PL 9645/2024-CR

— ECONOMÍA

CONGRESO DE LA REPÚBLICA
Área de Trámite Documentario
15 JUL. 2025
RECIBIDO
Firma: Hora: 9:17

"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Lima, 15 de julio de 2025

OFICIO Nº 225 -2025 –PR

Señor
EDUARDO SALHUANA CAVIDES
Presidente del Congreso de la República
Presente.-

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted, con relación a la Autógrafa de Ley que modifica la Ley 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, y la Ley 30096, Ley de delitos informáticos, para incluir a las personas naturales con negocio y tipificar como delito la manipulación de resultados deportivos a distancia. Al respecto, consideramos conveniente observarla por lo siguiente[1]:

De la Autógrafa de Ley

1. La autógrafa se compone de un (01) Artículo Único el cual, para una mejor apreciación de su relación con el ordenamiento jurídico vigente (si modifica parte de éste o incorpora un nuevo precepto legal), se presenta en un cuadro comparativo:

Artículo 1. Modificación de los artículos 6 y 9 de la Ley 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia

TEXTO VIGENTE	*TEXTO DE LA AUTÓGRAFA*
Artículo 307. Tráfico ilegal de residuos peligrosos *El MINCETUR en su calidad de autoridad administrativa competente a nivel nacional se encuentra facultado a ejercer las siguientes funciones:* *(…)* *No existe el literal l).* *No existe el literal m).* *No existe el literal n).*	***"Artículo 6. Funciones del MINCETUR*** *El MINCETUR en su calidad de autoridad administrativa competente a nivel nacional se encuentra facultado a ejercer las siguientes funciones:* *(…)* *l) Clausurar las salas cuyos operadores no cuenten con autorización expresa, para lo cual puede requerir el apoyo de la autoridad policial.* *m) Garantizar la protección de los derechos del consumidor de los jugadores.* *n) Decomisar los terminales de juego que no reúnan las características técnicas establecidas, para lo cual puede requerir el apoyo de la autoridad policial".*

1 Sobre la base del Informe N° 0137-2025-EF/61.01 e Informe N° 215-2025/JUS-GA.

Artículo 9. Autorizaciones de explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia	***Artículo 9. Autorizaciones de explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia***
9.1 El MINCETUR autoriza la explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia a personas jurídicas constituidas de acuerdo con lo establecido en la Ley General de Sociedades, sin perjuicio si se trata de la misma persona jurídica titular de la autorización de una plataforma tecnológica para la explotación de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, o de otra persona jurídica vinculada.	*9.1 El MINCETUR autoriza la explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia a personas* ***naturales con negocio, así como a personas*** *jurídicas constituidas de acuerdo con lo establecido en la Ley General de Sociedades, sin perjuicio si se trata de la misma persona jurídica titular de la autorización de una plataforma tecnológica para la explotación de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, o de otra persona jurídica vinculada.*

Artículo 2. Incorporación de los artículos 13 y 14 en la Ley 30096, Ley de Delitos incorporan los artículos 13 y 14 en la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, con los siguientes textos:

No existe el Capítulo VIII	***"CAPÍTULO VIII JUEGOS Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA***
No existe el artículo 13.	***Artículo 13. Manipulación de resultados deportivos a distancia*** *El que, directa o indirectamente, prometa, ofrezca o entregue una ventaja indebida a otra persona, para sí o para un tercero, con el fin de alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición deportiva a distancia, será reprimido con pena privativa de libertad no menor de cuatro ni mayor de ocho años. La misma pena se aplicará a quien solicite o acepte dicha ventaja, promesa u oferta indebida.* *Cuando la conducta dirigida a alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición deportiva a distancia sea realizada por acción u omisión de un deportista, personal administrativo o deportivo, entrenador, árbitro, agente o representante de deportistas, personal médico, dirigente de un club, liga o federación deportiva, o cualquier otra persona que tenga participación o influencia directa o indirecta en dicha competición, la pena privativa de la libertad será no menor de siete ni mayor de nueve años.*
No existe el artículo 14	***Artículo 14. Agravante*** *El que, mediante violencia, amenaza o intimidación, obligue a un deportista, personal administrativo o deportivo, entrenador, árbitro, agente o representante de deportistas, personal médico, dirigente de un club, liga o federación*

	deportiva, o a cualquier otra persona que tenga participación o influencia directa o indirecta en una competición deportiva a distancia a alterar indebidamente el resultado o curso de dicha competición, será reprimido con pena privativa de libertad no menor de ocho ni mayor de doce años".

DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA MODIFICATORIA

ÚNICA. *Modificación de los artículos 50 y 56 de la Ley del Impuesto General a las Ventas e Impuesto Selectivo al Consumo, cuyo texto único ordenado fue aprobado por el Decreto Supremo 055-99-EF.*

"Artículo 50.- OPERACIONES GRAVADAS	***"Artículo 50.- OPERACIONES GRAVADAS***
El Impuesto Selectivo al Consumo grava: *(...)* *c) Los juegos de azar y apuestas, tales como juegos de casino, máquinas tragamonedas, loterías, bingos, rifas, sorteos y eventos hípicos.* *(...)".*	*El Impuesto Selectivo al Consumo grava:* *(...)* *c) Los juegos de azar y apuestas, tales como **juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia**, juegos de casino, máquinas tragamonedas, loterías, bingos, rifas, sorteos y eventos hípicos.* *(...)".*
Artículo 56.- CONCEPTOS COMPRENDIDOS EN LA BASE IMPONIBLE *La base imponible está constituida en el:* *a) Sistema Al Valor, por:* *(...)* *3. Para el caso de las loterías, bingos, rifas, sorteos y eventos hípicos, el Impuesto se aplicará sobre la diferencia resultante entre el ingreso total percibido en un mes por los juegos y apuestas, y el total de premios concedidos en dicho mes.* *(...)".*	***Artículo 56.- CONCEPTOS COMPRENDIDOS EN LA BASE IMPONIBLE*** *La base imponible está constituida en el:* *b) Sistema Al Valor, por:* *(...)* *3. Para el caso de las loterías, bingos, rifas, sorteos, eventos hípicos, **así como de los juegos a distancia y las apuestas deportivas a distancia**, el impuesto se aplicará sobre la diferencia resultante entre el ingreso total percibido en un mes por los juegos y apuestas en dinero, y el total de premios concedidos en dicho mes.* *(...)".*

DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA DEROGATORIA

ÚNICA. Derogaciones

Se derogan el literal e) del artículo 53 y el cuarto párrafo del artículo 61 de la Ley del Impuesto General a las Ventas e Impuesto Selectivo al Consumo, cuyo texto único ordenado fue aprobado por el Decreto Supremo 055-99-EF.

