



**MEMORIA SOBRE LA RESOLUCIÓN DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO,  
POR LA QUE SE MODIFICAN DETERMINADAS RESOLUCIONES SOBRE LAS ACTIVIDADES DE  
JUEGO PREVISTAS EN LA LEY 13/2011, DE 27 DE MAYO, DE REGULACIÓN DEL JUEGO.**

## Introducción

La presente resolución tiene por finalidad mejorar el sistema de verificación de identidad de los usuarios de los juegos e introducir determinadas modificaciones en el modelo de reporte que deriva del sistema de monitorización de la información empleado por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Con ese objetivo, se modifican las siguientes disposiciones de la Dirección General de Ordenación del Juego:

- Por un lado, se modifica la Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla los artículos 26 y 27 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, en relación con la identificación de los participantes en los juegos y el control de las prohibiciones subjetivas a la participación.
- Por otro, también se modifica la Resolución de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba el modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.
- Finalmente, se modifica la Resolución de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

En cuanto a las mejoras introducidas en el sistema de verificación de identidad, éstas no sólo amplían las obligaciones de verificación de identidad que han de poner en marcha los operadores de juego, sino que también inciden sobre la capacidad del jugador para hacer depósitos y retiradas de su cuenta de juego en función del grado de acreditación efectiva de su identidad.

En cuanto a las modificaciones en el modelo de reporte no estrictamente asociadas a la modificación de los sistemas de verificación de identidad, éstas afectan, por un lado, a los



estados de la cuenta del jugador y, por otro, al contenido del Registro de Catálogo de Eventos del operador.

En cuanto al cambio referido a la Resolución de 6 de octubre, de 2014, sobre especificaciones técnicas del juego, tan solo tiene como propósito actualizar los requisitos de certificación de los generadores de números aleatorios, exigiendo para ello que éstos sean criptográficamente fuertes.

### Base jurídica

La presente Resolución se elabora con base en los artículos 21.4, 21.5, 21.9 y 21.14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, que habilitan a la Dirección General de Ordenación del Juego<sup>1</sup> a dictar instrucciones de carácter general a los operadores de juego, a establecer los requisitos técnicos y funcionales necesarios de los juegos, a asegurar que los intereses de los participantes sean protegidos y, finalmente, a colaborar en el cumplimiento de la legislación de prevención de blanqueo de capitales y de financiación del terrorismo y a vigilar el cumplimiento de la misma.

La habilitación normativa se completa con lo dispuesto en el artículo 23.1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, señala que la Dirección General *“podrá dictar aquellas disposiciones que exijan el desarrollo y ejecución de las normas contenidas en esta Ley, en los Reales Decretos aprobados por el Gobierno o en las Órdenes del Ministerio de Economía y Hacienda, siempre que estas disposiciones le habiliten de modo expreso para ello.”*

Además, debe tenerse en cuenta lo dispuesto en los apartados 3 y 5 del artículo 26 del Real Decreto 1613/2011, 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 los requisitos técnicos de las actividades de juego, que disponen lo siguiente:

*“3. La apertura de un registro de usuario requerirá que el participante aporte los datos a los que se refiere el párrafo anterior y que el operador compruebe la veracidad de los mismos.*

*Finalizado el procedimiento de verificación de los datos en los términos fijados por la Comisión Nacional del Juego, el operador podrá activar el registro de usuario.*

(...)

---

<sup>1</sup> De acuerdo con lo establecido en la disposición adicional décima de la Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, “la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas asumirá el objeto, funciones y competencias que la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, atribuye a la extinta Comisión Nacional del Juego.”



*El operador es responsable de la veracidad y del contraste periódico de los datos que figuren en sus registros de usuario, en los términos establecidos por la Comisión Nacional del Juego. “*

*“5. La Comisión Nacional del Juego establecerá los requisitos y condiciones adicionales que deban reunir los registros de usuario y las cuentas de juego y las medidas de protección que hayan de ser cumplidas por los operadores.”*

## Justificación

### **Justificación de la modificación del sistema de verificación de la identidad de los participantes en el juego.**

Los mecanismos de comprobación de la identidad establecidos en la regulación de juego estatal, además de garantizar la protección de los derechos de los participantes en los juegos, tratan de evitar la utilización de identidades falsas o no pertenecientes al usuario, la suplantación o usurpación de identidades de terceros, así como la vulneración de las prohibiciones subjetivas para poder jugar establecidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Estos mecanismos, además, son una herramienta muy valiosa en la lucha contra el fraude y el blanqueo de capitales en este ámbito.

