

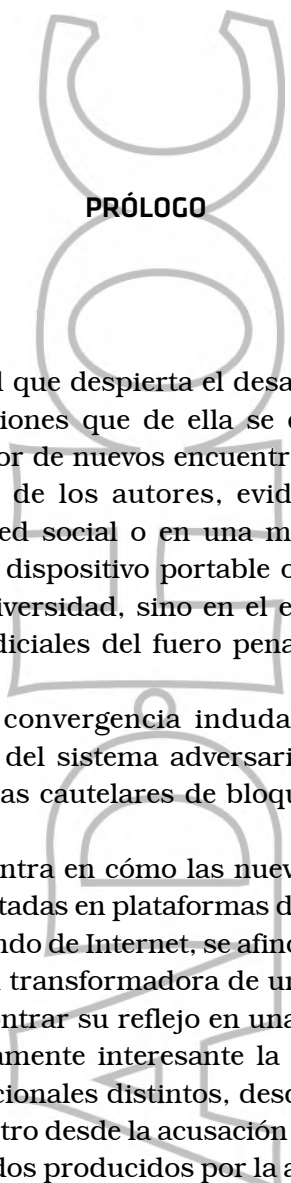
ÍNDICE

<i>Prólogo</i> , por Francisco Castex.....	11
I. La incidencia de las TICs en los juegos de azar <i>online</i>. Expresiones de la cultura de la conectividad	17
1. A modo de introducción	17
2. El juego sin autorización en su versión <i>online</i> y su clasificación en el ámbito jurídico penal. .	21
3. Una primera aproximación a la captación de juegos de azar <i>online</i> sin autorización.....	26
II. El juego como conducta social y el ingreso a las nuevas tecnologías	31
1. Introducción	31
2. Repaso del juego como fenómeno social y el ingreso al juego <i>online</i>	31
3. Régimen comunitario europeo de los juegos de azar en línea	35
3.1. La Unión Europea	35
3.2. España	38

3.3. Reino Unido.....	42
3.4. Alemania.....	45
III. La regulación de los juegos de azar en la Argentina	49
1. Introducción.....	49
2. De la regulación penal.....	50
3. De la regulación administrativa del juego....	51
3.1. Competencias para la regulación sobre el juego.....	51
3.2. Juegos de azar de control federal.....	53
3.3. Licitaciones para gestionar juegos.....	55
4. De la regulación tributaria.....	56
5. El delito de juegos de azar sin la debida autorización legal.....	58
IV. El delito de juego de azar sin autorización legal..	61
1. Introducción.....	61
1.1. Criminalización de las conductas.....	62
1.2. El incremento punitivo.....	62
1.3. Técnica de redacción.....	63
2. Bien jurídico protegido. La incidencia del entorno tecnológico.....	64
3. Estructura y acciones típicas.....	71
3.1. Explotar.....	71
3.2. Administrar.....	72
3.3. Operar.....	74
3.4. Organizar.....	76
4. Tipicidad objetiva.....	77

5. Por sí o a través de terceros	79
6. Captación de apuestas	80
7. Sin autorización de la autoridad	82
8. Sujeto activo	84
9. Tipicidad subjetiva	86
10. Consumación y tentativa	88
11. Participación y las conductas neutrales	90
V. De la prueba	95
1. Introducción	95
2. Metodologías de investigación en casos de juego sin autorización por medio de plataformas de captación <i>online</i>	96
2.1. Plataforma de juegos de azar <i>online</i>	96
3. De la adquisición de la prueba en el entorno <i>online</i>	100
4. Algunos interrogantes	105
4.1. ¿Puede ser equiparada la acción del investigador que realiza la apuesta en la plataforma como medida de prueba a la acción que realiza un agente provocador?	105
4.2. ¿Es un informe o es un peritaje?	111
5. Aspectos de cooperación internacional en materia probatoria	114
VI. De las medidas cautelares	119
1. Naturaleza, finalidad y presupuestos	119
2. Las medidas cautelares en los procesos penales	

que investiga la infracción al art. 301 bis del C.P.	121
3. Bloqueos de páginas web. Modalidades de implementación	123
3.1. Bloqueo a nivel DNS	125
3.2. Bloqueo a nivel ISP	126
4. Alcance de la medida cautelar de bloqueo de aplicaciones tecnológicas bajo la mirada del fallo del TSJBA en UBER	129
5. Método de autobloqueo, ¿la mejor alternativa de implementación?	132
6. Bloqueos de los medios de pago	135
VII. De la competencia	141
1. Cuestiones de competencia	141
1.1. Discusión sobre la competencia material	147
1.2. Discusión sobre la competencia en materia federal	150
1.3. Algunos antecedentes internacionales ...	159
VIII. A modo de conclusión: el juego <i>online</i> en tiempos de regulación	161
<i>Bibliografía general</i>	165



PRÓLOGO

La curiosidad que despierta el desarrollo de la tecnología y las expresiones que de ella se desprenden es un auténtico generador de nuevos encuentros.

La inquietud de los autores, evidentemente, no se produjo en una red social o en una moderna aplicación descargada en un dispositivo portable o en la comunidad virtual de una universidad, sino en el espacio tradicional de las oficinas judiciales del fuero penal de la Ciudad de Buenos Aires.

El punto de convergencia indudablemente son las audiencias orales del sistema adversarial para dirimir la “suerte” de medidas cautelares de bloqueo de una página de juego *online*.

La obra se centra en cómo las nuevas tecnologías, en este caso representadas en plataformas de juego *online* descargadas en el mundo de Internet, se afincaron para generar una nueva versión transformadora de una conducta social y cómo pudo encontrar su reflejo en una conducta ilícita.

Resulta sumamente interesante la perspectiva desde dos roles jurisdiccionales distintos, desde el enfoque de la magistratura y el otro desde la acusación pública, coinciden en que los resultados producidos por la actividad de juegos