Observaciones a la Autógrafa de Ley

2. Al respecto debemos señalar lo siguiente:

Sobre la importancia de aplicar el Impuesto Selectivo al Consumo - ISC a las apuestas deportivas y juegos a distancia

La creciente expansión de las plataformas de juegos y apuestas en línea ha generado un nuevo desafío de salud pública en el Perú y el mundo. Aunque estas actividades puedan percibirse como formas de entretenimiento, existe evidencia científica contundente que demuestra su relación directa con el desarrollo de trastornos graves como la ludopatía, problema que afecta especialmente a adolescentes, jóvenes y personas en situación de vulnerabilidad económica y emocional.

En este contexto, resulta urgente fortalecer los mecanismos de regulación y prevención, y defender las medidas fiscales existentes, como el Impuesto Selectivo al Consumo (ISC), que además de desalentar el consumo, pueden contribuir a la sostenibilidad del sistema de salud pública en el Perú. Es esto lo que se ha venido concretando con las modificaciones introducidas por la Ley N° 31557 y del Decreto Legislativo N° 1644.

El juego a distancia es una amenaza a la salud pública. Según la Comisión de Salud Pública de The Lancet sobre el juego para 2024[2], cerca de 449 millones de adultos en el mundo están en riesgo de desarrollar problemas relacionados con el juego, y aproximadamente 80 millones ya presentan un trastorno claro. La expansión del juego en línea, especialmente a través de teléfonos móviles, ha acelerado esta crisis. El informe estima que para 2028, las pérdidas globales de consumidores por apuestas podrían alcanzar los 700 000 millones de dólares anuales, alimentadas por la desregulación y la digitalización.

Impacto social y psicológico: Los efectos del juego no se limitan a lo financiero. The Lancet y la Organización Mundial de la Salud (OMS)[3] coinciden en que la ludopatía genera daños graves a la salud mental, incluyendo ansiedad, depresión, insomnio, violencia doméstica, endeudamiento crónico, rupturas familiares y suicidio. La OMS señala que una persona con trastorno por juego puede afectar directamente a seis personas más de su entorno y tiene un riesgo de mortalidad 15 veces mayor que la media.

En Perú la ludopatía crece de manera sostenible entre adolescentes y jóvenes. Según el Ministerio de Salud, durante 2024 se atendieron 11 349 casos de ludopatía, de los cuales el 32 % correspondía a adolescentes de 12 a 17 años y el 37 % a jóvenes entre 19 y 29 años[4]. Estos grupos suelen ser altamente susceptibles por razones como la impulsividad, la falta de experiencia financiera y la exposición constante a plataformas digitales que promueven apuestas deportivas y juegos de azar.

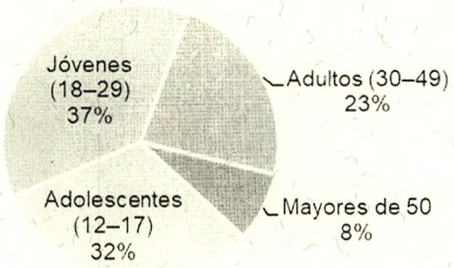
---

2 Wardle, H., Degenhardt, L., Ceschia, A., & Saxena, S. (2021). The Lancet public health commission on gambling. *The Lancet Public Health*, *6*(1), e2-e3.

3 https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling

4 https://elperuano.pe/noticia/260592-minsa-atendio-mas-de-11000-casos-de-ludopatia-en-el-2024-el-32-adolescentes#:~:text=Pa%C3%ADs-,Minsa%20atendi%C3%B3%20m%C3%A1s%20de%2011%2C000%20casos%20de%20ludopat%C3%ADa%20en%20el,de%2012%20a%2017%20a%C3%B1os

Distribución de casos de ludopatía atendidos por el MINSA en 2024, según grupo etario



El sistema EsSalud ha corroborado este patrón: uno de cada cinco pacientes atendidos por conductas adictivas en el Hospital Guillermo Almenara, padecía ludopatía relacionada con apuestas virtuales[5]. En su mayoría, estos jóvenes iniciaron el consumo durante o después de la pandemia, utilizando tiempo de ocio digital sin supervisión.

Dificultades para proteger a menores de edad**:** La accesibilidad a las apuestas en línea ha desbordado la capacidad de supervisión estatal. Aunque muchas plataformas afirman tener controles de edad, en la práctica los menores acceden fácilmente mediante cuentas familiares o tarjetas prestadas, como ha señalado EsSalud y diversos reportes periodísticos en Perú. Además, el marketing agresivo y dirigido –especialmente en eventos deportivos y redes sociales– normaliza la apuesta como parte de la cultura juvenil.

Los videojuegos con "loot boxes"[6] y mecánicas similares a apuestas también están generando una puerta de entrada temprana al juego compulsivo, según alerta la OMS. Esta entidad destaca que las políticas de regulación y protección aún no están adaptadas al entorno digital en muchos países de ingresos medios como el Perú.

Baja tasa de tratamiento y brechas en el sistema de salud: Otro dato relevante es que solo el 0.14 % de las personas afectadas por juego compulsivo buscan ayuda formal o informal7. Esto se debe al estigma social, la falta de reconocimiento del problema y la poca visibilidad de los servicios de atención. El Perú enfrenta una brecha significativa en cuanto a profesionales especializados, centros comunitarios y líneas de orientación para esta problemática específica.

Aunque el enfoque principal debe ser sanitario y preventivo, los mecanismos fiscales pueden ser aliados estratégicos. El ISC se aplica sobre productos nocivos para la salud y su lógica está ampliamente respaldada por organismos internacionales como la OMS y el Banco Mundial.

En el caso de las apuestas, el ISC cumple la doble función de:

- Desincentivar la participación en actividades de alto riesgo para la salud, al elevar su costo.

