Tor que aportan una capa adicional de anonimato a la conexión cifrando el tráfico que circula en los nodos intermedios (Chaabane et ál., 2010).



5. Escenarios

Se asume que la evolución futura del incremento de la actividad sobre blanqueo de capitales seguirá las tendencias políticas, económicas y tecnológicas descritas anteriormente, por tanto, se considera como escenario más probable el escenario *business as usual* (tendencial).

La persistencia de la economía sumergida de nuestro país, que se sitúa actualmente en torno al 25% del PIB (Guerrero, 2012), es una de las principales variables explicativas del aumento de dicha actividad. Paralelamente, la democratización de las nuevas tecnologías y particularmente del uso de Internet, está acercando estas herramientas a un número cada vez mayor de personas que operan la red, lo que sumado a la ineficacia de las legislaciones internacionales a la hora de perseguir delitos transnacionales cometidos en la red juega a favor de la proliferación del fenómeno. La evolución de este escenario vendría determinada por la intensidad con la que el Estado aplique la capacidad sancionadora que se le atribuye por ley. En este sentido, las características del juego online permiten rastrear los movimientos sospechosos de los jugadores aportando una información adicional a aquella de la que se dispone en los casinos de juego presenciales, lo que podría dar lugar a la proliferación de nuevas áreas de investigación que incidan en la identificación de nuevos algoritmos para la detección de actividades fraudulentas.

Dos son los eventos hipotéticos que podrían modificar el escenario anteriormente definido. El primero, por la creación de una normativa global que permitiera una persecución eficiente de estos delitos a nivel mundial, optimizando las posibilidades de monitorización de las transacciones entre entidades de crédito o financieras de todo el mundo. Esto podría traducirse en un aumento de la eficacia a la hora de perseguir delitos relacionados con el blanqueo de capitales, beneficiándose de las posibilidades de rastreo que ofrece la naturaleza intrínseca del dinero electrónico en contraposición al efectivo, y alejar así a los delincuentes de este tipo de plataformas.



El segundo, por un aumento de la desconfianza de los usuarios. En 2007 un problema del software de Absolute Poker permitió a un usuario ver todas las cartas en juego y obtener, al menos oficialmente, 700.000 dólares de forma fraudulenta produciendo graves daños a la imagen de la compañía (Levitt, 2007; William et ál., 2012). En este sentido, el crecimiento de los delitos relacionados con el blanqueo de capitales o el aumento del uso de *malware* creado *ad-hoc*, podría reproducir este problema. Sin ir más lejos, eventos como el *Black Friday* que supuso el cierre de Full Tilt Poker, segundo operador de póker a nivel mundial, y el congelamiento de todas las cuentas de sus usuarios por problemas fiscales en EEUU (Monforte, 2011) o la aparición de aplicaciones fraudulentas que intentan aprovecharse de la confianza del jugador (Wieting, 2012), afectaría a la credibilidad de las salas en particular y del negocio de los casinos en general.

6. Conclusiones

A pesar de la entrada en vigor de una nueva regulación del juego que provee al Estado de nuevas herramientas de control para prevenir los delitos asociados al blanqueo de capitales, las cifras de economía sumergida, la democratización de las nuevas tecnologías y la ineficacia de la legislación internacional, forzarán a que sea la intensidad sancionadora del Estado la que limite el crecimiento de la actividad sobre blanqueo de capitales a través de las plataformas de juego en línea. Por todo ello, se hace necesaria la adecuación de nuevas herramientas de seguimiento que se ajusten a la dimensión de un modelo de negocio que afecta a casi un millón de españoles y que ha generado 140 millones de euros de recaudación fiscal en los primeros meses desde su regulación.



