



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Grado en Relaciones Internacionales

## Trabajo Fin de Grado

La problemática de la deslocalización  
internacional por motivos fiscales de  
jugadores profesionales: análisis de la  
situación y de las diferentes  
jurisdicciones de destino

Estudiante: Álvaro Jaime García Carracedo

Director: Dr. Ramón Casero Barrón

Madrid, junio de 2021

## Resumen

En un mundo globalizado, imponer restricciones geográficas puede tener consecuencias inesperadas. En España, la entrada en vigor de la Ley 13/2011 de regulación del juego, mediante la que se ponían barreras geográficas y una nueva fiscalidad al juego remoto, supuso un punto de inflexión para toda la comunidad del póker en el país. Desde este momento hasta la entrada en vigor de la liquidez compartida con Portugal y Francia en 2018, el póker online en España sufrió una completa depresión mediante la cual cada vez quedaban menos jugadores, menos salas y la recaudación se volvió insignificante. La mayoría de los jugadores profesionales se establecieron en países como Reino Unido o Andorra, jurisdicciones con un tratamiento mucho más favorable para el juego, anulando cualquier posibilidad española para aumentar la recaudación. Por lo tanto, tras analizar las principales causas de la deslocalización, en este trabajo se estudian los puntos fuertes de cada jurisdicción atractiva en la comunidad del póker mundial, para posteriormente contemplar el papel de los reguladores españoles y ofrecer soluciones que puedan convertir a España en un destino atractivo para este perfil de jugador con alto poder adquisitivo.

Palabras clave: Ley 13/2011 de regulación del juego, barreras geográficas, fiscalidad, póker online, recaudación, jurisdicción de destino, deslocalización

## Abstract

In a globalized world, the imposition of geographical restrictions can bring along unexpected consequences. In Spain, the introduction of Law 13/2011 regarding gambling regulation, which introduced geographical barriers and a new taxation system for online gambling, became a turning point for the Spanish poker community. From this moment until the introduction of joint liquidity with Portugal and France in 2018, Spanish online poker suffered from a deep depression that meant a progressively lower number of players, poker sites and insignificant tax income. Most players relocated to countries like the United Kingdom or Andorra, jurisdictions that had better gambling conditions, leaving Spain with no tools to boost tax collection from poker players. Thus, after analyzing the main relocation causes, this paper studies the best elements of almost every attractive jurisdiction for the global poker community, so it is possible to observe the maneuvering of Spanish legislators and offer solutions that can help Spain become an attractive destination for this type of high purchasing power individual.

**Keywords:** Law 13/2011 regarding gambling regulation, geographical barriers, taxation system, online poker, tax income, foreign jurisdiction, relocation

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	5
1. FINALIDAD Y MOTIVOS .....	5
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	5
3. MARCO TEÓRICO .....	7
3.1 Historia del póker.....	7
3.2 Modalidades de póker .....	10
3.3 Mercado global del juego online.....	14
3.4 Regulación mundial del póker online .....	16
3.5 Actores principales.....	18
4. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	20
5. METODOLOGÍA DEL TRABAJO.....	21
CAPÍTULO I: Principales Razones de la Deslocalización y sus Consecuencias .....	22
CAPÍTULO II: Posibles Jurisdicciones de Destino: Análisis y Elementos Clave.....	26
1. Andorra.....	26
2. Portugal .....	27
3. Austria .....	28
4. Reino Unido .....	29
5. Irlanda.....	30
6. Hungría.....	31
7. Canadá.....	32
8. Estonia.....	33
9. México.....	34
10. Malta.....	35
CAPÍTULO III: Las Administraciones Locales: Argumentos y Objetivos. Lecciones Aplicables a la Regulación del Póker Online en España .....	37
CONCLUSIÓN .....	39
BIBLIOGRAFÍA.....	40
ÁNEXOS.....	44

# INTRODUCCIÓN

## 1. FINALIDAD Y MOTIVOS

La finalidad del presente trabajo es analizar las causas que han llevado a la mayoría de los jugadores profesionales de póker españoles a abandonar el país y sus posibles soluciones mediante el estudio de las características principales de las jurisdicciones de destino. Desde que comencé a tener interés por el póker, siempre me había cuestionado por qué muchos jugadores profesionales de diferentes nacionalidades habrían tenido que emigrar para realizar una actividad online, aparentemente sin fronteras. Tras poder observar que, varios años después, este fenómeno no hace más que acentuarse, sería útil para todas las partes implicadas que se llevara a cabo una investigación al respecto, inexistente hasta este momento. Para los jugadores, este trabajo puede servir como guía para tomar una decisión tan importante como es elegir su lugar de residencia durante los próximos años. Para las entidades reguladoras, puede brindar alternativas y soluciones a los problemas actuales, además de aumentar la recaudación por este tipo de actividades.

## 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En 1977, España despenalizó el juego mediante el Real Decreto Ley 16/1977, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas (Jefatura del Estado, 1977). Las primeras salas de póker online se crearon a finales de los años 90 y principios de los 2000, por lo que, desde su llegada a nuestro país hasta la dura legislación del 2011, los jugadores profesionales nacionales podían jugar con el resto del mundo sin ninguna limitación ni tributación por beneficios. Dichas condiciones favorables impulsaron el crecimiento del interés por este juego que tiene azar y estrategia como principales características. Un interés que se pudo ver traducido en el rápido crecimiento de jugadores, tanto recreacionales como regulares.

Sin embargo, tras la ley 13/2011 de regulación del juego, la destrucción del ecosistema fue total. La creación de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), supervisada inicialmente por el Ministerio de Hacienda y actualmente por el Ministerio de Consumo, conllevó un nuevo sistema de autorizaciones y licencias para operar en

territorio nacional. En consecuencia, a partir de este momento solo se podía jugar con gente ubicada en territorio nacional, lo que eliminaba liquidez y atractivo al mercado. Además, se empezó a tratar los beneficios netos provenientes del juego online como ganancia patrimonial, por lo que los jugadores ganadores pagarán del 19 al 45% de impuestos en IRPF, sin generar nada para la Seguridad Social y, por tanto, no tener derecho a una futura pensión ni a otros beneficios sociales.

En 2015, la caída de cantidad de dinero jugada en póker online con respecto al 2011 alcanzó el 40%, y continuó descendiendo hasta los mínimos de 2017. Algo similar estaba ocurriendo en los países de nuestro entorno que habían tomado medidas regulatorias parecidas, por lo que, a mediados de 2017, representantes de España, Francia, Portugal e Italia se reunieron en Roma para firmar un acuerdo de liquidez compartida. En otras palabras, estos países permitirían a los jugadores dentro de su jurisdicción, que previamente solo podían jugar entre ellos, compartir mesa con aquellos de los otros países firmantes (Rettmuller, 2018). El acuerdo entró en vigor en 2018, aunque cabe destacar la ausencia de Italia, que a día de hoy aún se mantiene al margen por temor a un aumento de blanqueo de capitales (Peano, 2019). Cabe destacar la apertura de las plataformas a jugadores provenientes de países donde no existan licencias locales excluyentes como Brasil, Rusia, Austria y muchos más (Romero, 2018).

Desde la entrada en vigor de la liquidez compartida, el póker online en España ha empezado a experimentar una recuperación progresiva. Liderado por la modalidad ‘póker torneo’, el crecimiento de la industria se vio impulsado en 2020 gracias al confinamiento domiciliario, que impulsó a la gente a buscar nuevas formas de entretenimiento sin salir de casa. Comparado con el mismo período del año anterior, el segundo trimestre de 2020, comprendido entre abril y junio, tuvo un crecimiento de la cantidad jugada del 65,11% en torneos de póker y de un 44,01% en cash, cifras nunca vistas desde que existen datos oficiales. La llegada del verano y el desconfinamiento llevaron a una caída de aproximadamente un 20% comparado con el trimestre anterior. No obstante, el crecimiento respecto al mismo trimestre de 2019 fue de una media de un 14% y el sucesivo crecimiento trimestral en los últimos tres meses del año, indican que el *boom* del póker online no ha sido algo únicamente transitorio (Dirección General de Ordenación del Juego, 2021). En términos absolutos, fueron 351.439 las personas que probaron el póker online por primera vez en 2020, principalmente del rango de edad

comprendido entre 18 y 45 años (Sevillano, 2021).

Sin embargo, estos avances recientes no parecen ser suficientes para retener o repatriar a los jugadores profesionales españoles que se encuentran repartidos por el resto del planeta. El crecimiento debido a la pandemia ha sido de carácter global, y el acuerdo de liquidez compartida les beneficia de la misma manera al poder jugar desde jurisdicciones sin restricciones locales. El aspecto impositivo sigue siendo la razón principal para emigrar / quedarse en el extranjero, como recogen los resultados del cuestionario realizado<sup>1</sup>, donde el 70% de los encuestados seleccionan los impuestos como razón principal. Internacionalmente, los países de destino preferidos son los siguientes: Reino Unido, México, Canadá, Irlanda, Malta, Austria, y países del este como Estonia, Hungría y Bulgaria. En el ámbito nacional, es importante añadir Andorra y Portugal por la adicional cercanía y la comodidad para visitar a familiares y amigos. Sorprende que Portugal, país que cuenta con una limitada liquidez en sus salas, sea uno de los destinos preferidos, lo que demuestra una vez más que el aspecto fiscal es el factor más importante a la hora de marcharse de España.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 Historia del póker

El juego conocido como póker ha ido evolucionando a lo largo de los últimos mil años a partir de varios juegos, todos incluyendo los principios básicos de tener un ranking de cartas o de jugadas y el uso de faroles para engañar a los adversarios. El primer juego que reunía estas condiciones se creó en China alrededor del siglo X, cuando el emperador Mu-Tsung jugó al dominó con su mujer. No se vuelven a tener indicios de juegos similares hasta los siglos XII y XIII, cuando los egipcios empezaron a usar cartas de juego. En el siglo XVI, los persas empezaron a usar cartas *Ganjifa* para diferentes juegos de cartas en los que se apostaba. El más similar era *As Nas*, que, con 25 cartas, contaba con rondas de apuestas y un orden jerárquico de las cartas. En este mismo siglo se popularizó el juego español llamado primero, en el que se repartían 3 cartas y fue el antecesor del juego francés *poque* y del alemán *pochen*. Los faroles eran un elemento principal en todos estos juegos. Se dice que “Primero” surgió en el año 1526 y es

conocido como el primer juego directamente relacionado con el póker actual.

A su llegada a Canadá, los colonos franceses exportaron el juego al continente americano. Sin embargo, no fue hasta la fundación de Nueva Orleans que el *poque* se expandió por todo el país a través del río Mississippi. Encontramos la primera referencia escrita al juego del póker en un escrito de Jonathan Harrington Green, donde habla de las reglas del 'juego de hacer trampas' que se jugaba en los barcos del río Mississippi. Este juego empezó a reemplazar a los juegos de tres cartas ya que veía con mejores ojos en términos de dificultad y honestidad, al ser más difícil amañar las jugadas. Jonathan Harrington Green siguió interesándose por el juego y acabó escribiendo un libro sobre el juego: *An exposure of the arts and miseries of gambling* (Poker.com, 2020). Durante los años del salvaje oeste en Estados Unidos, todas las ciudades de costa oeste a costa este contaban con una mesa de póker en la taberna local. En la Guerra Civil, combatientes de ambos bandos jugaban al póker. Desde ahí, su popularidad no ha hecho nada más que crecer.