---

5 https://www.gob.pe/institucion/essalud/noticias/1031903-essalud-alerta-sobre-el-incremento-de-jovenes-con-ludopatia-debido-a-las-apuestas-deportivas-virtuales

6 Las "loot boxes" son mecanismos en videojuegos que otorgan recompensas aleatorias a cambio de dinero o moneda virtual.

7 https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling

- Generar recursos fiscales los cuales, entre otros, financian campañas de prevención, tratamientos especializados y programas educativos.

En el contexto actual, gravar las apuestas a distancia es una forma eficaz de internalizar los costos sociales de la ludopatía, que no son asumidos por los operadores del juego, sino por el sistema de salud y la sociedad en general.

La evidencia nacional e internacional coincide en que los juegos y apuestas en línea representan una amenaza grave para la salud pública, especialmente entre jóvenes. Las plataformas digitales han convertido estas actividades en accesibles, discretas y adictivas. Gravar su consumo mediante un ISC no es solo una política fiscal prudente, sino una intervención sanitaria necesaria para mitigar daños, financiar atención y proteger a la población más vulnerable.

Sobre los principales efectos de la Autógrafa de Ley

La Autógrafa no cumpliría su objetivo de dar un tratamiento similar a las empresas domiciliadas y no domiciliadas, sino por el contrario daría un trato preferencial a estas últimas. Sin embargo, el efecto más importante sería el debilitamiento del ISC a los juegos y apuestas deportivas a distancia y por lo tanto la desregulación de una actividad que viene creciendo de manera peligrosa, principalmente en adolescentes y jóvenes. Los principales efectos serían

a) Desactiva el ISC a las apuestas deportivas y juegos a distancia a los no domiciliados, ya que la SUNAT ya no podría exigir a estas plataformas que retengan y declaren el ISC.
b) Para las plataformas nacionales se reduce el 95% de su carga tributaria.
c) Se elimina de modo permanente la potestad que tiene el Poder Ejecutivo de modificar las tasas del ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas, al derogar rangos mínimos y máximos.

A continuación, se procederá a explicar los efectos negativos de las modificaciones legislativas introducidas por la Autógrafa.

- **Desactiva el ISC a las apuestas deportivas y juegos a distancia, ya que la SUNAT ya no podría exigir a las plataformas no domiciliadas que retengan y declaren el ISC.**

  Se desactivaría el ISC a las plataformas no domiciliadas como efecto de la derogación del literal e) del artículo 53 de la Ley del IGV e ISC) que establece la calidad de contribuyente del jugador en el caso de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia. Esta disposición está vinculada con el mecanismo de recaudación del ISC introducido con el Decreto Legislativo N° 1644 para el caso de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia desarrolladas en plataformas tecnológicas explotadas por personas jurídicas constituidas en el exterior.

  Este mecanismo consiste en un diseño similar al empleado para el IGV que grava la importación de bienes intangibles y la utilización de servicios digitales en el país prestados por sujetos no domiciliados, dado que en este caso interviene un sujeto no domiciliado que pone a disposición de una persona natural domiciliada una plataforma tecnológica a la que

accede mediante el uso de Internet con la finalidad de participar en un juego de azar o apuesta[8].

A tal efecto, se dispuso que el sujeto del impuesto en calidad de contribuyente es el jugador, situación que no estaba prevista en la Ley del IGV e ISC; por lo que, fue necesario modificar el inciso e) del artículo 53 de dicha Ley, el cual originalmente había sido incorporado con la Ley N° 31557.

Esto forma parte del diseño del mecanismo de recaudación para el ISC en el caso de empresas no domiciliadas, donde los jugadores son los contribuyentes y las empresas extranjeras actúan como agentes de percepción del impuesto, conforme a lo señalado en el artículo 63-A de la Ley del IGV e ISC.

En ese sentido, se designó a las personas no domiciliadas en el país que explotan plataformas tecnológicas para realizar juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, como agentes de percepción del ISC que le corresponde pagar al jugador.

La calidad de sujeto del impuesto debe estar regulada en una norma con rango de ley. En efecto, en virtud del principio de reserva de ley establecido expresamente por el artículo 74 de la Constitución Política del Perú, los impuestos requieren que los elementos esenciales de su diseño estén expresamente en una norma con rango de ley.

Lo anterior ha sido ratificado por el Tribunal Constitucional[9] quien ha señalado lo siguiente:

> *"La regulación del hecho imponible en abstracto -que requiere la máxima observancia del principio de legalidad-, comprende la descripción del hecho gravado (aspecto material), el sujeto acreedor y deudor del tributo (aspecto personal), el momento del nacimiento de la obligación tributaria (aspecto temporal), y el lugar de su acaecimiento (aspecto espacial)"*[10].

El Tribunal Constitucional también ha señalado que:

> *"En algunos casos, por razones técnicas, puede flexibilizarse la reserva de ley, permitiendo la remisión de aspectos esenciales del tributo a ser regulados por el reglamento, siempre y cuando sea la Ley la que establezca los límites al Ejecutivo.*
>
> *Podrá afirmarse que se ha respetado la reserva de ley, cuando, vía ley o norma habilitada, se regulen los elementos esenciales y determinantes para reconocer dicho tributo como tal, de modo que todo aquello adicional pueda ser delegado para su regulación a la norma reglamentaria en términos de complementariedad, mas nunca de manera independiente.*
>
> *El máximo escalafón posibilitado para regular excepcionalmente la materia será el Decreto Supremo y dentro de los parámetros fijados por ley (...)."*[11]

---

8 De acuerdo con el inciso ll) del artículo 2 de la Ley del IGV e ISC, se encuentran inafectos del IGV: Los juegos de azar y apuestas, tales como loterías, bingos, rifas, sorteos, máquinas tragamonedas y otros aparatos electrónicos, casinos de juego y eventos hípicos.

9 Fundamento 35 de la sentencia del Tribunal Constitucional recaída en el Expediente N° 2302-2003-AA/TC.

10 Fundamento 35 de la sentencia del Tribunal Constitucional recaída en el Expediente N° 2302-2003-AA/TC.

11 Fundamento 50 de la sentencia del Tribunal Constitucional en la Sentencia recaída en el Expediente Nº 06089-2006-AA

- **El Decreto Legislativo N° 1644 perfeccionó la regulación del ISC aplicable a juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia**

  Antes de la dación de la Ley N° 31557 y del Decreto Legislativo N° 1644 la imposición del ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia que si bien estaba prevista en la Ley del IGV e ISC no era aplicable o ejecutable, toda vez que carecía de una regulación sectorial que permitiera regular los aspectos tributarios necesarios para su efectiva imposición, tales como la base imponible y la tasa del impuesto, entre otros.