El modelo de comprobación de identidad vigente para el juego online de ámbito estatal descansa sobre un enfoque ponderado mediante el cual se pretende compatibilizar la garantía de los objetivos mencionados con el desarrollo razonablemente ágil de la actividad operativa y comercial de los operadores de juego. Ello a partir de un modelo de contención del riesgo que limita tanto la capacidad como el incentivo de los sujetos identificados de cara a la utilización de identidades incorrectas en el acceso a los servicios de juego.

Este esquema se asienta en varios pilares complementarios: en primer lugar, el Servicio de Verificación de Identidad para determinar la veracidad e integridad de los datos aportados por los usuarios en el proceso de alta; en segundo lugar, los medios adicionales “Know Your Consumer” establecidos por los operadores para la verificación de identidad y documental; y finalmente, en estrecha relación con ambos, el resto de elementos previstos en la regulación para trazar los flujos monetarios y vincularlos a la identidad real del usuario, como pueden ser las identificaciones en premios, retiradas o depósitos derivadas de la normativa en materia de blanqueo de capitales o los mecanismos de identificación que crecientemente se han incorporado al uso de medios de pago bancarios o electrónicos.



El marco señalado ha ofrecido, con la regulación vigente, un nivel razonablemente satisfactorio de solvencia en la protección de los jugadores y, en particular, el control de las prohibiciones subjetivas asociadas fundamentalmente a los menores de edad y a las personas inscritas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego. Así, por ejemplo, el *VIII Informe sobre percepción social sobre el Juego de Azar en España 2017*, del instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III, cifra el porcentaje de menores en las webs online del ámbito regulado en un 1% del total en 2016, y un 0,3% en 2017. Igualmente, el estudio específico sobre menores y juego llevado a cabo en el marco del *Estudio sobre Prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015* comisionado por la DGOJ en 2015 (última muestra piloto, encuesta a población general entre 15 y 17 años) muestra que los juegos de azar online ocupaban la décima posición, de un total de 13 categorías, como plataforma de iniciación en el juego de los menores.

No obstante, son varias las razones que aconsejan reforzar los sistemas de verificación de identidad existentes en nuestra regulación. Entre otras, cabe citar la conveniencia de fortalecer la lucha contra el fraude ante la creciente potenciación del comercio electrónico; los importantes desafíos a los que se enfrenta la actividad de juego en la actualidad, como por ejemplo, la manipulación fraudulenta de resultados de competiciones deportivas en relación con las apuestas o la aparición de nuevas modalidades de fraude; o el actual estado de evolución tecnológica, que simplifica, para operadores y usuarios, la gestión de la verificación documental, sin establecer grandes cargas ni distorsiones técnicas o comerciales para ninguno de ellos.

Finalmente, con independencia del mencionado contexto fáctico, la nueva regulación de blanqueo de capitales y lucha contra el fraude derivada de la Directiva 2015/849 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 2015<sup>2</sup>, incorporada al ordenamiento jurídico mediante el Real Decreto – ley 11/2018, de 31 de agosto, de transposición de directivas en materia de protección de los compromisos por pensiones con los trabajadores, prevención del blanqueo de capitales y requisitos de entrada y residencia de nacionales de países terceros y por el que se modifica la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, invita a fortalecer el procedimiento de verificación de identidad actualmente existente, no sólo para mejorar el control ejercido a los colectivos anteriormente mencionados, sino también para incorporar mecanismos preventivos de control que incidan directamente en la capacidad de los jugadores para operar a través de su cuenta de juego en función del grado de comprobación de su identidad.

---

<sup>2</sup> Directiva 2015/849 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de mayo de 2015, relativa a la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, y por la que se modifica el Reglamento (UE) nº 648/2012 del Parlamento Europeo y del Consejo, y se derogan la Directiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo y del Consejo y la Directiva 2006/70/CE de la Comisión.