En Europa, el juego fue introducido en 1871 cuando la Reina Victoria pidió las reglas al ministro americano de asuntos británicos tras oírle hablar del juego. El punto de inflexión ocurrió en la primera guerra mundial, cuando los soldados estadounidenses enseñaron a jugar a sus compañeros europeos (History.com Staff, 2018). Desde este momento, el póker se fue expandiendo progresivamente por todo el globo terráqueo.

El siguiente elemento disruptivo que ha convertido al póker en lo que es hoy ha sido la revolución tecnológica. En 1997, se creó la primera sala en línea, y el 1 de enero de 1998 se jugó la primera mano de póker online con dinero real en la sala *Planet Poker*. Al principio de los años 2000, *Paradise Poker* empezó a ofrecer modalidades de juego de dinero real y se convirtió en la sala de póker en línea más grande del mundo al brindar un software y experiencia de juego con las que nadie podía competir por aquel entonces. Más del 90% de los jugadores eran americanos en ese momento, y experimentaban fallos técnicos prácticamente a diario debido al creciente número de jugadores y a la básica tecnología (Poker.com, 2020).

En 2003, el contable americano Chris Moneymaker ganó 2,5 millones de dólares en el evento principal de las series mundiales de póker (WSOP) con entrada de 650 dólares



tras clasificarse a través de un satélite online de 86 dólares. Los satélites son torneos de entrada más asequible en los que compites con otros jugadores por un número limitado de asientos del torneo principal. En este caso, Chris pagó 86 dólares y se clasificó para un torneo que a la mayoría de los jugadores les costaría 650. Tal fue la repercusión de este evento que se escribió un libro de la hazaña: *Moneymaker: How an Amateur Poker Player Turned \$40 into 2.5 Million at the World Series of Poker* (Moneymaker: Cómo un jugador amateur de póker transformó 40 dólares en 2,5 millones en las series mundiales de póker). A partir de este momento, muchos jugadores intentaron emular su hazaña, lo que se traduciría en el primer *boom* del póker online (Lee, 2018). El póker pasaría de las salas de casino al panorama televisivo estadounidense y posteriormente internacional, dando paso a las primeras personalidades del juego como Phil Ivey, Daniel Negreanu, Doug Polk o Phil Hellmuth. Desde entonces, muchas personas se dieron cuenta de que podían ganarse la vida jugando desde su casa en vez de conseguir un trabajo tradicional.

Tres años más tarde, el gobierno estadounidense legisló contra el juego online, prohibiendo que se transfiriesen fondos relacionados con el juego, lo que hacía imposible el mismo. Sin embargo, varias salas encontraron un vacío legal y hacían las transacciones a través de plataformas de pago que las procesaban como transacciones no relacionadas directamente con el juego. Parecía que el sistema funcionaba hasta que el 15 de abril de 2011 se dio el conocido en la industria del póker como *Black Friday* (viernes negro). El departamento de justicia de los Estados Unidos de América había restringido el acceso a todas las salas de póker activas<sup>2</sup>, bloqueando los fondos de miles de personas, alegando juego ilegal, fraude y blanqueo de capitales. Se acusó a las salas de póker y a los procesadores de pago de catalogar los pagos como transacciones que no derivaban del juego, incumpliendo la ley introducida en 2006. De las 4 salas principales que existían, solo PokerStars pudo hacer frente a la situación y devolver el dinero a sus jugadores. Full Tilt Poker y Blanca Gaming, empresa matriz de las otras dos salas, quebraron sin que muchos de sus jugadores hayan podido recuperar su dinero a día de hoy. Más de un año después, PokerStars llegó a un acuerdo por el que pagó 547 millones de dólares de multa y 184 para pagar a todas las víctimas de Full Tilt Poker, a cambio de quedarse con los activos de esta empresa que el gobierno tenía embargados. Tras pagar a todos los jugadores de Full Tilt Poker, PokerStars y el gobierno americano decidieron utilizar el dinero restante para pagar a los jugadores de Absolute Poker y UltimateBet, las dos salas de Blanca Gaming. Al ser Estados Unidos el motor del crecimiento del póker online, este

momento fue un antes y un después en el sector. Esta acción creó precedente y países como Francia, España, Portugal e Italia regularon sus mercados, mientras que otros como Australia lo prohibieron (Newell, 2021).

Hoy en día, el crecimiento del póker online ha sido resultado de los confinamientos domiciliarios y del auge en los países asiáticos. En Estados Unidos, unos pocos estados como Nevada, Delaware, Pennsylvania, Michigan y Nueva Jersey han legalizado el póker online y tienen un acuerdo de liquidez por el que los jugadores de estas jurisdicciones pueden jugar entre ellos. En Europa, países como Francia, España, Italia, Portugal y Alemania tienen serias restricciones, mientras que otros como Irlanda, Reino Unido, Austria, Malta y la mayoría de los países del este no tienen restricción alguna. En Asia, cada vez son más los países que están descubriendo el póker. Tailandia ha experimentado el mayor crecimiento en 2020, seguido de China, Japón, Corea del Sur, Vietnam y Taiwán (Bailey, 2020). Por tanto, al crecimiento global experimentado estos últimos años habría que sumarle el potencial de que países como China, Estados Unidos y Australia regulen el juego online y millones de jugadores nuevos tengan acceso a las mesas.

### 3.2 Modalidades de póker

Es poco probable que un juego con tantas influencias y popularidad tenga solo una modalidad. La baraja cuenta con 4 palos: corazones, diamantes, tréboles y picas; y un total de 13 cartas por palo: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A; que suman un total de 52 cartas. En el caso del póker se han creado más de 10 modalidades conocidas diferentes, de las que caben destacar las siguientes:

- *7-Card Stud*: Esta modalidad fue la más popular durante 40 años hasta alrededor de los años 70. Sin embargo, esta opción es cada vez menos popular y es complicado encontrar un lugar donde se juegue. Tras repartir dos cartas cubiertas y una descubierta a cada jugador, el jugador con la carta descubierta más baja actúa primero y se lleva a cabo una ronda de apuestas. Después, se reparte una nueva carta descubierta, el jugador con la nueva carta descubierta más alta actúa primero, y se realiza una nueva ronda de apuestas. Posteriormente, se dan otras dos rondas en las que se reparte una carta descubierta a cada jugador y el jugador con el valor combinado más alto inicia la acción. Por último, hay una última

ronda en la que se reparte una carta cubierta a cada jugador y se realizan las últimas apuestas, previas a mostrar todas las cartas y decidir el ganador. Si en alguna ronda un jugador apuesta y ningún otro iguala la acción, la secuencia acabaría en ese momento y el jugador al que nadie ha igualado ganaría el bote. Una de las características diferenciadoras que hace que esta modalidad fuese tan popular es poder ver cuatro de las siete de nuestros oponentes.

- *No Limit Texas Hold'em*: También conocido como el Cadillac del Póker, el *No Limit Texas Hold'em* es la variante más popular del póker con mucha diferencia sobre la segunda. Hoy en día, cuando alguien habla de póker, lo más seguro es que se esté refiriendo a esta modalidad, presente en todas las salas de póker online y casinos que cuentan con mesas para este juego. El punto de inflexión fue cuando en los años 70 las series mundiales de póker adoptaron esta modalidad como juego principal. A partir de ahí, la facilidad para aprender a jugar, la retransmisión en televisión, la llegada del póker online y el efecto Moneymaker han contribuido a ser el juego de cartas más famoso en el mundo actualmente. Para empezar, los dos jugadores a la izquierda del botón (posición que se refiere al jugador que habla en último lugar en la acción cuando hay cartas descubiertas sobre la mesa) tienen que poner una cantidad fija de apuesta obligatoria. Se reparten dos cartas cubiertas a cada jugador, y el jugador de la izquierda a los dos que han puesto las apuestas obligatorias, también llamadas ciegas, comienza una acción en la que los jugadores pueden igualar, subir o retirarse. Después de esta ronda de apuestas, si dos o más jugadores no se han retirado, se muestran las primeras tres cartas comunitarias, llamado el *flop*. Las cartas comunitarias sirven para que, en combinación con las cubiertas, los jugadores intenten conseguir las jugadas más fuertes. Tras otra ronda de apuestas, si siguen quedando dos o más jugadores, se muestra otra carta comunitaria conocida como el *turn*, y después de la misma secuencia, la quinta y última carta, el *river*. Si siguen quedando dos o más jugadores tras la última ronda de apuestas se llega al *showdown*, es decir, a enseñar las cartas cubiertas y ver que combinación de 5 cartas entre las 5 comunitarias y las 2 cubiertas es la mejor. En partidas entre muchos jugadores recreacionales lo más normal es llegar al *showdown*, mientras que en las de profesionales o amateurs que tienen conocimiento del juego esto es menos común. La mayor pega que podríamos ponerle a esta modalidad es que tras muchos años de tanta popularidad, la cantidad de artículos y contenido de

aprendizaje es abundante y la diferencia de nivel entre los profesionales y amateurs es cada vez más pequeña. No obstante, la continua llegada de nuevos jugadores y el crecimiento en países en los que el póker no tenía tanta repercusión permiten que siga siendo rentable para los profesionales. Además, se podría decir que el *No Limit Texas Hold'em* póker tiene el suficiente elemento de suerte para que jugadores de bajo nivel puedan ganar y el suficiente elemento de estrategia como para que al largo plazo ganen los mejores. El ranking de manos es el siguiente:

### Ranking de manos *No Limit Texas Hold'em* Poker



Fuente: [cardschat.com](http://cardschat.com)

En el *No Limit Texas Hold'em* existen diferentes modalidades de juego dentro del mismo espectro de reglas. Históricamente, las partidas regulares donde el valor de una ficha es equivalente a una cantidad de dinero fija, llamado *cash* en inglés, ha sido el tipo de juego que más jugadores ha reunido. Sin embargo, los torneos, en los que se paga una entrada y solo un porcentaje bajo de los jugadores ganan dinero, se han convertido en la modalidad más buscada y atractiva para la mayoría de los jugadores, atrayendo a muchos profesionales de *cash* y otros formatos. Dentro de los torneos, encontramos a los que tienen una estructura de

dinero definida para, habitualmente, el 15% de jugadores que llegue más lejos, y los torneos de KO, donde se premia el eliminar adversarios, y por tanto, existe una cantidad fija más pequeña. En estos últimos, el sexto clasificado podría ganar menos que, por ejemplo, el octavo. Como ha dicho en múltiples ocasiones el jugador profesional Douglas Polk, el *cash* es el equivalente a la ciencia y los torneos al arte.