  La regulación del ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia fue mejorada en la Ley del IGV e ISC mediante la Ley N° 31557; sin embargo, fue insuficiente, pues el ISC permanecía inaplicable pues no se contempló aspectos tributarios esenciales como la tasa y los parámetros para determinar el impuesto, así como tampoco el mecanismo de recaudación del ISC para aquellos juegos desarrollados en plataformas tecnológicas explotadas por personas no domiciliadas en el país.

  Para perfeccionar la regulación del ISC y viabilizar u operativizar su imposición, el Poder Ejecutivo solicitó facultades legislativas al Congreso de la República, las cuales fueron conferidas mediante Ley N° 32089 para, entre otros, modificar la Ley del IGV e ISC, a fin de incorporar dentro del ámbito de aplicación del ISC, de una manera completa y efectiva, a los juegos y apuestas deportivas a distancia.

  El perfeccionamiento de la regulación del ISC efectuado por el Decreto Legislativo N° 1644, comprendió tanto a las empresas domiciliadas como a las no domiciliadas en el país que prestan dicha actividad. Esta norma incorporó en la Ley del IGV e ISC la regulación de: i) la tasa, ii) los parámetros para la determinación del impuesto; y, iii) el mecanismo de recaudación del impuesto para el caso de empresas no domiciliadas en el país.

  Lo anterior conllevó la inclusión cabal en el ámbito del ISC tanto a las personas jurídicas domiciliadas en el Perú como a las personas jurídicas domiciliadas en el exterior o sus sucursales, de manera efectiva y equitativa.

  Es incorrecta, pues, la premisa del Dictamen que ha dado origen a la Autógrafa que señala que por mérito del Decreto Legislativo N° 1644 el ISC aplicaba únicamente a los juegos y apuestas a distancia realizadas en plataformas de empresas no domiciliadas. Si esa premisa fuese acertada, el Decreto Legislativo N° 1644 habría vulnerado los parámetros de la ley autoritativa, Ley N° 32089, que nunca delegó en el Poder Ejecutivo la facultad para excluir a los juegos y apuestas a distancia realizadas en plataformas de empresas domiciliadas. Incluso el control constitucional del Congreso sobre el Decreto Legislativo N° 1644 habría fallado.

  El Decreto Legislativo N° 1644, viabilizó la aplicación del ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, prestados tanto por plataformas domiciliadas como no domiciliadas, conforme al cual:

  i) Cuando la actividad es explotada a través de plataformas tecnológicas cuyos titulares son personas jurídicas domiciliadas en el país, el sujeto del impuesto en calidad de contribuyente es el titular de la actividad. Este tratamiento ya estaba previsto en el inciso d) del artículo 53 de la Ley del IGV e ISC y responde al tratamiento general de actividades prestadas en el país por sujetos domiciliados. En ese sentido, en este aspecto no fue necesario realizar una modificación normativa.

ii) Cuando la actividad es explotada a través de plataformas tecnológicas cuyos titulares son personas jurídicas no domiciliadas en el país, es decir empresas constituidas en el exterior, se reguló un mecanismo de recaudación del ISC especial, ello atendiendo a la operatividad en la prestación de estos juegos y apuestas.

Mediante este mecanismo el sujeto del impuesto en calidad de contribuyente es el jugador y son las empresas no domiciliadas quienes actúan como agentes de percepción del impuesto, conforme a lo señalado en el artículo 63-A de la Ley del IGV e ISC.

Este mecanismo, es similar al empleado para el IGV que grava la importación de bienes intangibles y la utilización de servicios digitales en el país, prestados por sujetos no domiciliados.

De acuerdo a lo antes indicado, las modificaciones efectuadas con el Decreto Legislativo N° 1644 a los artículos 50 y 53 de la Ley del IGV e ISC no tuvieron por finalidad ni por efecto excluir del ámbito de aplicación del ISC a las personas jurídicas domiciliadas en el país, sino especificar la calidad de sujeto del Impuesto en el caso de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia explotadas por personas jurídicas no domiciliadas, dadas las particulares condiciones de la modalidad a distancia. Como ya se indicó, la ley autoritativa, Ley N° 32089, en mérito a la cual se dictó el Decreto Legislativo N° 1644 nunca delegó en el Poder Ejecutivo la facultad para excluir a los juegos y apuestas a distancia realizadas en plataformas de empresas domiciliadas.

El tratamiento previsto en el Decreto Legislativo N° 1644 no implica que el consumo de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia desarrollados en plataformas tecnológicas explotadas por personas domiciliadas en el país se encuentre inafecto del ISC, toda vez que para dichos supuestos la Ley del IGV e ISC ya contemplaba como sujeto del impuesto a las propias entidades organizadoras y titulares de autorizaciones de juegos de azar y apuestas a que se refiere el inciso c) del artículo 50, tal como lo dispone el inciso d) del artículo 53 de la Ley del IGV e ISC.

Ley del IGV e ISC vigente	Autógrafa
Artículo 53°- Sujetos del impuesto Son sujetos del impuesto en calidad de contribuyentes: a) Los productores o las empresas vinculadas económicamente a éstos, en las ventas realizadas en el país; b) Las personas que importen los bienes gravados; c) Los importadores o las empresas vinculadas económicamente a éstos en las ventas que realicen en el país de los bienes gravados; y, d) La entidades organizadoras y titulares de autorizaciones de juegos de azar y apuestas, a que se refiere el inciso c) del Artículo 50°. e) Los jugadores, tratándose de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia desarrollados en plataformas tecnológicas explotadas por personas jurídicas constituidas en el exterior, titulares de una	**Artículo 53°- Sujetos del impuesto** Son sujetos del impuesto en calidad de contribuyentes: a) Los productores o las empresas vinculadas económicamente a éstos, en las ventas realizadas en el país; b) Las personas que importen los bienes gravados; c) Los importadores o las empresas vinculadas económicamente a éstos en las ventas que realicen en el país de los bienes gravados; y, d) La entidades organizadoras y titulares de autorizaciones de juegos de azar y apuestas, a que se refiere el inciso c) del Artículo 50°.

autorización concedida por la autoridad competente.	