Por todo lo anterior, se considera necesario reforzar, a nivel regulatorio, los mecanismos para evitar la utilización de identidades no correspondientes a la del usuario, sean o no con consentimiento de los titulares reales de las mismas, e incidir directamente en la capacidad del jugador para hacer operaciones en su cuenta de juego en función del grado de comprobación efectiva de su identidad. Es cierto que, en general, los operadores ya demandan tal verificación documental bien a la hora de hacer retiradas, bien incluso en los momentos posteriores al alta, pero con este nuevo sistema de verificación se alcanzará un mayor grado de seguridad y de control en los procesos de comprobación de la identidad de los participantes en los juegos.

#### **Justificación de los restantes cambios previstos en el proyecto.**

Además de la modificación del sistema de verificación de identidad de los participantes en los juegos, esta resolución también introduce determinados cambios en el modelo de reporte de los operadores de juego.

Se completa la información sobre el estado del jugador recogidos en el modelo de reporte, incluyendo dos nuevos estados (pendiente de verificación documental, autoexcluido,). Un mejor detalle de esta información facilitará la monitorización y la supervisión de los procedimientos y controles establecidos por el operador para limitar el acceso al juego a los participantes según su situación particular.

En el registro de usuario se incluyen nuevos campos para consignar la IP desde la que se conecta el jugador, el tipo de dispositivo utilizado (móvil, Tablet u ordenador) y el ID de dispositivo para facilitar la identificación del jugador y prevenir la suplantación de identidad.

En el Catálogo de Eventos de las apuestas se incluye un campo booleano para permitir la actualización de los eventos en los sucesivos ficheros mensuales y añadiendo además una periodicidad diaria en su reporte. Se introduce este campo para informar si un determinado evento ya fue incluido en un fichero anterior o no. Finalmente, también se incorpora información sobre el valor de la cuota de la apuesta con la finalidad de prevenir determinadas formas de fraude.

#### Alternativas a la presente regulación.

Frente a la opción escogida en este proyecto, existen varias alternativas que se han descartado por considerarse improcedentes o excesivamente onerosas para operadores y usuarios, partiendo del contexto actual que se ha descrito en el apartado de justificación.



La primera de ellas sería explicitar los mecanismos concretos a que sujetar la verificación documental, constriñendo así la libertad de los operadores para establecer los medios que consideren.

Se ha considerado que una petrificación de estos mecanismos a nivel regulatorio, además de limitar desproporcionadamente el margen de libre disposición por parte de los operadores, resultaría incluso contraproducente en atención al propósito que se persigue, dado el importante componente tecnológico y el consiguiente dinamismo e innovación en los sistemas y procedimientos de verificación puestos en marcha por los operadores de juego. En todo caso, la consideración de que el mecanismo de verificación documental ha de ser en todo momento suficiente para cumplir su propósito permite controlar a nivel de supervisión regulatoria la efectividad en el cumplimiento de esta obligación por parte de los operadores.

Otra opción hubiese consistido en consignar, como medio exclusivo de identificación, los mecanismos de firma electrónica y procedimientos para la obtención de certificados electrónicos previstos en el ordenamiento. Esta opción se ha descartado igualmente al considerarse suficiente en el momento presente la mejora del sistema vigente, que ha demostrado un grado razonable de efectividad. Teniendo en cuenta lo anterior así como el coste de cambio para usuarios y operadores, se ha optado por no realizar cambios más profundos en el sistema de identificación, en particular en un momento en el que el uso de tales mecanismos aún no está totalmente extendido a nivel de usuarios particulares.

## Contenido de la Resolución

Como se ha señalado con anterioridad, esta resolución tiene por finalidad modificar el sistema de verificación de la identidad de los participantes en el juego e introducir determinados cambios en el modelo de reporte de los operadores de juego.

### **Modificación del sistema de verificación de la identidad de los participantes en el juego.**

Desde un punto de vista formal, la modificación del sistema de verificación de la identidad de los participantes implica modificar tanto la Resolución de 12 de julio de 2012, como la Resolución de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba el modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.

A la vista de este contexto, el modelo de reforzamiento de la identidad previsto en esta Resolución se despliega a través de varias iniciativas que actúan al mismo tiempo en el diseño del sistema:



- Por un lado, con esta disposición el sistema de verificación documental, que consiste en la comprobación, por parte de los operadores, de la veracidad de los datos identificativos aportados por los usuarios en su proceso de registro a través del medio que estimen conveniente, debe empezar a ser utilizado de manera generalizada por los operadores regulados.