- *Pot-Limit Omaha / Omaha Hi*: Esta variante es la segunda más jugada y famosa hoy en día. La acción es similar a la del *No Limit Texas Hold'em* pero con dos significativas modificaciones: se reparten 4 cartas cubiertas en vez de 2, y las apuestas y subidas están limitadas al tamaño del bote. Los jugadores obtienen la mejor combinación de 5 cartas usando obligatoriamente 2 de las cartas cubiertas y 3 de las descubiertas en *showdown*. Al repartirse más cartas al inicio de cada mano o jugada, es mucho más probable obtener una mano fuerte, por lo que el factor suerte puede ser más significativo en el corto plazo (Angioni, 2020).
- *Short deck*: Variante del *Hold'em* en la cual se quitan de la baraja los 2s, 3s, 4s y 5s, por lo que se juega con tan solo 36 cartas. En este caso, la dinámica de juego previa a que se muestren las cartas comunitarias es algo diferente. Todos los jugadores tienen que poner una cantidad fija, llamada ante, como apuesta previa al reparto de cartas. El jugador que se encuentre en posición de botón deberá poner un ante adicional por tener la potencial ventaja de la posición, o en otras palabras, de ser el último en hablar y haber podido recabar información de los otros jugadores. Tras esto, la secuencia de acciones es similar, empezando una ronda de apuestas previa a ver cartas comunitarias en las que el primero en hablar es el jugador a la izquierda del botón. Cabe destacar que hay variaciones en el ranking de cartas del *short deck*, como color ganando a un *full house*, y un trío ganando a una escalera (PokerListings, 2021).
- *Póker chino*: Muy diferente al resto de variantes debido a que no sigue ninguno de los patrones tradicionales. Se suele jugar entre 2 y 4 jugadores, repartiendo 13 cartas que se deben repartir entre tres manos de diferente fuerza. Esta división se realiza al distribuir la mejor jugada con 5 cartas, una mano de fuerza media con otras 5, y la mano más débil con las 3 cartas restantes. El jugador que gana cada una de las tres se suma un punto por cada oponente al que gana, y suelen existir bonus por ganar dos o tres de las tres manos. En el caso de que todas tus jugadas sean escaleras o colores, ganas las tres directamente. En este juego, la importancia

de la suerte es altísima por lo que lo hace atractivo para principiantes, pero a la vez complicado para destacar sobre tus oponentes (Cluff, 2020).

### 3.3 Mercado global del juego online

El tamaño del mercado online global en 2020 fue de casi 67 mil millones de dólares estadounidenses. El impacto del Covid-19 ha sido muy positivo para algunas modalidades, con segmentos como el póker online creciendo más del 100% de forma global, y más del 200% en algunas regiones durante los meses de confinamiento (Jones, 2020), mientras otras como las apuestas no pudieron registrar el crecimiento esperado debido al parón de las competiciones. Las estimaciones de crecimiento del mercado global del juego online son de un 11,4% anual hasta 2028, pasando de casi 67 mil millones de dólares en 2020 a 158 mil millones de dólares en 2028. La mayor adopción de teléfonos inteligentes y la penetración de internet, el creciente poder adquisitivo de los clientes, la comodidad para jugar en cualquier lugar, los patrocinios y publicidad recurrente y los avances en tecnología y en regulación están haciendo que la demanda aumente, mientras que los proveedores están invirtiendo grandes cantidades en mejorar la experiencia de juego de los clientes.

El internet se ha convertido en una plataforma global para comunicarse y permite a los comerciantes ofrecer sus servicios a clientes de todo el mundo. Desde la década pasada, el mercado virtual ha crecido un 28% gracias al creciente uso de internet (Grand View Research, 2020). El desarrollo del espacio virtual está correlacionado con el crecimiento de las plataformas de juego online. Los operadores están buscando continuamente ofrecer soluciones a sus clientes para que tengan un servicio de atención al cliente rápido y eficaz, asegurar la credibilidad de las operaciones y prevenir toda ilegalidad. Además, muchas de estas plataformas ofrecen una versión gratuita de juego para atraer a quien no se atreva a jugar con dinero de verdad aún o simplemente quiera probar, como *PokerStars* al ofrecer la misma plataforma y modalidades de póker sin ningún coste para quien opte por jugar con fichas virtuales.

Por otra parte, muchos países están legalizando al menos alguna modalidad de juego online al ver que es una fuente de trabajo y una nueva fuente de ingresos para el estado.

Por ejemplo, el juego online se ha legalizado en Skim y Goa, dos estados de la India. Adicionalmente, el creciente número de seguidores de deporte en el mundo ha impulsado la demanda por las apuestas deportivas en todo el globo terráqueo.

El reciente desarrollo de nuevas tecnologías como realidad virtual o *blockchain* también ha impulsado el crecimiento de la industria. Muchas compañías están integrando la tecnología *blockchain* en sus negocios de juego online para mostrarse más transparentes y ofrecer una experiencia de usuario mejorada. En el póker online, muchas salas están mejorando la experiencia del usuario mediante la interacción entre los mismos. En GGPoker, existe la posibilidad de grabar un vídeo de máximo 15 segundos y que lo vean todos los rivales de tu mesa, además de existir una variedad amplia de emoticonos con la cara de los famosos jugadores profesionales Daniel Negreanu y Bertrand Grospellier, y del personaje público Dan Bilzerian, tres de sus embajadores más reconocidos internacionalmente. En la presentación de Dan, criticada por muchos por su vida desenfrenada en la que el alcohol y las mujeres son los protagonistas, GGPoker le llamó “El rey de Instagram” (GGPoker, 2020), donde cuenta con 32 millones y medio de seguidores. En *PokerStars*, tienes la posibilidad de lanzar objetos con diferentes mensajes implícitos a tus rivales. Por ejemplo, puedes lanzarle una caña de pescar con la que pescas un pez encima de tu rival, implícitamente llamándole pez, que en términos pokerísticos significa jugador novato, implicando que es mal jugador o la jugada que ha realizado no nos parece correcta. Otra de las opciones es tirar un cubo de agua, ya que en el póker decir que alguien está caliente es que está teniendo mucha suerte y las cartas le están favoreciendo. Volviendo a la tecnología *blockchain*, Polker es una plataforma de póker online basada en esta tecnología, garantizando transparencia e igualdad de condiciones. Esto elimina el riesgo de trampas en las salas de póker online, para las que es muy fácil cambiar el código de forma temporal para alterar los resultados de una partida. Aunque la regulación suele ser estricta en estos temas, las jurisdicciones locales de muchas de estas salas no transmiten una confianza absoluta, por lo que la alternativa de esta plataforma establecida en el *blockchain* de Polkadot que utiliza *smart contracts* para establecer las reglas y probabilidades del juego garantiza que no existan desigualdades por intereses de terceros (Block Telegraph Staff, 2021).

Como principales obstáculos para el crecimiento del sector podemos observar el creciente riesgo de ciberseguridad, ya que este tipo de crímenes está creciendo a un ritmo

vertiginoso, y los potenciales efectos negativos en la salud mental y relaciones interpersonales de un individuo. En el caso de Japón, la preocupación porque cerca de un 5% de la población padezca ludopatía es suficiente para que la regulación sea estricta, con muchas prohibiciones y limitaciones como no poder de ir al casino más de tres veces a la semana (EconoTimes, 2020).

En términos geográficos, Europa dominó el mercado en 2019 con un volumen de operaciones de 22 mil millones de dólares, gracias al creciente uso de teléfonos inteligentes, disponibilidad de internet de alta velocidad y la popularidad de las plataformas online. El crecimiento más agresivo se espera en el mercado de Asia-Pacífico por el mayor uso de internet, cambios regulatorios favorables, alto crecimiento económico y un gasto más alto en ocio. El 26% de la población mundial participa en algún tipo de juego, lo que significa que alrededor de 1,6 miles de millones de personas juegan regularmente, y cerca de 4,2 miles de millones lo hacen una vez al año (Miyazu, 2021). Estos datos incluyen lotería, juegos de casino, apuestas y bingo.

En España, el gasto medio por jugador creció un 18% en 2020 y alcanzó los 608 euros anuales o 50,64 mensuales, triplicando el gasto anual de 2016. El crecimiento del margen de juego fue de un 28,4% en juegos de casino, de un 36% en póker, de un 303,2% en bingo, teniendo una ligera disminución en apuestas deportivas por la cancelación de eventos. Cabe resaltar que en 2020 se dio un récord histórico de jugadores, llegando a 1.481.807, ligeramente por encima de la cifra de 2018. Los mayores incrementos de jugadores activos se dieron en póker (15,36%) y casino (12,5%) (Dirección General de Ordenación del Juego, 2021).

### 3.4 Regulación mundial del póker online

Como se ha comentado en partes previas de este trabajo, el póker no tiene una regulación única y global. No habría duda alguna de que ese sería el caso más favorable para cualquier jugador, pero actualmente solo es una utopía, ya que no existe una normativa común ni en organizaciones supranacionales como puede ser la Unión Europea, ni en países como los Estados Unidos o la India. Sin embargo, parece que la tendencia global se dirige hacia la regulación de este juego en países con prohibiciones, y a una mayor



liberalización del sector en las jurisdicciones con regulaciones más estrictas.

En primer lugar, encontramos los mercados regulados como España, Portugal, Italia o Francia, que han regulado el juego de manera que existan fronteras territoriales y sus jugadores no puedan competir contra aquellos de la mayoría de los países extranjeros. España, Portugal y Francia firmaron un acuerdo de liquidez compartida que entró en vigor en 2018, por lo que los jugadores de estos tres países pueden jugar juntos. Otro ejemplo de este tipo son los estados americanos en los que es legal el póker online, los cuales comparten liquidez únicamente entre ellos.

El segundo tipo de países, lugar de residencia de la mayoría de los jugadores profesionales del mundo, es aquel en el que el póker online no tiene restricción fronteriza independientemente de la legislación en materia de juego online. Es sin ninguna duda el mercado con mayor número de jugadores, provenientes de Reino Unido, Canadá, Austria, Brasil, Irlanda, Rusia y muchos países más. Al ser el mercado con más jugadores, aquí se encuentran los mayores premios y partidas más atractivas del póker online. La mayoría de los países que se analicen en este trabajo pertenecerán a esta sección.

Después, encontramos los países en los cuales el juego online no está regulado, dejando un vacío legal que algunas salas aprovechan. No es este el caso de PokerStars, que en 2014 abandonó su actividad en la mayoría de estos países, como fue el caso de Qatar, Ruanda, Cuba, Irán, Egipto, Senegal, Turquía, Emiratos Árabes Unidos y muchos más. Muchos de estos países no conforman un mercado demasiado interesante por la importancia del islam para sus ciudadanos, religión para la que cualquier forma de juego en el que se realicen apuestas es pecado y una enfermedad social, al nivel del alcohol (Huda, 2018).

Por último, están los países en los que el juego online está completamente prohibido. Es el caso de China, con la excepción de Hong Kong y Macao, y de Australia, que desde 2016 puede penalizar a las salas que ofrecen servicios de póker online. En el caso de este último, parece que la regulación está cada vez más cerca, ya que la prohibición está llevando a los habitantes a jugar de forma ilegal o a gastar más dinero en otros juegos de azar (AAP Newswire, 2021).

### 3.5 Actores principales

Los actores principales del sector del póker online se pueden dividir en tres grupos: jugadores, salas y administraciones. El diálogo y entendimiento entre estos tres grupos podría ser beneficioso para todos al crear un ecosistema competitivo donde las tres partes ganasen en calidad, beneficio económico y sostenibilidad.