La Autógrafa parte de una interpretación incorrecta de la regulación establecidas en la Ley del IGV e ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, pues considera, mediante una interpretación asistemática, que cuando el Decreto Legislativo N° 1644 modificó el inciso e) del artículo 53 de la Ley del IGV e ISC – al señalar a los jugadores como sujetos del impuesto tratándose de *"juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia desarrollados en plataformas tecnológicas explotadas por personas jurídicas constituidas en el exterior"* – excluyó *a* las personas jurídicas domiciliadas en el Perú del ámbito de aplicación del ISC. No se consideró que inciso d) del artículo 53 de la Ley del IGV e ISC siguió haciendo sujetos del ISC, entre otros, a las personas jurídicas domiciliadas en el Perú que son entidades organizadoras y titulares de autorizaciones de juegos de azar y apuestas, lo cual incluye a las plataformas domiciliadas.

Asimismo, aunque la modificación del primer párrafo del inciso c) del artículo 50 de la Ley del IGV e ISC que plantea la Autógrafa, dice buscar corregir un supuesto vacío en la regulación para gravar a los juegos y apuestas deportivas a distancia, esto no es cierto. Los **juegos de azar y apuestas**[12] **siempre han estado dentro del ámbito de aplicación del ISC**, ya que nunca se restringió la forma o modalidad mediante la cual se presta esta actividad -presencial o a distancia- no altera su naturaleza. La utilización del término "tales como" denota que **se encuentran gravados con dicho impuesto los juegos de azar y apuestas en general** y que la mención a las loterías, bingos, rifas, sorteos y eventos hípicos es meramente referencial.

Es preciso indicar que el Decreto Supremo N° 254-2024-EF, a través del cual se reglamenta el ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, se enmarca en las facultades reglamentarias del Poder Ejecutivo para desarrollar las disposiciones contenidas en la Ley del IGV e ISC para su mejor aplicación. En esa línea, el artículo 4 de esta norma desarrolla el ámbito de aplicación del ISC conforme con lo señalado en los artículos 50 y 53 de la Ley del IGV e ISC.

En ese sentido, **no existe un vacío normativo en la regulación del ISC a los juegos y apuestas deportivas a distancia prestados por empresas no domiciliadas**. Las modificaciones introducidas con el Decreto Legislativo N° 1644 no tuvieron como finalidad ni como efecto excluir del ámbito del ISC a las empresas domiciliadas en el país -las cuales quedaban comprendidas en el inciso d) del artículo 53 de la Ley del IGV e ISC-; sino más bien especificar la calidad de sujeto del ISC tratándose de juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia explotadas por empresas no domiciliadas, en atención a las particulares operativas de la modalidad a distancia.

- **Sobre las potenciales contingencias de interpretación que surgirían de aprobarse la Autógrafa**

12 Al respecto, cabe señalar que el numeral 3.7 del artículo 3 de la Ley N° 31557 define a los **juegos a distancia** como **juegos de azar** a distancia que pueden incluir componentes de habilidad o destreza, los cuales implican la realización de apuestas distintas a las que se alude en el numeral 3.2 y que se desarrollan en plataformas tecnológicas mediante el uso de medios electrónicos, telemáticos, informáticos o interactivos y se transmiten a través de redes de comunicación abiertas o restringidas como la televisión, internet, telefonía fija o móvil.
Asimismo, en el numeral 3.2 del artículo 3 de la citada ley se califica a las **apuestas deportivas a distancia** como un **juego de azar** a distancia caracterizado por su aleatoriedad, que se desarrolla en plataformas tecnológicas y en el que se apuesta sobre el resultado de un evento deportivo o sobre cualquier otro hecho o circunstancia que puede producirse en dicho evento deportivo.

La propuesta contenida en la Autógrafa podría generar diversas contingencias legales, dado que la regulación vigente del ISC a empresas extranjeras se articula sobre un mecanismo de recaudación que contempla la designación de las personas no domiciliadas como agentes de percepción y no como sujetos del impuesto. La derogación del inciso e) del artículo 53 de la Ley del IGV e ISC haría inaplicables los artículos 63-A13 y 63-B14 de la Ley del IGV e ISC, los cuales regulan quién declara y paga el ISC, así como quién es el sujeto facilitador del impuesto.

Asimismo, la Autógrafa podría generar cuestionamientos e interpretaciones que podrían llevar a los contribuyentes a sostener erradamente que recién a partir de la modificación de la Ley del IGV e ISC que introduce la Autógrafa las operaciones antes descritas se encontrarían dentro del ámbito de aplicación del ISC, incluso si dicha modificación se hiciera con fines de precisión; por lo que, todos los pagos del tributo y las percepciones efectuadas por los agentes de percepción no domiciliados que se realizaron antes de la referida modificación devienen en indebidas y se habría generado el derecho a pedir su devolución.

De acuerdo con información proporcionada por la SUNAT, en los primeros cuatro meses de la vigencia del Decreto Legislativo N° 1644, vienen tributando tanto contribuyentes domiciliados, en su calidad de sujetos del impuesto, así como de los sujetos no domiciliados, en su calidad de agentes de percepción, esto demuestra que no existe un vacío legal que impide la aplicación del impuesto.

Personas jurídicas constituidas en el país
(En millones de soles)

Periodo 2025	Cantidad de RUC que declara	Monto pagado por ISC a los juegos a distancia	Monto pagado por ISC a las apuestas deportivas	Monto total pagado por ISC
Enero	36	5,534,068	3,733,138	9,267,206
Febrero	40	2,132,234	1,850,343	3,982,577
Marzo	35	2,804,858	2,026,137	4,830,995
Abril	30	2,710,069	2,392,075	5,102,144
Total		**13,181,229**	**10,001,693**	**23,182,922**

Personas jurídicas constituidas en el exterior
(En millones de soles)

Periodo 2025	Cantidad de RUC que declara	Monto pagado por ISC a los juegos a distancia	Monto pagado por ISC a las apuestas deportivas	Monto total pagado por ISC
Enero	4	1,524,850	1,151,504	2,676,354
Febrero	4	566,145	471,171	1,037,316
Marzo	4	690,495	549,782	1,240,277
Abril	4	705,974	607,408	1,313,382
Total		**3,487,464**	**2,779,865**	**6,267,329**

Entre los periodos de enero a abril de 2025, más de treinta y hasta cuarenta personas jurídicas domiciliadas en el país han declarado y pagado más de 23 millones de soles por concepto de

13 Artículo 63-A.- Declaración y pago en el caso de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia desarrollados en plataformas tecnológicas explotadas por personas jurídicas constituidas en el exterior.
14 Artículo 63-B.- sujetos facilitadores de pago del impuesto en el caso de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia desarrollados en plataformas tecnológicas de personas jurídicas constituidas en el exterior.

