

SECTOR del JUEGO

[HOME](#) [NOTICIAS](#) [E-MAGAZINE](#) [SECTOR TV](#) [BUSCADOR](#) [NEWSLETTER](#) [SUSCRIPCIÓN](#)



2019-05-06

El Grupo CMC proporciona una solución que valida documentos de distintos países, realiza prueba de vida y detecta falsificación del DNI para verificar a los jugadores online

La firma está desarrollando pruebas piloto con los principales operadores del sector.



2019-05-06

LEVANTE UD Y DREAMHACK VALENCIA CIERRAN UN ACUERDO PARA POTENCIAR LOS ESPORTS

DreamHack Valencia lanzará durante el mes de mayo una competición de FIFA 19 entre todos los fans del Levante U.D.



2019-05-06

El Ayuntamiento de Almería e INDALAJER desarrollarán en la calle acciones informativas para prevenir la adicción al juego online

La asociación fomentará programas de formación.



2019-05-06

PUERTO RICO: El influencer Ricardo Román respalda las apuestas en deportes electrónicos

Próximamente, Puerto Rico será sede de un circuito de un evento mundialmente reconocido en los e-sports .

<http://tinyurl.com/y6mxhp74>

El Grupo CMC proporciona una solución que valida documentos de distintos países, realiza prueba de vida y detecta falsificación del DNI para verificar a los jugadores online



Foto: elpais

La firma está desarrollando pruebas piloto con los principales operadores del sector.

El sector del juego en España adoptará las soluciones digitales con biometría que actualmente utiliza, por ejemplo, el sector financiero, para poder afrontar la nueva normativa que le obliga a reforzar la identificación documental de sus usuarios, tanto en el entorno online como en el presencial. Igualmente, la nueva legislación exige también a los operadores, en el caso del juego online, suministrar información sobre la IP desde la que se conecta un usuario, qué tipo de dispositivo usa y el ID del mismo. El objetivo de esta nueva normativa es erradicar las suplantaciones de identidad para impedir, entre otros, el acceso

<http://tinyurl.com/y6mxhp74>

a las plataformas online de juego a menores o personas con prohibiciones. A este respecto y según los últimos datos oficiales, el 6,4% de menores españoles entre 10 y 18 años apuestan dinero a través de la red.

Según Grupo CMC, multinacional española del entorno de las TIC, actualmente este sector está probando las plataformas de identificación biométrica usadas en entornos como el bancario, seguros, energía o utilities, como única fórmula para poder cumplir con la nueva legislación, dado el alto número de usuarios. Cabe recordar que actualmente existen más de 840.000 jugadores online activos al mes en nuestro país y la nueva legislación obliga a verificar documentalmente su identidad, es decir, a comprobar de forma fehaciente que la persona que accede al establecimiento o se registra en la plataforma es quien dice ser y que los datos utilizados para dicho registro son exactos y ciertos.

La nueva normativa es obligatoria para el registro de nuevos usuarios desde el pasado 30 de marzo, tras la Resolución, de 31 de octubre del 2018, de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) y se extenderá a los usuarios registrados con anterioridad, a partir del próximo 31 de diciembre. Con ello, la DGOJ refuerza la lucha contra prácticas fraudulentas y, específicamente, la lucha contra la suplantación de la identidad, tanto en los establecimientos físicos como en las plataformas de juego online. De hecho, y según apunta Grupo CMC, si bien en los entornos físicos este problema es residual, en los entornos online el riesgo es especialmente elevado. Actualmente el 55% del juego online corresponde a apuestas deportivas, un 15% al póker online y el 30% restante a juegos de casino.

Para dar cumplimiento a esta obligación, y según Grupo CMC, los operadores están especialmente interesados en la adopción de procedimientos completamente digitales de verificación documental de la identidad o Digital Onboarding, al ser la fórmula más efectiva, tanto desde un punto de vista funcional como de costes, frente a procedimientos manuales.

Plataforma versátil y holística

Grupo CMC es pionera en España en la introducción de tecnología de identificación biométrica y dispone de la única plataforma holística del mercado y probada, al ser usada ya por bancos, aseguradoras, empresas de utilities o la administración pública, lo que permite su puesta en marcha en un período de entre 4 y 6 semanas. La plataforma O2.Digital de notificación, identificación, autenticación, firma y conservación de documentación electrónica, permite la identificación remota del cliente durante su registro, así como la autenticación de sus documentos de identificación, eliminando el riesgo de fraude vinculado a la identidad. La compañía desarrolla actualmente pruebas piloto de integración y adopción de O2.Digital en los principales operadores del sector del juego en España.

La solución VideO2ID integra la validación del DNI y el NIE españoles, comprobación de los distintos elementos del documento, reconocimiento facial y comparativa de la imagen tomada en la videoconferencia con la fotografía del documento, así como OCR sobre las líneas MRZ o el holograma del propio documento. La solución valida documentos de distintos países, realiza prueba de vida y detecta cualquier manipulación o falsificación del documento; además de ofrecer la posibilidad de aplicar biometría vocal (reconocimiento por voz) o de huella dactilar.

Según Alejandro Barrera, director de Soluciones Digitales de Grupo CMC, "los operadores de juego encuentran en O2.Digital la solución para responder de manera efectiva y ágil a la identificación de sus usuarios. La videoconferencia certificada, -añade Barrera-, se ha convertido en un servicio diferencial en sectores como la banca y las utilities, y emerge como un aliado de primera orden para los actores que operan en el sector del juego que no están dispuestos a comprometer su viabilidad". economiadehoy

<http://tinyurl.com/y6mxhp74>