La situación actual de los jugadores varía por países. Aquellos que juegan en países que no imponen fronteras al póker online son los más beneficiados, mientras que los que residen en lugares con una fuerte regulación han ido viendo como el juego decaía año a año. La división más acertada de los jugadores se realiza entre regulares, o aquellos que juegan de forma asidua y se interesan por aprender y mejorar, y recreacionales, o aquellos que juegan por diversión cuando les apetece y no dedican tiempo a mejorar más allá de lo que puedan aprender jugando. Existen regulares de límites micro (de 0 a 5 euros), bajos (de 5 a 15 euros), medios (de 15 a 100 euros), altos (de 100 a 2.000 euros), y muy altos (por encima de 2.000 euros, los más altos que se realizan de forma regular son de 25.000 euros). Los profesionales se encuentran dentro del grupo de regulares, generalmente dentro de los límites medios, altos, y muy altos, pero no todos los regulares son profesionales. La mejor situación posible para un jugador, tanto recreacional como regular, es tener acceso a los mayores premios y a la mayor cantidad de rivales posibles. Si eres recreacional, es más atractivo jugar por premios más altos y contra gente de otros países. Si eres regular, te atraerá jugar en partidas donde haya recreacionales y puedas ganar dinero. Las jurisdicciones en las que se encuentren siempre los mismos jugadores y con premios bajos se volverán aburridas para los recreacionales, por lo que dejarán de jugar y los regulares no tendrán de donde ganar dinero de forma recurrente. Cabe destacar que, debido a la comisión de las salas, es muy difícil para un regular ganarle dinero a otro de forma constante, incluso para un profesional ante un regular de límites bajos si la comisión es muy alta. La comisión cobrada por las salas es mundialmente conocida como *rake*. Es importante mencionar también que la deslocalización no es la única opción para los jugadores de entornos regulados que quieren jugar en salas de otras jurisdicciones. Existen agentes de algunas salas que actúan como intermediarios para realizar las gestiones, como depósitos y retiradas, y permiten a jugadores de países como

España y Portugal jugar contra jugadores de todo el mundo bajo una dirección falsa en un país en el que no haya restricciones. Este sistema funciona en salas que no requieren mandar prueba de identidad a todos sus usuarios.

Para las salas de póker, los entornos regulados fronterizamente también son menos ventajosos. El aumento de costes es muchas veces trasladado al jugador, que explica por qué en países como España las comisiones, o *rake*, son mucho más altas que en otras jurisdicciones, y las promociones menos generosas. En el caso de nuestro país, los operadores han tenido que pagar dos millones de euros por la licencia general, más las licencias singulares por cada juego que oferten, las tarifas por homologación de sistemas y los impuestos (Moreno, 2011). Por lo tanto, el resultado es un menor número de jugadores que paga una mayor cantidad de dinero en costes para tener acceso a menos partidas con premios más bajos y peores promociones. En el ámbito internacional, las principales salas de póker son PokerStars, líder global desde hace años, GGPoker, sala asiática con una expansión y un crecimiento muy agresivo y exitoso, IDNPoker, red asiática que opera bajo múltiples submarcas y Winamax.fr, sala con más tráfico si se quiere jugar desde España, Portugal o Francia. El crecimiento de GGPoker y su estrategia empresarial y de marketing están poniendo en riesgo la hegemonía mundial de PokerStars. Entre sus mayores logros cuentan con haber superado a PokerStars en el total de premios repartidos en el festival de primavera de cada sala, llegando a la extraordinaria cantidad de 175 millones de dólares por los 140 de PokerStars (Renee, 2021). Además, tienen el récord del torneo que más dinero ha repartido nunca, con un total de 27.559.500 dólares. Desde su comienzo, su estrategia ha sido firmar con personalidades relacionadas con el póker como embajadores de marca. Los jugadores profesionales Bertrand Gropellier y Bryn Kenney fueron los primeros, pero el verdadero impacto tuvo lugar cuando Daniel Negreanu, jugador canadiense más conocido internacionalmente, cambió PokerStars por GGPoker en 2019 después de 12 años en la primera. Con esto y el fichaje del jugador profesional Fedor Holz, GGPoker triplicó su tamaño en un año. Recientemente han firmado con Dan Bilzerian, famosa personalidad internacional que puede atraer a un público diferente, más enfocado al jugador recreacional. Sus primeras declaraciones tras el anuncio oficial fueron las siguientes: “GGPoker se preocupa por los jugadores recreacionales y ese es el futuro del póker, no un grupo de frikis de las matemáticas” (GGPoker, 2020), lo que deja claro su público objetivo. El éxito de esta colaboración sería indudable si los jugadores de los Estados

Unidos pudiesen incorporarse a la plataforma, pero por ahora habrá que esperar a los primeros datos. GGPoker ha sufrido muchas críticas por la imagen que da Dan en sus redes sociales, siempre rodeado de mujeres ya sea de fiesta, viaje, o disparando con su arsenal armamentístico. Más allá de su inversión en marketing, GGPoker ha sabido ofrecer un software atractivo, funcionalidades como emojis con las caras de algunos de sus embajadores, financiación de terceros jugadores, y un atractivo programa de promociones tanto de bienvenida como por volumen de juego.

Otra herramienta a la que las casas están recurriendo es al uso de plataformas audiovisuales como Twitch y Youtube, donde se retransmiten partidas con un pequeño retraso para evitar trampas y en diferido de torneos más antiguos. Por ejemplo, PokerStars y PartyPoker tienen un canal donde retransmiten póker 24/7. Además, muchos de los embajadores de las salas, como Daniel Negreanu para GGPoker y Lex Veldhuis para PokerStars, retransmiten sus partidas por sus canales personales y llegan a congregar a miles de personas de forma regular.

Por su parte, las administraciones tienen diferentes motivaciones y objetivos. La fórmula ideal es aquella que maximiza el beneficio económico del país mientras protege al consumidor y minimiza el fraude y problemas de salud relacionados con el juego. Sin embargo, es cuestionable que esto se haya conseguido en las jurisdicciones con regulaciones más duras. Los avances de los últimos años como los acuerdos de liquidez compartida y la regularización en estados de países como India y Estados Unidos, invitan a tener un ligero optimismo sobre las conclusiones que los reguladores están sacando tras unos años de medidas nefastas para el ecosistema del póker online.

#### 4. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

En este Trabajo de Fin de Grado se busca comprender por qué los jugadores profesionales de póker deciden abandonar nuestro país, examinar sus decisiones de destino y proponer qué podrían hacer las autoridades para dar la vuelta a esta situación. Las preguntas de investigación que surgen al plantearse esta tarea son las siguientes:

- ¿Por qué abandonan los jugadores profesionales de póker nuestro país?
- ¿Cuáles son las consecuencias de que esto ocurra?

- ¿Adónde deciden marcharse y qué factores tienen en cuenta?
- ¿Cómo afronta la administración esta fuga de talento de personas con una capacidad económica elevada?
- ¿Qué lecciones se pueden aprender de la regulación de estos países de destino?
- ¿Cómo se podrían aplicar estas lecciones en España?

## 5. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

Para realizar este trabajo se van a consultar fuentes académicas y divulgativas, sumado a páginas oficiales donde poder consultar las legislaciones particulares de cada país analizado y cualquier dato de interés. Además, sujeto a disponibilidad de terceros, se intentará concertar una entrevista con algún jugador profesional de póker online, y se llevará a cabo un cuestionario para que jugadores regulares puedan compartir qué destinos les resultan más atractivos y por qué razones.

# CAPÍTULO I: Principales Razones de la Deslocalización y sus Consecuencias

Existen múltiples razones para la deslocalización internacional de los jugadores profesionales de póker españoles. Tras la regulación de 2011 que acabó con el favorable ecosistema existente anteriormente, pocos eran los argumentos restantes para quedarse en este país si se pretendía continuar viviendo de esta actividad. El único factor suficientemente importante acabaría siendo la existencia de razones personales más allá del póker, recibiendo la mayoría de los votos de los jugadores que siguen residiendo en nuestro país en la encuesta realizada. Esto es debido a que en lo que respecta al póker online apenas existen razones para quedarse en nuestro país, lo que nos lleva a entender cuáles son los principales factores que condicionan las decisiones de la mayoría de los jugadores profesionales expatriados.

En primer lugar, la principal razón, conocida por la mayoría de la población aun sin tener conocimiento alguno de la situación del póker online en España, es la fiscalidad, con alrededor de un 70% de los votos como justificación primaria para abandonar el país en la encuesta realizada. En muchos países, la legislación protege al jugador alegando que no se le deben cobrar impuestos por el nivel de azar presente en la actividad y que la recaudación obtenida gracias a ellos se recibe a través de los impuestos que paga la sala de póker, dinero que obtienen de la comisión pagada por el jugador por jugar. Por esto, es común que en España se oiga hablar de la existencia de una doble imposición en la actividad del póker online. Por un lado, la sala de juego te transfiere a ti como jugador el coste de las licencias y todo procedimiento administrativo, algo que hacen en todas las jurisdicciones, y por otro, el estado te cobra hasta un 45% solo en impuestos directos.

Además, existen otros dos grandes perjuicios para los jugadores incluidos en esta primera razón de deslocalización. Primero, la consideración de las ganancias recibidas gracias a esta actividad como incremento de patrimonio provoca que no participen en la Seguridad Social y no puedan tener acceso a una futura pensión por jubilación. Paralelamente, no disponen del mayor beneficio que tiene cotizar por incrementos del patrimonio en el caso de acciones y otros productos: poder deducir pérdidas de años anteriores. En el caso del póker, un juego con esta cantidad de azar hace muy probable que existan años en el que los jugadores profesionales puedan perder dinero. En estas situaciones, estas pérdidas no

podrían ser compensadas en años futuros, algo que puede causar que se acabe tributando cuando el total de pérdidas es mayor que el de ganancias. Por ejemplo, si un año se perdiesen 60.000 euros, y al siguiente se ganase la misma cantidad, se tendría que pagar en impuestos el 45% de esos 60.000, habrías acabado los dos años alrededor de 20.000 euros en negativo tras haber conseguido recuperar los 60.000 que habías perdido el año anterior. La fiscalidad del juego online es todavía más restrictiva en Álava y Guipúzcoa, donde las ganancias del juego computan como ganancias patrimoniales pero las pérdidas no computan como pérdidas patrimoniales (Trecet, 2019). Todos los factores mencionados convierten a España en una de las jurisdicciones con peores condiciones fiscales del mundo para cualquier persona que pretenda vivir en base a las ganancias conseguidas a partir de juegos considerados de azar.

Aun así, la fiscalidad no es el único argumento para abandonar nuestro país. En segundo lugar por votos, la estabilidad regulatoria en la jurisdicción de destino es primordial para tomar la decisión de marcharse. Y es que, en algo como el póker online es algo muy a considerar. Tras realizar todos los trámites y esfuerzos necesarios para cambiar de vida y de país, lo último que se desea es verse afectado por una nueva regulación que signifique tener que volver a comenzar el proceso desde cero. En línea con esto, los ciudadanos españoles que abandonan nuestro país se interesan por conocer la situación actual de seguridad personal en el país de destino. No es común que alguien se separe de su familia y amigos para irse a residir a un lugar donde la seguridad no es la óptima.

Otra explicación presente en toda conversación de esta categoría es la oferta que ofrecen las salas en España. Como se ha expuesto anteriormente, las salas presentes en este país trasladan sus costes administrativos al cliente, por lo que las comisiones cobradas por estas en nuestro país superan aquellas de las de muchos otros. De forma similar, las promociones y ofertas de *rakeback*, mediante las cuales se devuelve al jugador parte de la comisión pagada a la sala por su actividad y que suelen aumentar por volumen de la misma, son menos atractivas o más difíciles de alcanzar en esta jurisdicción. También hay que considerar la reciente prohibición de los bonos de bienvenida, que en algunos países alcanzan sumas de hasta alrededor de mil euros.