ISC a los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia. A su vez, son 4 empresas constituidas o domiciliadas en el exterior las que vienen declarando y pagando más de 6 millones de soles por el ISC respectivamente.
Considerando que a partir de julio la alícuota se incrementaría de 0,3% a 1%, se proyecta una recaudación de S/ 289 millones anuales. Se trata de un esquema que viene funcionando y que amplía la base tributaria sin afectar la canasta básica familiar.

- **Para las plataformas nacionales se reduciría el 95% de su carga tributaria.**

La Autógrafa al modificar el numeral 3 del inciso a) del artículo 56 de la Ley del IGV e ISC reduce considerablemente la base imponible del ISC; por lo que, si dicho cambio no se acompaña de un ajuste simultáneo en la tasa del ISC que "recalibre" la carga tributaria del impuesto, el cambio de base imponible por la Autógrafa conllevaría una sustancial menor carga tributaria de entre el 90% al 95%. Ello tendría, qué duda cabe, un impacto directo en la eficacia extrafiscal del ISC.

Ley del IGV e ISC vigente	Autógrafa
Artículo 56°- Conceptos comprendidos en el base imponible a) Sistema Al Valor, por: (...) 3. Para el caso de las loterías, bingos, rifas, sorteos y eventos hípicos, el Impuesto se aplicará sobre la diferencia resultante entre el ingreso total percibido en un mes por los juegos y apuestas, y el total de premios concedidos en dicho mes.	**Artículo 56°- Conceptos comprendidos en el base imponible** **a**) Sistema Al Valor, por: (...) 3. Para el caso de las loterías, bingos, rifas, sorteos, eventos hípicos **y juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia**, el Impuesto se aplicará sobre la diferencia resultante entre el ingreso total percibido en un mes por los juegos y apuestas, y el total de premios concedidos en dicho mes.

Debe señalarse que la diferenciación en el tratamiento tributario entre los juegos y apuestas a distancia y los juegos tradicionales presenciales está justificada por las características operativas y los efectos de cada modalidad. A diferencia de los juegos realizados de manera presencial, en los juegos a distancia se puede identificar cada transacción de apuesta, lo que facilita su tratamiento tributario como acto de consumo. Este criterio ha sido recogido en la legislación tributaria considerando la operatividad de esta modalidad y su impacto en el mercado del juego.

Considerando que, los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia presentan particularidades como la disponibilidad constante y el acceso inmediato, ello puede incrementar la propensión a comportamientos de riesgo, incluyendo el juego compulsivo. Esta realidad justifica una regulación diferenciada y un esquema tributario que considere su impacto potencial.

En línea con ello, cabe indicar que la estructura y el diseño del ISC busca asegurar una equidad tributaria al gravar de manera justa las actividades que generan externalidades negativas similares. Mientras que los juegos tradicionales se desarrollan en un entorno controlado y regulado, los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia operan en un entorno digital con menor control, lo que justifica su tratamiento tributario diferenciado. Por ello, la diferenciación en el ISC responde a la necesidad de adaptar la carga tributaria a la naturaleza específica de cada modalidad, asegurando que el impacto social de ambas sea tratado con criterios fiscales adecuados.

Gravar cada apuesta como acto de consumo, está acorde con los objetivos del ISC al incentivar un consumo del servicio de juegos y apuestas a distancia más consciente y responsable, al permitir que el traslado de la carga tributaria se efectúe directamente al consumidor (el jugador/apostador), y no recaiga sobre el proveedor del servicio.

De acuerdo con la Exposición de Motivos del Decreto Legislativo N° 1644, la tasa del ISC del 1% aplicada sobre cada apuesta guarda relación con la magnitud de las tasas del ISC aplicables sobre la diferencia entre los ingresos por juegos menos los premios concedidos, que se aplica actualmente tanto a los juegos de loterías y otros juegos de azar.

Por ejemplo, considerando una tasa promedio de retorno de las apuestas del 90% (es decir el Premio = 90% Apuesta), el ISC a los juegos de loterías y otros juegos de azar presencial es de 10% x (Apuesta - 90% Apuesta) = 10% x 10% Apuesta = 1% Apuesta.

Es decir, en la legislación vigente, la carga tributaria de los juegos y apuestas deportivas a distancia tiene una carga similar al de otros juegos de azar[15], equivalente al 1% de la apuesta.

La Autógrafa generaría un grave impacto en la recaudación del ISC. Cambiar la base imponible sin ajustar la tasa reduciría la recaudación a solo entre 5% a 10% del potencial actual (con la propuesta de la Autógrafa se obtendrían entre S/ 14 millones a S/ 28 millones anuales vs. S/ 284 millones potencial con tasa de 1% vigente). Con ello, se perdería gran parte de la eficacia de la herramienta impositiva para producir mejoras en el bienestar de la parte de la sociedad afectada por los daños de esta actividad.

- **Se elimina la potestad que tiene el Poder Ejecutivo de modificar las tasas del ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas, al derogar rangos mínimos y máximos**

  La Autógrafa al derogar el cuarto párrafo del artículo 61 de la Ley del IGV e ISC, suprime la facultad del Ministerio de Economía y Finanzas de poder modificar la tasa del impuesto aplicable a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia.

  La facultad para realizar modificaciones dentro de los rangos mínimos y máximos está fundamentada en el principio de reserva de ley relativa, que permite que por decreto supremo se ejerza cambios en los aspectos esenciales de un tributo (por ejemplo, su aspecto cuantitativo o su tasa) siempre que la ley lo establezca y lo haga con parámetros establecidos en ella.

  La Autógrafa al derogar los rangos mínimos y máximos aplicables al ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia impediría al Poder Ejecutivo modificar mediante Decreto Supremo las tasas del ISC aplicables a estos servicios, ya que se estaría eliminando el parámetro legal de dicha facultad.

  La potestad del Poder Ejecutivo para establecer las tasas del ISC según los rangos establecidos en la Ley se justifica en la complejidad técnica de la determinación de la carga, la flexibilidad y agilidad necesarias para responder con prontitud a los cambios en las tendencias de consumo, entre otros. Esta es una práctica que se registra también en Argentina, Uruguay y Ecuador.