Con este nuevo marco, los operadores de juego habrán de comprobar, mediante la correspondiente verificación documental, la identidad de cualquier usuario de juego que tenga una participación en el mismo igual o superior a 150 euros, a diferencia del régimen actual previsto en la Resolución de 12 de julio de 2012, en el que esa comprobación mediante verificación documental sólo es obligatoria con respecto a aquellos jugadores que se hayan identificado como no residentes y no hayan aportado el número del documento nacional de identidad o el número de identificación de extranjeros<sup>3</sup>.

En todo caso, el impacto real de esta medida en las obligaciones de comprobación de identidad de los operadores de juego es relativo, en cuanto que la práctica totalidad de dichos operadores ya ha incorporado de forma voluntaria, a día de hoy, la verificación documental para todos los jugadores con una participación activa en sus juegos; y no sólo para los que en principio, y según lo que dispone la Resolución de 12 de julio de 2012, quedarían afectados por este método de comprobación de identidad. Junto a este hecho, también hay que tener en cuenta que la legislación sobre prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo ya ha venido exigiendo de manera tradicional la identificación formal de los participantes en juegos de azar que hayan obtenido premios por valor igual o superior a 2.500 euros<sup>4</sup>. En este contexto, la entrada en vigor el 4 de septiembre de 2018 del Real Decreto – ley

---

<sup>3</sup> Según lo dispuesto en el apartado Octavo de la Resolución de 12 de julio de 2012 de la Dirección General de Ordenación del Juego, que será modificado con la resolución objeto de esta memoria:

“1. Los operadores de juego podrán emplear sistemas de verificación documental.

En los supuestos en los que no sea posible la verificación a través del Sistema de Verificación de Identidad de la Comisión Nacional del Juego y en los que la solicitud de registro sea realizada por un solicitante no residente en España y que no emplee en su solicitud documento nacional de identidad o número de identificación de extranjeros, el operador procederá a la verificación documental de los datos que figuren en el registro de usuario.”

2. Cuando el solicitante de registro sea un participante no residente en España y que no emplee en su solicitud documento nacional de identidad o de identificación de extranjeros, el procedimiento de verificación documental será iniciado por el operador en el momento en que se reciba la solicitud, sin perjuicio de la activación del registro.”

<sup>4</sup> El artículo 4 del Real Decreto 304/2014, de 5 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, exige proceder a la identificación y comprobación de la identidad de cuantas personas hayan obtenido premios por su participación en loterías u otros juegos de azar por importe igual o superior a 2.500 euros.



11/2018, de 31 de agosto, fortalece aún más el régimen de diligencia exigido hasta ahora a los operadores de juego remoto.

- Por otro lado, la implantación de este modelo afectará directamente a la capacidad del jugador para participar, hacer depósitos y retiradas de su cuenta de juego. Esa capacidad quedará condicionada a la efectiva identificación de dicho jugador a través de los distintos métodos previstos en esta disposición.

Dicho de otro modo, el grado de acreditación de la identidad de los jugadores será el que determine su capacidad de jugar, que será menor cuanto menos acreditada se encuentre dicha identidad.

En este sentido, el operador de juego procederá de acuerdo al siguiente esquema en cuanto a los jugadores residentes:

- Los usuarios cuya identidad no haya sido validada en el Servicio de Verificación de Identidad de los participantes de la DGOJ ni en ningún otro servicio de verificación de identidad, no podrán jugar, ni hacer depósitos o retiradas.
- Los usuarios correctamente identificados a través de cualquier sistema de verificación de identidad y que estén pendientes de verificación documental podrán depositar, hasta un límite conjunto de 150 euros, y participar en los juegos, pero no podrán retirar los premios cualquiera que sea su importe o naturaleza. El estado de estos usuarios tendrá la consideración de pendiente de verificación documental.
- Los usuarios correctamente identificados mediante verificación documental podrán depositar, participar en los juegos y hacer retiradas. El estado de estos usuarios tendrá la consideración de activo.