En relación con la dificultad de alcanzar las promociones u ofertas de *rakeback* encontramos la falta de jugadores en muchas salas. La falta de jugadores hace que en

ocasiones no se pueda jugar el volumen de partidas deseadas simultáneamente, por lo que la comisión generada por el jugador es menor y la promoción u oferta se complete de forma más lenta o no se complete. Más allá, la escasez de jugadores va acompañada de una posibilidad más baja de ganar dinero, convirtiéndose en un bucle que deja a los jugadores profesionales con pocas opciones reales. Menos jugadores se traduce en premios más bajos y menos atractivos, que a su vez dejan de atraer a jugadores recreacionales que se ven motivados por cifras altas, y provoca que los jugadores profesionales dejen de ganar dinero hasta que una cantidad suficiente se vaya a otro país, deje el póker o se cambie de sala en busca de un mayor tráfico. Múltiples salas españolas se encuentran inmersas en esta situación complicada de la que salir se antoja complicado.

Otros factores que los jugadores tienen en cuenta antes de elegir el país de destino son el coste de vida, la comunidad y la infraestructura. Al irte a otro país y priorizar lo económico, tener en cuenta el coste de vida es algo inteligente que contribuye a maximizar los beneficios de la deslocalización. De forma paralela, en el proceso de adaptación a una nueva cultura y forma de vida, la existencia de una comunidad de personas con tu misma pasión puede convertirse en un gran soporte. Por lo tanto, es común que los jugadores elijan países con fuertes comunidades de póker o de personas de su misma nacionalidad. En el caso de Andorra, que existan ambas comunidades es un atractivo extra para mudarse a este país. Por último, la infraestructura del lugar de destino juega un papel importante. La existencia de una buena y estable conexión a internet a un precio atractivo es primordial para realizar este tipo de actividades. Además, la disposición de un amplio abanico de conexiones aéreas es positivo en el caso de que se busque viajar habitualmente, ya sea de vuelta a casa o a jugar partidas en vivo por el resto del planeta.

Por último, una respuesta que no es común pero que cabe comentar es el huso horario del lugar de destino. Un huso horario similar a aquella de tus familiares y amigos permite mantener una relación más constante y estable con ellos, algo muy importante para cualquiera que tome una decisión de este calibre. Por otra parte, es inteligente como jugador conocer a qué horas hay un mayor flujo de jugadores y de torneos para maximizar la rentabilidad. Por ejemplo, en España las mejores horas suelen darse de ocho de la tarde a una o dos de la madrugada. Sin embargo, en un país donde compites contra gente de todo el mundo, lo normal será que las horas en las que estén presentes



jugadores de zonas horarias diferentes sean las más atractivas. También es importante tener esto en consideración cuando pensamos en nuestro ciclo biológico de sueño y salud general, ya que no es recomendable estar realizando actividades de alta exigencia mental a altas horas de la madrugada.

## CAPÍTULO II: Posibles Jurisdicciones de Destino: Análisis y Elementos Clave

Ahora que conocemos las principales razones por las que nuestros jugadores abandonan nuestro país junto a otros factores presentes en el proceso de selección de destino, es preciso realizar un análisis único de las jurisdicciones más populares entre los que ya se encuentran fuera de nuestras fronteras o están cerca de tomar esta decisión.

### 1. Andorra

- Impuestos: En Andorra no se tributa por los primeros tres mil euros ganados en póker online. A partir de esta cantidad, todos los beneficios tributan a un 10% (Andorra Services, 2020).
- Oferta de salas: Completa, los jugadores de este país no sufren ninguna restricción a la hora de jugar con personas de otros países por lo que tienen acceso a las mejores promociones y ofertas de *rakeback*. Forman parte de los países expuestos anteriormente como países sin limitaciones fronterizas.
- Cantidad de jugadores: Al no verse condicionados por restricciones fronterizas, los jugadores residentes en este país tienen acceso al mercado más grande de jugadores del mundo.
- Estabilidad regulatoria: Absoluta, la legislación de 2014 reguló todas las actividades de esta naturaleza y está funcionando según lo acordado.
- Coste de vida: Similar al de Barcelona o Madrid, un estimado de doce a trece mil euros anuales (Govern d'Andorra, 2018).
- Seguridad del país: Andorra es un país con elevado nivel de seguridad y bajo índice de delincuencia (Embajada de España en Principado de Andorra, 2021).

- Infraestructura: Conexión de fibra óptica en todo el país. Dispone de aeropuerto local y se sitúa a dos horas en coche de ciudades como Barcelona y Toulouse.
- Comunidad: Junto a Reino Unido, es el país que cuenta con un mayor número de jugadores de póker profesionales españoles, con un total de alrededor de 70 (Andorra Services, 2021).
- Huso horario: Mismo que en España.
- Otros factores: Uno de los grandes atractivos de Andorra es la cercanía y la facilidad para ir a casa y vivir en España 182 días al año si se desea. Cuenta con una cultura y gastronomía similares y se habla el castellano. También tiene una amplia oferta de actividades. Como puntos negativos cabe destacar la necesidad de constituir una empresa en territorio andorrano con el coste que supone y la necesidad de depositar una fianza de quince mil euros a la autoridad financiera, se dice que si no eres un jugador que gana más de ochenta mil euros al año, irte a Andorra puede no salir tan beneficioso.

## 2. Portugal

- Impuestos: Desde 2015, Portugal no cobra impuestos a los jugadores con beneficios en la actividad del póker online. La imposición se aplica únicamente sobre las salas (de un 15% a un 30%), ya que los reguladores entienden que en los beneficios de las salas se cobran los impuestos de los jugadores (Olalla, 2015).
- Oferta de salas: Restringida, hasta hace tres años solo se podía jugar con otros nacionales, y ahora se ha aumentado el mercado para dar la posibilidad de jugar contra españoles, franceses y nacionales de otros países que se registren en las salas con dominios de estos tres países. Las salas pagan impuestos altos por lo que las comisiones también lo son.
- Cantidad de jugadores: Mercado restringido de forma fronteriza y con los

residentes en España y Francia.

- Estabilidad regulatoria: Sin expectativas de cambios a corto plazo.
- Coste de vida: Algo más barato que en España en la actualidad (Numbeo, 2021).
- Seguridad del país: Portugal es uno de los países más seguros del mundo, solo por detrás de Islandia, Suiza y Finlandia (Getzoff, 2019).
- Infraestructura: Buenos sistemas de transporte y rápida y fiable conexión a internet.
- Comunidad: La comunidad de jugadores profesionales de póker no es muy grande debido al nulo acceso a los mercados internacionales, pero sí es común encontrarse a gente de nuestro país.
- Huso horario: Una hora menos que en España.
- Otros factores: Portugal es un destino atractivo debido a su cercanía con España, similitud de cultura y clima, y buena gastronomía. Su pertenencia a la Unión Europea hace más fácil conseguir la residencia.

### 3. Austria

- Impuestos: En Austria se pagan impuestos como si los beneficios del póker fuesen un incremento patrimonial cualquiera. Este impuesto sobre la renta va por tramos, alcanzando un 55% para cantidades superiores a un millón de euros (European Union, 2018).
- Oferta de salas: Completa, acceso a las salas .com.
- Cantidad de jugadores: Sin restricciones geográficas, los jugadores residentes en Austria pueden jugar contra los jugadores de todas las regiones sin

imposiciones fronterizas.

- Estabilidad regulatoria: Adecuada, aunque podría haber modificaciones.
- Coste de vida: Alto.
- Seguridad del país: Alta, quinto país más seguro del mundo.
- Infraestructura: Muy avanzada, tanto instalaciones tecnológicas como de movilidad.
- Comunidad: Extensa debido a que un gran número de jugadores alemanes se mudan a Austria a desempeñar su actividad.
- Huso horario: Similar al español.
- Otros factores: El mayor atractivo de Austria para irse a vivir junto al acceso al mercado internacional es la calidad de vida y la calidad de sus paisajes naturales. Su pertenencia a la Unión Europea hace más fácil conseguir la residencia.

#### 4. Reino Unido

- Impuestos: La tasa impositiva de Reino Unido sobre el póker online es de un 0%. Las autoridades consideran que la comisión que cobran las salas a los jugadores es suficiente y que los impuestos cobrados a estas salas incluyen la porción del jugador.
- Oferta de salas: Completa, acceso a las mejores salas y promociones más atractivas del mercado.
- Cantidad de jugadores: Acceso al mayor mercado de jugadores de mundo al no tener restricciones fronterizas.

- Estabilidad regulatoria: Se está considerando modificar secciones de la ley de juego, pero no relacionadas con el póker online, lo cual genera seguridad y confianza (Baker, 2020).
- Coste de vida: Alto, dependiendo en la región en la que decidas vivir. Si decides que Londres es el mejor lugar, como han hecho muchos jugadores para tener acceso a partidas atractivas en casinos, el coste de vida será muy alto.
- Seguridad del país: Menor que en España, pero aun así media-alta según la revista *Global Finance* (Getzoff, 2019).
- Infraestructura: Alta velocidad de internet en todo el país, buenos sistemas de transporte y una de las ciudades mejor posicionadas para viajar.
- Comunidad: Alto número de jugadores de póker profesionales por las favorables condiciones existentes, además de un número elevado de españoles de diferentes especialidades.
- Huso horario: Una hora menos que en España, algo beneficioso para los jugadores que desempeñan su actividad a altas horas de la madrugada, es decir, la mayoría.
- Otros factores: El Brexit va a provocar que sea mucho más difícil conseguir un permiso de residencia en este país. Además, la integración cultural no es siempre fácil y factores como el clima y la gastronomía no suelen contribuir a ello.

## 5. Irlanda

- Impuestos: No existen impuestos por los beneficios generados por el póker online.
- Oferta de salas: Completa, acceso al mercado internacional.

- Cantidad de jugadores: Sin restricciones fronterizas, acceso al mercado global de jugadores.
- Estabilidad regulatoria: Alta
- Coste de vida: Alto y creciendo a una velocidad vertiginosa por la presencia de empresas multinacionales que se benefician de los bajos tipos impositivos.
- Seguridad del país: Alta, similar a España.
- Infraestructura: Buena, tanto para transporte como para telecomunicaciones.
- Comunidad: Hay jugadores profesionales de póker, pero no se conoce a Irlanda por tener una comunidad extensa.
- Huso horario: Una hora menos que en España.
- Otros factores: El mal tiempo hace que Irlanda sea un destino menos popular. Su pertenencia a la Unión Europea hace más fácil conseguir la residencia.

## 6. Hungría

- Impuestos: Hungría es uno de los países que hoy en día se encuentra en la zona gris, en la cual se puede jugar, pero no es un mercado regulado como tal. Las ganancias en salas de otros países tributan a un 30,5% (National Tax and Customs Administration, 2021).
- Oferta de salas: Completa, acceso a las salas internacionales.
- Cantidad de jugadores: Al jugar en el mercado global no existen restricciones fronterizas.