7. Referencias

- BARBOIANU, Catalin (2006). *Probability Guide to Gambling: The mathematics of dice, slots, roulette, baccarat, blackjack, poker, lottery and sport bets*. Infarom.
- CHAABANE, A.; MANILS, P. y KAAFAR, M.A (2010). *Digging into Anonymous Traffic: A Deep Analysis of the Tor Anonymizing Network*. En *Proceedings of 4th International Conference on Network and System Security (NSS), 2010*, 1-3 de septiembre de 2010, pp. 167-174. INRIA Rhone-Alpes, Grenoble (Francia).
- DGOJ, Dirección General de Ordenación del Juego (2012). *Dirección General de Ordenación del Juego: Memoria anual 2011*. Responsable edición digital: (Jesús González Barroso). Edita Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, Subdirección General de Información, Documentación y Publicaciones.
- ESPAÑA (2012a). *Ley 16/2012, de 27 de diciembre, por la que se adoptan diversas medidas tributarias dirigidas a la consolidación de las finanzas públicas y al impulso de la actividad económica*. [Internet] *Boletín Oficial del Estado*, viernes 28 de diciembre de 2012, núm. 312, pp. 88.097-88.155 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/Hcy1Q>
- _____ (2012b). *Real Decreto 778/2012, de 4 de mayo, de régimen jurídico de las entidades de dinero electrónico*. [Internet] *Boletín Oficial del Estado*, sábado 5 de mayo de 2012, núm. 108, pp. 33.922-33.942 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/xYftJ>
- _____ (2011a). *Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego*. [Internet] *Boletín Oficial del Estado*, martes 15 de noviembre de 2011, núm. 275, pp. 117.559-117.602 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/bk6in>



- _____ (2011b). *Ley 21/2011, de 26 de julio, de dinero electrónico*. [Internet] *Boletín Oficial del Estado*, miércoles 27 de julio de 2011, núm. 179, pp. 84.235-84.254 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/87VyG>
- _____ (2011c). *Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego*. [Internet] *Boletín Oficial del Estado*, sábado 28 de mayo de 2011, núm. 127, pp. 52.976-53.022 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/ahWku>
- _____ (2010). *Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo*. [Internet] *Boletín Oficial del Estado*, jueves 29 de abril de 2010, núm. 103, pp. 37.458-37.499 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/HbIH7>
- GAVINO, Andrés R. (2012). *Hacienda espera recaudar entre 80 y 120 millones del juego en Internet*. [Internet] *El País*, Madrid, martes 5 de junio de 2012 [fecha de consulta: 28 de diciembre de 2012]. Disponible en: <http://goo.gl/PhGUW>
- GRIFFIN, Peter (1978). *The theory of Blackjack*. Huntintong Press.
- GUERRERO, Borja (2012). *Economía sumergida: 24% del PIB y subiendo*. [Internet] *Cinco Días*, Madrid, viernes 31 de agosto de 2012 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/A1fzg>
- LEVITT, Steven D. (2007). *The Absolute Poker cheating scandal blown wide open*. [Internet] *The New York Times*, miércoles 17 de octubre de 2007 [fecha de consulta: 7 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/Zhzse>
- MONFORTE, Felipe (2011). *'Full Tilt tiene todo mi dinero, más de 150.000 dólares. Me han arruinado la vida'*. [Internet] *El mundo*, Miami, domingo 25 de septiembre de 2011 [fecha de consulta: 7 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/XBeOb>
- MORENO, Jairo (2012). *PokerStars, 888 y bwin.party se reparten el poker en España*. [Internet] *Poker-Red*, jueves 15 de noviembre de 2012 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/R8pRX>



- MUÑOZ, Ramón (2012). *El Gobierno espera incrementar los beneficios para las arcas públicas con la Ley de Juego*. [Internet] *El País*, Madrid, jueves 27 de diciembre de 2012 [fecha de consulta: 28 de diciembre de 2012]. Disponible en: <http://goo.gl/WC7BH>
- PARLAMENTO EUROPEO (2009). *Resolución del Parlamento Europeo, de 10 de marzo de 2009, sobre la integridad de los juegos de azar en línea (2008/2215(INI))*. [Internet] *Diario Oficial de la Unión Europea*, martes 10 de marzo de 2009, C 87, pp. 30-35 [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/4fYfT>
- TNS (2012, noviembre). *Observatorio del Juego Online en España. Informe de resultados: 1ª medición*. [Internet] Ed. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas [fecha de consulta: 5 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/9wozH>
- WIETING, Mark (2012). *Estafado por jugar al póquer en un «casino online» de mentira*. [Internet] *ABC*, Madrid, viernes 1 de junio de 2012 [fecha de consulta: 7 de enero de 2013]. Disponible en: <http://goo.gl/XBeOb>
- WILLIAMS, Robert J.; WOOD, Robert T. y PARKE, Jonathan (2012). *Routledge International Handbook Of Internet Gambling*. Ed. Routledge.