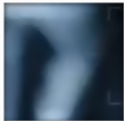


## SECTOR GAMBLING

TODO SOBRE EL SECTOR DEL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA



### Biometría: tecnología clave en la industria del juego española

Posted by Elisabeth Sammy on May 8, 2019 in Operadores, Portada | 0 comments

Los operadores están comenzando a utilizar esta herramienta para combatir las...

[Read More](#)

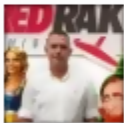


### Rodolfo Alico reflexionará sobre la capacidad de reinención

Posted by Elisabeth Sammy on May 7, 2019 in Ferias, Operadores, Portada, Propias | 0 comments

"Lo que el tiempo no se llevó". Ese será el título del taller impartido por...

[Read More](#)



### Red Rake nominado a los EGR B2B

Posted by Elisabeth Sammy on May 7, 2019 in Internacional, Operadores, Portada, Propias | 0 comments

Los Premios EGR B2B han vuelto este año y desde Red Rake Gaming nos complace...

[Read More](#)



### América Latina: todo para jugar

Posted by Elisabeth Sammy on May 7, 2019 in Internacional, Operadores | 0 comments

Con una enorme población de más de 600 millones y una fuerte cultura...

[Read More](#)

<http://tinyurl.com/y5wdbemg>

## Biometría: tecnología clave en la industria del juego española

Posted by Elisabeth Sammy on May 8, 2019 in Operadores, Portada | 0 comments



Los operadores están comenzando a utilizar esta herramienta para combatir las suplantaciones de identidad, tal como lo indica la nueva legislación, tras la Resolución, de 31 de octubre del 2018, de la DGOJ.

En el caso de los operadores del juego online, la nueva legislación les exige suministrar **información sobre la IP desde la que se conecta un usuario, qué tipo de dispositivo usa y el ID del mismo**. El objetivo se basa en **erradicar las suplantaciones de identidad** para impedir el acceso a las

plataformas online de juego a menores o personas con prohibiciones. Según los últimos datos oficiales, cerca del 6,5% de menores españoles entre 10 y 18 años realizan apuestas de dinero a través de internet.

Según la empresa española **Grupo CMC** que se especializa en TICs, las plataformas de identificación biométrica usadas en entornos como el bancario, seguros, energía o utilities son, posiblemente, la única fórmula para poder cumplir con la nueva legislación, dado el alto número de usuarios. En la actualidad **existen más de 840.000 jugadores online activos al mes** en España y la nueva legislación obliga a verificar documentalmente su identidad, para **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 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, si bien en los entornos físicos este problema es residual, **en los entornos online el riesgo es especialmente elevado**.

Para poder cumplir con la legislación, **los operadores se muestran interesados en la adopción de procedimientos completamente digitales de verificación documental de la identidad o Digital**

<http://tinyurl.com/y5wdbemg>

***Onboarding***, ya que parece ser la fórmula más efectiva, tanto desde un punto de vista funcional como de costos. Por este motivo, **la compañía desarrolla actualmente pruebas piloto de integración y adopción de O2.Digital en los principales operadores del sector del juego en España.**

Esta plataforma permite la **notificación, identificación, autenticación, firma y conservación de documentación electrónica**, además de 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.

<http://tinyurl.com/y5wdbemg>