---

15 En virtud del Decreto Supremo N° 008-2025-EF, Decreto Supremo que modifica el Nuevo Apéndice IV de la Ley del IGV e ISC, desde el 20 de enero de 2025 hasta el 30 de junio de 2025 se aplica de manera temporal una tasa de 0,3% para determinar el ISC a los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia; siendo que, a partir del 1 de julio de 2025 la tasa será de 1% establecida por el Decreto Legislativo N° 1644.

Ello implicaría la pérdida de una herramienta clave que otorga flexibilidad y agilidad al sistema tributario necesaria para responder oportunamente a los cambios en las tendencias de consumo y permite ajustar las tasas en función de las externalidades negativas asociadas a determinadas actividades económicas. En el caso de las apuestas, la variabilidad de las tasas actúa como un mecanismo de control frente a riesgos sociales como la ludopatía.

Sobre la incorporación de los artículos 13 y 14 a la Ley N° 30096 - Ley de Delitos Informáticos.

3. La parte principal de la Ley N° 30096 – Ley de Delitos informáticos, publicada en el Diario Oficial con fecha 22 de octubre de 2013, tiene la siguiente estructura:

> ***Capítulo I: Finalidad y objeto de la ley***
> *(Artículo 1)*
> ***Capítulo II: Delitos contra datos y sistemas informáticos***
> *(Artículos 2, 3 y 4)*
> ***Capítulo III: Delitos informáticos contra la indemnidad y libertad sexuales***
> *(Artículos 5, 5-A)*
> ***Capítulo IV: Delitos informáticos contra la intimidad y el secreto de las comunicaciones***
> *(Artículo 7).*
> ***Capítulo V: Delitos informáticos contra el patrimonio***
> *(Artículos 8 y 8-A)*
> ***Capítulo VI: Delitos informáticos contra la fe pública***
> *(Artículo 9)*
> ***Capítulo VII: Disposiciones comunes***
> *(artículos 10 a 12).*
> *(...)*

A su vez, el artículo 1 de la referida Ley determina con claridad que su objeto consiste en: «(...) prevenir y sancionar las conductas ilícitas que **afectan los sistemas y datos informáticos y otros bienes jurídicos** de relevancia penal, **cometidas mediante la utilización de tecnologías de la información o de la comunicación** (...)». Este artículo determina la estructura que caracteriza a los delitos informáticos:

- Por un lado, la conducta nuclear de todo delito informático es que se cometa mediante el uso de las tecnologías de la información o de la comunicación. Esto quiere decir que el comportamiento exigido al autor necesariamente consiste en el uso de esas tecnologías. El autor se vale de ellas para cometer el delito. Este comportamiento siempre debe estar presente.

- Por otro lado, esa conducta debe provocar afectación o vulneración a bienes jurídicos, que no necesariamente se circunscriben al ámbito informático. Es decir, o bien pueden afectar al sistema informático o bien a otros bienes jurídicos. A diferencia de la conducta mencionada en el párrafo anterior, que siempre exige el empleo de esas tecnologías, la afectación al sistema informático como bien jurídico no es siempre exigible.

- Son ejemplos de ello los delitos del Capítulo II, cuyos artículos 2, 3 y 4 —referidos a los delitos de acceso ilícito, atentado a la integridad de datos informáticos y atentado a la integridad de sistemas informáticos, respectivamente— no exigen alguna afectación

posterior ni que se cometan con alguna finalidad específica. En cambio, los delitos comprendidos en los Capítulos II, IV, V y VI parten de conductas que, valiéndose del uso de tecnologías de la información o la comunicación, persiguen el cumplimiento de una finalidad ilícita: obtener material pornográfico (artículo 5), obtener acto de connotación sexual (artículo 5-A), provecho ilícito en perjuicio de tercero (artículo 8), obligar a aceptar dinero o bienes para obtener ventaja indebida (artículo 8-A), etc.

Luego, cuando se comparan las conductas de los artículos 13 y 14 de la Ley N° 30076 que introduce la autógrafa con la estructura de los delitos informáticos de dicha ley, se constata que aquéllas no son propiamente delitos informáticos, por las siguientes razones:

- El texto del primer párrafo del artículo 13 se compone de una **conducta, que consiste en prometer, ofrecer o entregar una ventaja indebida**; y de una finalidad, consistente en alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición deportiva a distancia. Nótese que la conducta ilícita no se vale del uso de las tecnologías de la información ni de la comunicación, solo se refiere a un acto de cohecho. La ausencia de dicho elemento impide que la conducta planteada por la autógrafa sea considerada como delito informático.

- El órgano técnico de este Ministerio, al emitir opinión sobre la presente autógrafa, también considera que la redacción del ilícito del artículo 13 no es propiamente un delito informático sino uno que afecta un bien jurídico distinto:

  «*El bien jurídico protegido sería la integridad de las competiciones deportivas a distancia, entendida como el conjunto de valores que garantizan el desarrollo limpio, transparente y honesto de la actividad deportiva. Este bien jurídico encuentra respaldo constitucional no solo en el derecho al deporte (artículo 14 de la Constitución), sino también en los principios de orden público económico que protegen la confianza en las transacciones comerciales relacionadas con las apuestas deportivas*»[16].

- También debe precisarse que, aunque la finalidad de este artículo contiene la expresión «a distancia» —lo que haría referencia, al parecer, a esas tecnologías—, ello no es suficiente para considerarse delito informático. Esto se debe a que, por regla general, la *finalidad* en el tipo, por tratarse del objetivo que el autor pretende conseguir, no exige que se concrete. Por lo tanto, no se exige su presencia efectiva. Basta con acreditar, en el caso concreto, que la conducta corruptora busque o persiga alterar el resultado de la competición a distancia, no la efectiva alteración de ese resultado.

- El texto del segundo párrafo del artículo 13 sigue la misma suerte, debido a que no se trata de una conducta distinta. Sólo agrava la conducta del primer párrafo si el autor tiene una cualidad especial (relación directa o indirecta con la competición deportiva a distancia).