En cuanto a los jugadores no residentes, el operador de juego procederá de acuerdo al siguiente esquema:

- Los usuarios que hayan completado el proceso de registro, pero tenga pendiente la verificación documental de los datos no podrán jugar, ni hacer depósitos o retiradas.
  - Los usuarios correctamente identificados mediante el sistema de verificación documental podrán depositar, participar en los juegos y hacer retiradas. El estado de la cuenta de estos usuarios tendrá la consideración de activo.
- A nivel técnico, la modificación del sistema de verificación de identidad de los jugadores implica también la modificación de los estados de los jugadores en el





correspondiente registro de usuario en función del estado en que se halle, así como la incorporación de nuevos campos que permitan consignar la IP desde la que se conecta el jugador, el tipo de dispositivo (móvil, tablet, ordenador) y el ID del dispositivo con el objetivo de identificar al jugador con mayor precisión.

- Finalmente, la presente disposición incorpora una disposición transitoria única en la que se establece el régimen de verificación de identidad de los jugadores ya registrados con anterioridad a su entrada en vigor y cuya identidad no haya sido aún verificada documentalmente.

En conclusión, con este cuádruple enfoque, la mejora en el sistema de verificación de identidad de los jugadores proyectado en esta disposición redundará en una mayor eficacia en la lucha contra el blanqueo de capitales y el fraude en la identidad de los usuarios.

#### **Otras modificaciones**

La modificación de la Resolución de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba el modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego, incorpora dos cambios al modelo de reporte que no tienen conexión con la modificación del sistema de verificación de identidad anteriormente analizado.

Estas modificaciones son las siguientes:

- En el Catálogo de Eventos de las apuestas se incluye un campo booleano para permitir la actualización de los eventos en los sucesivos ficheros mensuales y añadir una periodicidad diaria en su reporte. Se introduce este campo para informar si un determinado evento ya fue incluido en un fichero anterior o no.
- Por otro, se añade el estado “Autoexcluido” para reflejar la exclusión del jugador”, y otro relativo a las modificaciones del sistema de identificación de la identidad de los participantes en los juegos descrito con anterioridad (el estado “Pendiente de verificación documental”).
- Además, se incorpora información sobre el valor de la cuota de la apuesta con la finalidad de prevenir determinadas formas de fraude.

Finalmente, esta Resolución modifica la Resolución de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no



reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Las modificaciones de esta Resolución tienen por objeto actualizar los requisitos de certificación de los generadores de números aleatorios, exigiendo para ello que éstos sean criptográficamente fuertes.

Por otro lado, se ha considerado conveniente dar un plazo razonable a aquellos operadores que deban homologar sus sistemas de GNA a consecuencia de la introducción del nuevo requisito referido a la criptografía fuerte. Dicho plazo, de nueve meses a contar desde la entrada en vigor de esta Resolución, se ha fijado en una nueva disposición transitoria.

## Tramitación

Esta Resolución ha sido sometida a información pública. A results de dicho trámite, se han recibido observaciones de las siguientes entidades:

- WHG Spain PLC
- Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., S.A
- Playtech
- Bet365
- Reel Spain PLC
- Gamesys SPAIN PLC
- Rank Digital España, S.A.
- Tecnalis Solution Providers SL.
- CIRSA Digital.
- Bingosoft
- Betfair
- 888 Spain PLC
- Unidad Editorial Juegos SA.

Tras dicho trámite, se ha modificado la resolución en determinados aspectos. El más importante es justamente el proceso de verificación de identidad de los usuarios, que ha sido simplificado al reducir el número de estados en los que puede encontrarse un jugador, sin menoscabar con ello el proceso de monitorización y control ejercido por la Dirección General de Ordenación del Juego.



Tras el trámite de información pública, se ha cursado el procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información previsto en la Directiva (UE) 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015, por la que se establece un procedimiento de información en materia de reglamentaciones técnicas y de reglas relativas a los servicios de la sociedad de la información. A este respecto, no se han recibido observaciones a lo largo de este trámite.

Finalmente, este proyecto ha sido informado favorablemente por la Abogacía del Estado de la Secretaría de Estado de Hacienda.

## Impactos

### **Impacto presupuestario**

Del presente proyecto normativo no se derivan efectos que impliquen un aumento del gasto público o una disminución de ingresos públicos ni financieros ni no financieros.

Carece por tanto de impacto sobre los Presupuestos Generales del Estado y no implica tampoco ningún impacto en los presupuestos de las Comunidades Autónomas ni de las Entidades Locales.

### **Impacto por razón de género**

La presente norma no supone impacto alguno por razón de género.