- Estabilidad regulatoria: Baja, el póker online se podría regular en cualquier momento.
- Coste de vida: Bajo, uno de los mayores atractivos de esta jurisdicción.
- Seguridad del país: Media-alta.
- Infraestructura: Buena infraestructura en términos generales.
- Comunidad: Hungría se ha popularizado últimamente entre los jugadores profesionales de póker, por lo que existe una comunidad potente.
- Huso horario: Similar a España.
- Otros factores: Su pertenencia a la Unión Europea hace más fácil conseguir la residencia.

## 7. Canadá

- Impuestos: En Canadá, los beneficios generados por el póker online no sufren de un régimen impositivo, ya que no siguen la definición legal de renta. Solo en el caso de que un jugador demuestre ser ganador durante muchos años y elevadas cantidades, un juzgado podría decidir que tiene que pagar impuestos, algo muy improbable por la naturaleza del juego (Alarie, 2011).
- Oferta de salas: Completa, acceso al mercado internacional.
- Cantidad de jugadores: Sin restricciones geográficas, posibilidad de jugar con el resto de las jurisdicciones sin este tipo de condicionantes.
- Estabilidad regulatoria: Alta.
- Coste de vida: Alto, el mercado inmobiliario está experimentando un rápido crecimiento de precios.



- Seguridad del país: Alta.
- Infraestructura: Muy buena en todos los ámbitos a considerar en este trabajo.
- Comunidad: Hay un número de jugadores considerable, en su mayoría expatriados de Estados Unidos que buscan una cultura similar.
- Huso horario: De nueve a cuatro horas de diferencia con España, bueno para tener una vida con horarios comunes pero perjudicial para mantener las relaciones personales con otros españoles.
- Otros factores: El clima justifica que muchos jugadores elijan otros destinos antes que Canadá.

## 8. Estonia

- Impuestos: 0% de impuestos en salas reguladas en Estonia y salas reguladas en España si juegas desde aquí la mitad del año. Las ganancias que se generen en salas del mercado abierto tributan a un 20%.
- Oferta de salas: Completa, acceso al mercado internacional y a las salas con mejores condiciones.
- Cantidad de jugadores: Acceso al mercado de jugadores más grande del mundo.
- Estabilidad regulatoria: Muy alta al ser un mercado completamente regulado.
- Coste de vida: Bajo, uno de los mayores atractivos para mudarse a este país.
- Seguridad del país: Alta, al nivel de España e Irlanda.
- Infraestructura: De las peores de la Unión Europea en transporte aéreo pero

buena en los otros tipos de transporte (European Commission, 2021). Buena y estable conexión a internet.

- Comunidad: En auge, uno de los destinos mejor valorados recientemente entre la comunidad global y especialmente europea.
- Huso horario: Una hora más que en España.
- Otros factores: Uno de los países de moda para irte a jugar al póker de manera profesional. Su pertenencia a la Unión Europea hace más fácil conseguir la residencia.

## 9. México

- Impuestos: El juego online no está regulado en México, por lo que no existen impuestos específicos para esta actividad (World Poker Deals, 2021).
- Oferta de salas: Completa, muy buenas promociones y condiciones.
- Cantidad de jugadores: Sin límites fronterizos, los jugadores residentes en México juegan con sus homólogos de todos los países abiertos al mercado global, el más grande del mundo.
- Estabilidad regulatoria: Media, un gobierno populista y una clase política inestable pueden afectar al futuro del juego online, aunque no parece muy probable debido a los jugadores de alto poder adquisitivo que atraen de Estados Unidos.
- Coste de vida: Más bajo que en Estados Unidos y Europa.
- Seguridad del país: Cuestionable en muchas zonas del país controladas por cárteles, pero buena en las zonas más turísticas donde los militares patrullan a todas las horas.

- Infraestructura: Buena para los viajes internacionales, pero de peor calidad en el interior del país. Conexión de internet decente en zonas más turísticas, pero más inestable que en el resto de los países de esta lista.
- Comunidad: Gran comunidad de jugadores de póker del continente americano.
- Huso horario: Existen cuatro zonas horarias en México. Estas zonas difieren de la española entre siete y nueve horas, lo que puede ser perjudicial para las relaciones personales pero beneficioso para nuestra salud, ya que las mejores partidas y torneos en México se dan durante el medio día y pronto por las tardes.
- Otros factores: México es el destino favorito para muchos estadounidenses y algunos europeos por ser un país con zonas turísticas con muy buen clima y un precio razonable.

## 10. Malta

- Impuestos: En Malta, existe un sistema de tramos similar al español en los que se puede llegar a tributar desde el 15% hasta el 30% sobre los beneficios del póker online.
- Oferta de salas: Completa, muchas salas de póker tienen su sede europea en Malta, lo que asegura que en este país puedas encontrar mucha oferta de salas y promociones.
- Cantidad de jugadores: No existen los límites fronterizos, por lo que existe el acceso al mercado de jugadores más grande del planeta.
- Estabilidad regulatoria: Completa, las empresas tienen su sede en este país porque la seguridad fiscal en este asunto es completa.
- Coste de vida: Uno de los elementos más atractivos de Malta ha sido el bajo

coste de vida. Sin embargo, esto está cambiando con el ascenso de popularidad por su régimen fiscal, aunque hoy en día sigue presentándose como una alternativa barata y relativamente cercana a nuestro país (workinginmalta.com, 2021).

- Seguridad del país: Malta es un país seguro, donde el tipo de crimen más común es el robo de carteras a turistas.
- Infraestructura: Buena infraestructura de transporte aéreo pero peor para los viajes por carretera (European Commission, 2021). Buena y fiable conexión a internet.
- Comunidad: Existe un número considerable de jugadores profesionales que residen en Malta.
- Huso horario: Mismo que en España
- Otros factores: Buen clima, parecido al español. Su pertenencia a la Unión Europea hace más fácil conseguir la residencia.

## CAPÍTULO III: Las Administraciones Locales: Argumentos y Objetivos. Lecciones Aplicables a la Regulación del Póker Online en España

Los argumentos de las administraciones locales de cada jurisdicción son considerablemente uniformes. Todas defienden buscar la mayor protección para sus usuarios, aunque lleven a cabo prácticas muy diferentes. Es común poner en un lugar secundario el hambre de recaudación que tienen muchas de las medidas restrictivas impuestas en países como España, pero la poca flexibilidad aun habiendo visto las consecuencias de la regulación fronteriza y el crecimiento de otras líneas de juegos de azar demuestran que es el factor clave para este tipo de leyes.

Lo que hoy en día resulta significativo es la poca reflexión que se ha realizado, o se ha querido realizar, sobre este asunto. Resulta evidente el coste de oportunidad multimillonario que supone obligar a los mejores y más rentables jugadores de póker abandonar el país. Paralelamente, resulta contradictorio que, si la verdadera intención es proteger al consumidor, se establezcan límites geográficos y una fiscalidad asfixiante al jugador de póker online y se ofrezca al ciudadano medio acudir a un establecimiento y perder miles de euros en juegos como máquinas tragaperras y ruleta, donde no existe un componente estratégico y a largo plazo las pérdidas están aseguradas. Recientemente, se ha vuelto a poder caer en una contradicción con la prohibición de la publicidad de apuestas en algunos horarios mientras que se exime a las loterías y apuestas del estado, el juego con una probabilidad más baja de ganar de todos, y que reporta beneficios millonarios a las arcas públicas todos los años. Por lo tanto, en España existe un argumento principal y público, basado en la protección del consumidor, que gran parte de la población concedora de las políticas existentes defienden que oculta el verdadero impulsor de toda legislación del juego: un afán de recaudatorio desmedido.

En consecuencia, son muchas las lecciones que se pueden aprender de la actuación de muchas jurisdicciones. En primer lugar, países como Andorra o Reino Unido han sabido diferenciar entre los diferentes juegos de azar y se han visto beneficiados por un incremento millonario en su recaudación, ya sea por impuestos directos, indirectos, o el consumo que genera el alto nivel de vida que tienen los jugadores que se mudan a estos

países. Pero sin duda, el mejor caso donde mirarse al espejo es Estonia. Un país del este de Europa, sin una reputación especialmente positiva que se ha convertido en uno de los favoritos en la comunidad europea de póker y cada vez más en la española. La actuación resulta magistral: en el caso de jugar en las salas locales te beneficias de una exención de pago de impuestos porque se los cobramos a las salas, y en el caso de que no, pagas un 20% por los beneficios en salas internacionales. De esta manera, atraen al público internacional a la vez que pueden recaudar cantidades atractivas y fomentan la existencia de un ecosistema estable a largo plazo con una estabilidad regulatoria absoluta.

España, con la riqueza cultural por la que se la conoce globalmente, podría hacer mucho más con menos. El escenario ideal sería una regulación del póker online en exclusiva, que contase con la posibilidad de compensar pérdidas de los cuatro años anteriores, como en acciones y otros productos, un tipo impositivo más bajo y un acceso al mercado de liquidez internacional pudiendo cobrar un extra por esos beneficios. Por ejemplo, el jugador profesional Sergio Aído, proponía lo siguiente en una entrevista de 2015: “Que se pueda jugar con el resto del mundo y que tuviéramos que pagar un 20%, por ejemplo. Seguro que nos acogíamos casi todos” (Sarabia, 2015).

A nivel internacional, una armonización del juego a nivel europeo podría significar un gran paso hacia una unificación de condiciones que beneficiasen a todos los actores. Movimientos similares en países como los Estados Unidos o la India pondrían en marcha la desmitificación de un juego, que aun potencialmente peligroso por su componente de azar y apuestas, podría brindar una diversión controlada y estable, una mayor recaudación y una protección mejorada ante salas y jugadores tramposos.

## CONCLUSIÓN

La problemática de la deslocalización de jugadores de póker de nuestras fronteras es un tema de creciente popularidad al que hay que intentar poner fin mediante soluciones que resulten beneficiosas para todos. Por una parte, los órganos reguladores y las salas de póker dejan de ganar dinero, por otra, los jugadores pierden calidad de vida y por otra, el país pierde talento y capacidad de consumo. Sin embargo, todos los participantes en el ecosistema deben de sacrificar algo si quieren llegar a un punto de entendimiento.

En este trabajo, se han cumplido satisfactoriamente los objetivos expuestos en el principio del mismo. En primer lugar, se ha logrado comprender qué motivaciones y explicaciones se encuentran detrás de una decisión como cambiar de país. También se ha realizado un análisis completo de las principales características y puntos fuertes de los lugares de destino favoritos entre la comunidad, para, por último, poder ofrecer soluciones reales con evidencia empírica que las respalden.

Con este trabajo se espera que se abran caminos para que personas talentosas que quieren dedicar su vida al póker no tengan que emigrar y abandonar a muchos de sus seres queridos. Como futura línea de investigación, sería interesante llevar a cabo un estudio económico de los millones de euros extra de recaudación que se podrían conseguir mediante una óptima regulación de esta actividad.

## BIBLIOGRAFÍA

- AAP Newswire. (31 de 05 de 2021). *Vic pokie losses up to \$240m post-lockdown*. Obtenido de Shepparton News: <https://www.sheppnews.com.au/national-news/2021/05/31/4351954/vic-pokie-losses-up-to-240m-post-lockdown>
- Alarie, B. (17 de 04 de 2011). *Exploring the Source Concept of Income: The Taxation of Poker Winnings in Canada*. Obtenido de SSRN: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1809270](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1809270)
- Andorra Services. (31 de 05 de 2020). *Poker en Andorra: 5 Razones para Jugar desde Andorra*. Obtenido de Andorra Services: <https://andorraservices.com/poker-en-andorra-5-razones-para-jugar-desde-andorra/>
- Andorra Services. (16 de 03 de 2021). *Vicente Codelsa: Entrevista al Jugador de Poker Profesional*. Obtenido de Andorra Services: <https://andorraservices.com/vicente-codelsa-entrevista-al-jugador-de-poker-profesional/>
- Angioni, G. (19 de 03 de 2020). *Five Popular Poker Games You NEED to Learn (and Play)*. Obtenido de Poker News: <https://www.pokernews.com/strategy/five-popular-poker-games-you-need-to-learn-26820.htm>
- Bailey, V. L. (05 de 11 de 2020). *ONLINE POKER IN ASIA – BOOMING IN 2020*. Obtenido de China Page: <https://www.chinapage.org/china.html>
- Baker, E. (25 de 07 de 2020). *Is This The End Of Gambling For The UK?* Obtenido de Casino.org: <https://www.casino.org/blog/is-this-the-end-of-gambling-for-the-uk/>
- Block Telegraph Staff. (17 de 05 de 2021). *Polker: Utilizing Blockchain to Bring Provable Fairness to Online Poker*. Obtenido de Block Telegraph: <https://blocktelegraph.io/polker-utilizing-blockchain-to-bring-provable-fairness-to-online-poker/>
- Cluff, M. (15 de 06 de 2020). *Top 13 Poker Variations for Beginners*. Obtenido de 888poker: <https://www.888poker.com/magazine/strategy/poker-variations>
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2021). *Análisis del perfil del jugador online*. Obtenido de Dirección General de Ordenación del Juego: <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>
- Dirección General de Ordenación del Juego. (2021). *Informe trimestral: Mercado de juego online estatal 2020 T4*. Obtenido de Dirección General de Ordenación del Juego: <https://www.ordenacionjuego.es/es/informes-trimestrales>
- EconoTimes. (24 de 09 de 2020). *Gambling Laws and IR in Japan the Things You Should*



- Absolutely Know* (2020). Obtenido de EconoTimes: <https://www.econotimes.com/Gambling-Laws-and-IR-in-Japan-the-Things-You-Should-Absolutely-Know-2020-1592744>
- Embajada de España en Principado de Andorra. (2021). *Seguridad y otros aspectos*. Obtenido de Embajada de España en Principado de Andorra: <http://www.exteriores.gob.es/Embajadas/Andorra/es/VivirEn/Paginas/Seguridad.aspx#:~:text=En%20cuanto%20a%20seguridad%20ciudadana%2C%20Andorra%20es%20un,seguridad%20p%3BAblica%20y%20proximidad%20ciudadana%20y%20%3A1rea%20t%3A9cnica>.
- European Commission. (2021). *Mobility and Transport: Estonia*. Obtenido de European Commission: [https://ec.europa.eu/transport/facts-fundings/scoreboard/countries/estonia/investments-infrastructure\\_en](https://ec.europa.eu/transport/facts-fundings/scoreboard/countries/estonia/investments-infrastructure_en)
- European Commission. (2021). *Mobility and Transport: Malta*. Obtenido de European Commission: [https://ec.europa.eu/transport/facts-fundings/scoreboard/countries/malta/investments-infrastructure\\_en](https://ec.europa.eu/transport/facts-fundings/scoreboard/countries/malta/investments-infrastructure_en)
- European Union. (2018). *Income taxes abroad - Austria*. Obtenido de Your Europe: [https://europa.eu/youreurope/citizens/work/taxes/income-taxes-abroad/austria/index\\_en.htm](https://europa.eu/youreurope/citizens/work/taxes/income-taxes-abroad/austria/index_en.htm)
- Getzoff, M. (23 de 01 de 2019). *World's Safest Countries 2019*. Obtenido de Global Finance: <https://www.gfmag.com/global-data/non-economic-data/worlds-safest-countries-2019>
- GGPoker. (03 de 12 de 2020). *GGPoker Welcomes Dan Bilzerian!* Obtenido de GGPoker: <https://en.ggpoker.com/blog/team-ggpoker/ggpoker-welcomes-dan-bilzerian/>
- Govern d'Andorra. (2018). *Estudi sobre el cost de la vida a Andorra*. Andorra la Vella: Govern d'Andorra.
- Grand View Research. (04 de 2020). *Online Gambling Market Size, Share & Trends Analysis Report By Type (Sports Betting, Casinos, Poker, Bingo), By Device (Desktop, Mobile), By Region (North America, Europe, APAC, Latin America, MEA), And Segment Forecasts, 2020 - 2027*. Obtenido de Grand View Research: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/online-gambling-market>
- History.com Staff. (22 de 08 de 2018). *Where did poker originate?* Obtenido de History: <https://www.history.com/news/where-did-poker-originate>
- Huda. (01 de 10 de 2018). *The Quran and Gambling*. Obtenido de Learn Religions:

<https://www.learnreligions.com/what-does-the-quran-say-about-gambling-2004114>

Jefatura del Estado. (25 de 02 de 1977). *Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas*. Obtenido de Agencia Estatal: Boletín Oficial del Estado: <https://www.boe.es/eli/es/rdl/1977/02/25/16/con>

Jones, N. (16 de 04 de 2020). *AFTER DOUBLING IN SIZE, THE ONLINE POKER INDUSTRY FINALLY PLATEAUS*. Obtenido de Poker Industry PRO: <https://pokerindustrypro.com/news/article/211335-after-doubling-size-online-poker-industry-finally-plateaus>

Lee, B. (24 de 05 de 2018). *Life and legacy of Chris Moneymaker, 15 years after his WSOP main event win changed poker forever*. Obtenido de ESPN: [https://www.espn.com/poker/story/\\_/id/23594337/world-series-poker-life-legacy-chris-moneymaker-15-years-2003-wsop-main-event-win-changed-world-poker](https://www.espn.com/poker/story/_/id/23594337/world-series-poker-life-legacy-chris-moneymaker-15-years-2003-wsop-main-event-win-changed-world-poker)

Miyazu, H. (13 de 05 de 2021). *Online Gambling Market Size | Global Report, 2027*. Obtenido de MarketWatch: <https://www.marketwatch.com/press-release/online-gambling-market-size-global-report-2027-2021-05-13>

Moreno, J. (16 de 11 de 2011). *Licencias de juego: ¿quién estará?* Obtenido de Poker Red: <https://www.poker-red.com/noticias/licencias-juego-estara>

National Tax and Customs Administration. (2021). *Tax*. Obtenido de National Tax and Customs Administration: <https://en.nav.gov.hu/>

Newell, J. (15 de 04 de 2021). *Reflecting on 10 Years Since Black Friday Changed Poker*. Obtenido de Legal US Pokersites: <https://www.legaluspokersites.com/news/10-years-since-black-friday/25983/>

Numbeo. (2021). *Cost of Living Index by Country 2021*. Obtenido de Numbeo: [https://www.numbeo.com/cost-of-living/rankings\\_by\\_country.jsp](https://www.numbeo.com/cost-of-living/rankings_by_country.jsp)

Olalla, C. S. (23 de 06 de 2015). *Portugal, el nuevo destino de los profesionales españoles del Póker*. Obtenido de El Economista: <https://www.eleconomista.es/poker/noticias/6814489/06/15/Portugal-el-nuevo-destino-de-los-profesionales-espanoles-del-Poker.html>

Peano, V. (10 de 04 de 2019). *Why is Italy afraid of online poker shared liquidity?* Obtenido de CDC Gaming Reports: <https://www.cdcgamingreports.com/commentaries/why-is-italy-afraid-of-online-poker-shared-liquidity/>

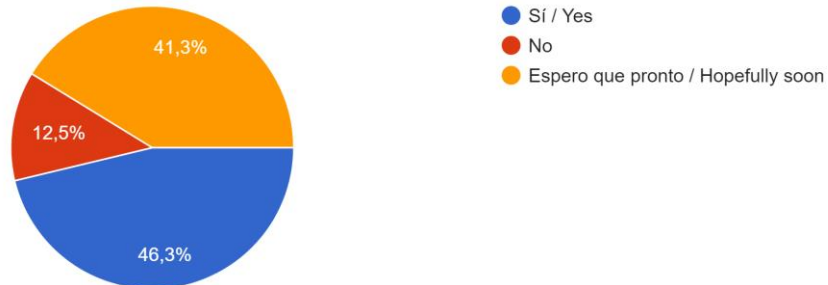
- Poker.com. (2020). *The History of Online Poker*. Obtenido de Poker.com: <https://poker.com/features/the-history-of-online-poker/>
- Poker.com. (2020). *The History of Poker*. Obtenido de Poker.com: <https://poker.com/features/history-of-poker/>
- PokerListings. (2021). *How to Play Short Deck Holdem Poker (6+ Holdem)*. Obtenido de PokerListings: <https://www.pokerlistings.com/short-deck-holdem>
- Renee. (26 de 05 de 2021). *PokerStars Market Dominance Challenged As GGPoker Turns On The Competition*. Obtenido de Tight Poker: <https://www.tightpoker.com/news/pokerstars-market-dominance-challenged-as-ggpoker-turns-on-the-competition-14634/>
- Rettmuller, C. (09 de 07 de 2018). *Portugal, Italy, France and Spain Sign Liquidity Sharing Agreement*. Obtenido de PokerTube: <https://www.pokertube.com/article/portugal-italy-france-and-spain-sign-liquidity-sharing-agreement>
- Romero, A. (19 de 01 de 2018). *Bombazo: Pokerstars.es abre las mesas internacionales a jugadores de las .eu y .com*. Obtenido de Poker10: <http://www.poker10.com/bombazo-pokerstars-es-abre-mesas-internacionales-jugadores-eu-com-n37759>
- Sarabia, D. (21 de 08 de 2015). *España y el póker no se llevan bien*. Obtenido de Eldiario.es: [https://www.eldiario.es/cultura/politicas\\_culturales/espana-poquer-llevan-bien\\_1\\_2517190.html](https://www.eldiario.es/cultura/politicas_culturales/espana-poquer-llevan-bien_1_2517190.html)
- Sevillano, A. (24 de 05 de 2021). *La DGOJ publica el Análisis del perfil del jugador online 2020*. Obtenido de Poker Red: <https://www.poker-red.com/noticias/dgoj-publica-analisis-perfil-jugador-online-2020-39736>
- Trecet, J. (18 de 07 de 2019). *Fiscalidad del poker online: Cuánto pagarás por tus ganancias*. Obtenido de Bolsamanía: <https://www.bolsamania.com/declaracion-impuestos-renta/fiscalidad-poker-online/>
- workinginmalta.com. (2021). *Cost of living*. Obtenido de workinginmalta.com: <https://www.workinginmalta.com/topics/26/Cost-of-Living>
- World Poker Deals. (2021). *Best online poker rooms for poker expats living in Mexico*. Obtenido de World Poker Deals: <https://worldpokerdeals.com/blog/best-online-poker-rooms-for-poker-expats-living-in-mexico#>

# ÁNEXOS

1

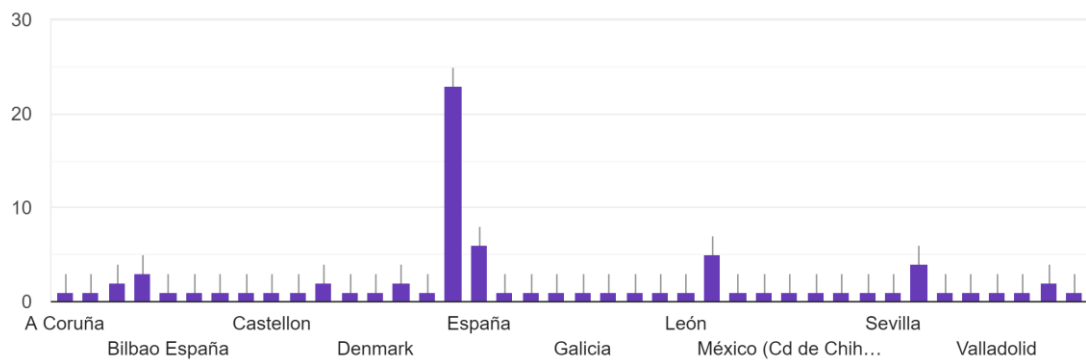
Eres jugador profesional de póker online? / Are you an online professional poker player?