### **Cargas administrativas**

Siguiendo lo dispuesto en el Anexo V de la Guía Metodológica para la elaboración de la Memoria del Análisis sobre el Impacto Normativo, se consideran cargas administrativas aquellas actividades de naturaleza administrativa que deben llevar a cabo las empresas y ciudadanos para cumplir con las obligaciones derivadas de la normativa. En el caso de las empresas, las cargas administrativas son los costes que aquéllas deben soportar para cumplir las obligaciones de facilitar, conservar o generar información sobre sus actividades o su producción, para su puesta a disposición y aprobación, en su caso, por parte de autoridades públicas o terceros.

Desde este punto de vista, la regulación prevista en esta disposición supone el surgimiento de dos cargas administrativas para los operadores distintas a las que ya venían soportando con el modelo de verificación actualmente vigente, relativa a la documentación que tendrán que exigir y verificar para comprobar la veracidad de los datos identificativos aportados por los



usuarios, bien a los nuevos jugadores registrados, bien a aquellos jugadores que ya están registrados pero cuya identidad no ha sido verificada documentalmente.

Se identifica esta carga administrativa con la de “Aportación de datos” que figura en la tabla de la Guía metodológica para la elaboración de la Memoria del Análisis de Impacto Normativo, con un coste unitario de 2€. En cuanto a la determinación de la población afectada, se entiende que dicha población podría asimilarse a los jugadores que tendrían que pasar por un proceso de verificación documental.

Para determinar adecuadamente las cargas administrativas asociadas a esta disposición, la determinación de la población afectada se determinaría a través del siguiente análisis:

**1.- Cargas derivadas de la implantación del sistema de verificación documental en jugadores que se registren a partir de la entrada en vigor de este proyecto (Apartado primero del proyecto).**

Los operadores regulados generalmente realizan la verificación documental de los jugadores en el momento en que éstos realizan retiradas de su cuenta de juego, de forma voluntaria en la primera retirada y de forma obligatoria, en virtud de la normativa de prevención del blanqueo de capitales<sup>5</sup>, en el pago de premios superior a 2.500 euros.

Por ello podemos aproximar la población de la carga administrativa anteriormente mencionada a partir de los datos correspondientes a 2017, considerando aquellos usuarios que se han dado de alta en ese periodo y que han realizado depósitos en su cuenta por importe superior a 150 euros y retiradas por importe inferior a 2.500 euros. Según los datos que constan en las bases de datos de la DGOJ, esta cifra se estima en 214.563 usuarios (aproximadamente el 16,4% de los usuarios activos nuevos, 1.297.426, en el periodo citado).

**2.- Cargas derivadas de la implantación del sistema de verificación documental en jugadores ya registrados con anterioridad a la entrada en vigor de la Resolución cuya identidad no ha sido aún verificada documentalmente (Disposición transitoria primera).**

En el juego online el índice de abandono de los usuarios es muy alto y en cada momento el porcentaje de usuarios activos que es nuevo ronda en torno al cincuenta por ciento.

Tomando el conjunto de usuarios que, a 1 de enero de 2017, no habían sido verificados documentalmente aún y que durante 2017 han realizado depósitos superiores a 150 euros o han retirado menos de 2.500 euros la cifra es de 463.144 jugadores.



Partiendo de esos dos datos, podemos aproximar la población de la carga para los operadores derivada de la disposición transitoria en unos 240.000 jugadores que tendrían que ser verificados por los operadores de juego.

El cuadro siguiente determina las cargas analizadas, con referencia al artículo donde se incluyen, y las calcula con arreglo a los métodos y estimaciones establecidos en la Guía Metodológica para la elaboración de Memorias del Análisis de Impacto Normativo.

Carga administrativa	Origen	Coste	Unidades	Frecuencia	Población	Subtotal
Aportación de datos	Disposición transitoria única	2€	1	1	240.000	480.000 €
Aportación de datos	Apartado primero	2€	1	1	214.563	429.126€

A resultados de este análisis, puede decirse que el primer año de implantación del nuevo modelo de verificación de identidad supondría un incremento en las cargas administrativas soportadas por los operadores de juego valoradas en 909.126 euros mientras que en los años siguientes estas cargas se cifrarían en 429.126 euros, a distribuir entre los operadores activos en función del tamaño de su base de datos de clientes.