80 respuestas



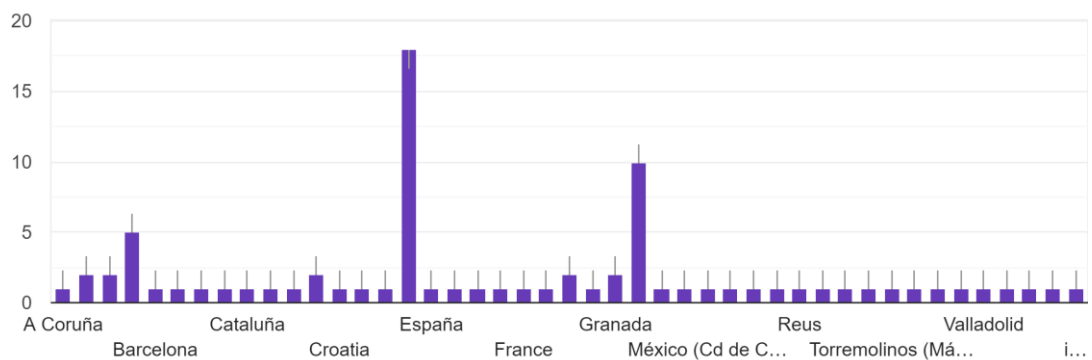
De dónde eres? / Where are you from?

80 respuestas



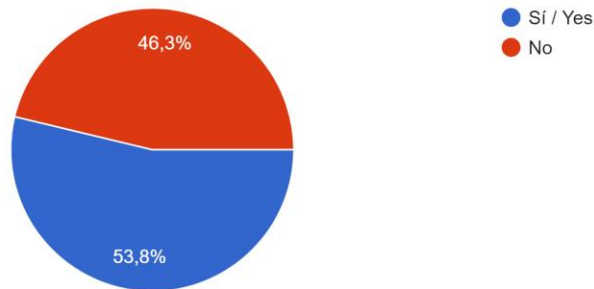
Dónde vives? / Where do you live?

80 respuestas



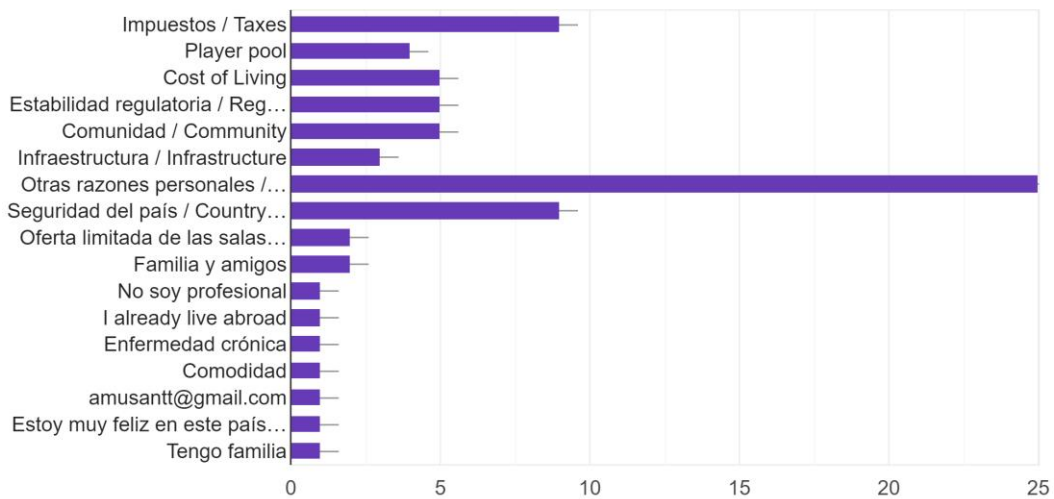
Estás pensando en mudarte? / Are you considering moving abroad?

80 respuestas



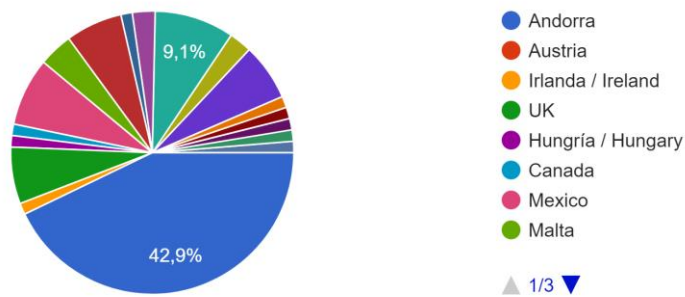
Si has respondido que no a la pregunta anterior, ¿por qué? / In case you have answered "No" to the previous question, why?

46 respuestas



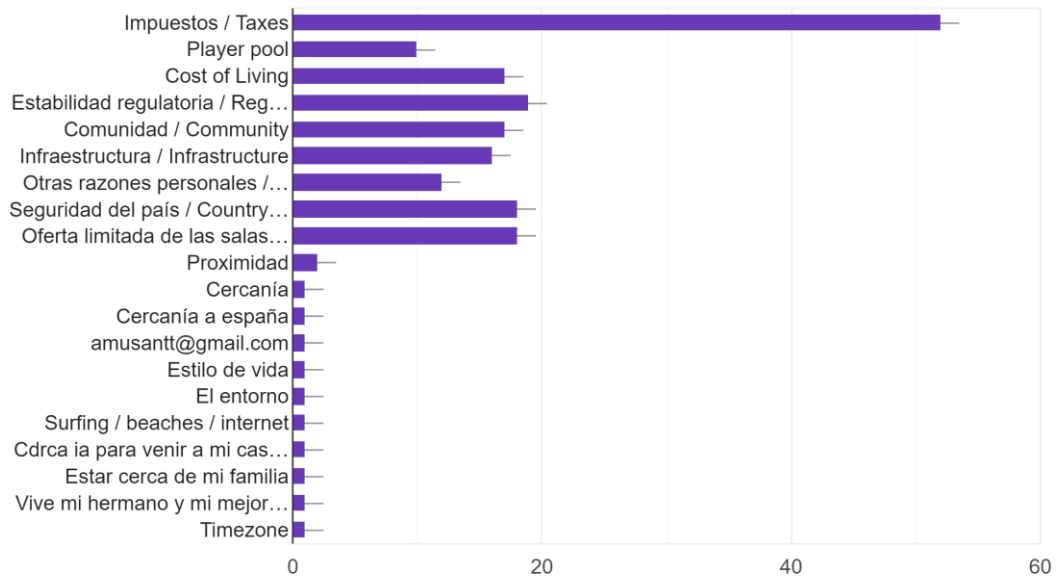
A qué país te mudarías si pudieses? / What country would you move to if you could?

77 respuestas



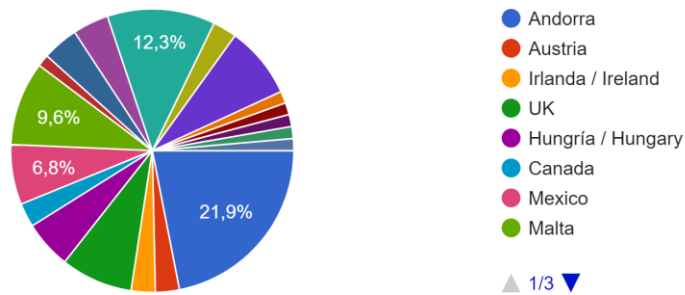
Por qué? / Why?

76 respuestas



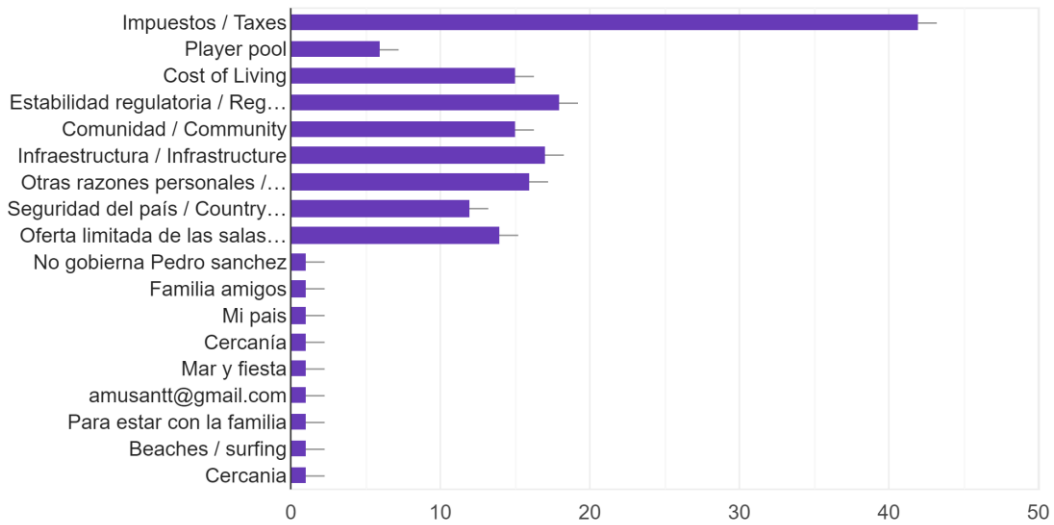
A qué país te mudarías si pudieses? (2ª opción) / What country would you move to if you could?  
(2nd option)

73 respuestas



Por qué? / Why?

71 respuestas



2



This domain name has been seized by the F.B.I. pursuant to an Arrest Warrant in Rem obtained by the United States Attorney's Office for the Southern District of New York and issued by the United States District Court for the Southern District of New York.

Conducting, financing, managing, supervising, directing, or owning all or part of an illegal gambling business is a federal crime. (18 U.S.C. § 1955)

For persons engaged in the business of betting or wagering, it is also a federal crime to knowingly accept, in connection with the participation of another person in unlawful Internet gambling, credit, electronic fund transfers, or checks. (31 U.S.C. § § 5363 & 5366)

Violations of these laws carry criminal penalties of up to five years' imprisonment and a fine of up to \$250,000.

Properties, including domain names, used in violation of the provisions of 18 U.S.C. § 1955 or involved in money laundering transactions are subject to forfeiture to the United States. (18 U.S.C. § § 981 & 1955(d))