- El texto del artículo 14 tampoco se caracteriza por ser un delito informático, puesto que la **conducta consiste en el uso de amenaza o intimidación a un sujeto vinculado directa o indirectamente a la competición deportiva a distancia para que este último altere el resultado de dicha competición**. Aquí la conducta delictiva propuesta recae directamente sobre la libertad del sujeto vinculado a la competición a distancia, no sobre las tecnologías de la información o de la comunicación. El órgano técnico de este Ministerio también ha opinado en similar sentido:

16 Dirección General de Asuntos Criminológicos. Informe Técnico N° 279-2025-JUS/DGAC, numeral 3.11.

«Esta tipificación agravada encuentra justificación en la concurrencia de múltiples bienes jurídicos afectados: no solo la integridad deportiva, sino también la libertad individual y la integridad física o psíquica de las personas coaccionadas; en ese sentido, se trata de un delito complejo que requiere la concurrencia tanto del elemento típico básico (manipulación deportiva) como del elemento agravante (empleo de violencia o amenaza)[17]».

Además, el órgano técnico de este Ministerio hace notar que la técnica legislativa empleada en la autógrafa con la expresión «competición deportiva a distancia» podría dejar fuera algunos supuestos igualmente relevantes que los que regula:

«Con relación al término "competición deportiva a distancia" podría requerir mayor desarrollo normativo, pues su interpretación literal limitaría la aplicación del tipo únicamente a competiciones que se realizan íntegramente por medios telemáticos, excluyendo competiciones presenciales sobre las cuales se realizan apuestas a distancia»[18].

Otro aspecto que se toma en consideración es que, de acuerdo con la estructura descrita de la Ley N° 30076, los epígrafes o denominaciones con que se titulan sus Capítulos III a VI —referidos a conductas informáticas ilícitas que afectan diversos bienes jurídicos— tienen una redacción uniforme que coincide con su objeto ya que comienzan con la expresión «Delitos informáticos contra (...)» para luego colocar el bien jurídico específico que afectan (libertad sexual, intimidad, patrimonio, fe pública). En cambio, el Capítulo VIII que pretende introducir la autógrafa se titula «Juegos y apuestas deportivas a distancia». No solo no sigue la estructura de la ley a la que se pretende incorporar dicho Capítulo, sino que, al no hacerlo, no identifica el bien jurídico afectado, elemento importante que toman en cuenta quienes participan en el sistema de administración de justicia (jueces, fiscales, abogados) para interpretar y aplicar adecuadamente la ley penal.

Por las razones expuestas, se observa la Autógrafa de Ley, en aplicación del artículo 108 de la Constitución Política del Perú.

Atentamente,

DINA ERCILIA BOLUARTE ZEGARRA
Presidenta de la República

EDUARDO MELCHOR ARANA YSA
Presidente del Consejo de Ministros

17 Dirección General de Asuntos Criminológicos. Informe Técnico N° 279-2025-JUS/DGAC, numeral 3.15.
18 Dirección General de Asuntos Criminológicos. Informe Técnico N° 279-2025-JUS/DGAC, numeral 3.20.

EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA;

Ha dado la Ley siguiente:

LEY QUE MODIFICA LA LEY 31557, LEY QUE REGULA LA EXPLOTACIÓN DE LOS JUEGOS A DISTANCIA Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA, Y LA LEY 30096, LEY DE DELITOS INFORMÁTICOS, PARA INCLUIR A LAS PERSONAS NATURALES CON NEGOCIO Y TIPIFICAR COMO DELITO LA MANIPULACIÓN DE RESULTADOS DEPORTIVOS A DISTANCIA

<u>Artículo 1</u>. Modificación de los artículos 6 y 9 de la Ley 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia

Se incorporan los literales l), m) y n) en el artículo 6 y se modifica el párrafo 9.1 del artículo 9 de la Ley 31557, Ley que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, en los siguientes términos:

*"**Artículo 6. Funciones del MINCETUR***

El MINCETUR en su calidad de autoridad administrativa competente a nivel nacional se encuentra facultado a ejercer las siguientes funciones:

[...]

l) Clausurar las salas cuyos operadores no cuenten con autorización expresa, para lo cual puede requerir el apoyo de la autoridad policial.

m) Garantizar la protección de los derechos del consumidor de los jugadores.

n) Decomisar los terminales de juego que no reúnan las características técnicas establecidas, para lo cual puede requerir el apoyo de la autoridad policial.

Artículo 9. Autorizaciones de explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia

9.1 El MINCETUR autoriza la explotación de salas de juegos de apuestas deportivas a distancia a personas naturales con negocio, así como a personas jurídicas constituidas de acuerdo con lo establecido en la Ley

General de Sociedades, sin perjuicio si se trata de la misma persona jurídica titular de la autorización de una plataforma tecnológica para la explotación de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia, o de otra persona jurídica vinculada.

[...]".

<u>Artículo 2</u>. Incorporación de los artículos 13 y 14 en la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos

Se incorporan los artículos 13 y 14 en la Ley 30096, Ley de Delitos Informáticos, con los siguientes textos:

"CAPÍTULO VIII

JUEGOS Y APUESTAS DEPORTIVAS A DISTANCIA

Artículo 13. Manipulación de resultados deportivos a distancia

El que, directa o indirectamente, prometa, ofrezca o entregue una ventaja indebida a otra persona, para sí o para un tercero, con el fin de alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición deportiva a distancia, será reprimido con pena privativa de libertad no menor de cuatro ni mayor de ocho años. La misma pena se aplicará a quien solicite o acepte dicha ventaja, promesa u oferta indebida.

Cuando la conducta dirigida a alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición deportiva a distancia sea realizada por acción u omisión de un deportista, personal administrativo o deportivo, entrenador, árbitro, agente o representante de deportistas, personal médico, dirigente de un club, liga o federación deportiva, o cualquier otra persona que tenga participación o influencia directa o indirecta en dicha competición, la pena privativa de la libertad será no menor de siete ni mayor de nueve años.

Artículo 14. Agravante

El que, mediante violencia, amenaza o intimidación, obligue a un deportista, personal administrativo o deportivo, entrenador, árbitro, agente o representante de deportistas, personal médico, dirigente de un club, liga o federación deportiva, o a cualquier otra persona que tenga participación o

influencia directa o indirecta en una competición deportiva a distancia a alterar indebidamente el resultado o curso de dicha competición, será reprimido con pena privativa de libertad no menor de ocho ni mayor de doce años".

DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA MODIFICATORIA

ÚNICA. Modificación de los artículos 50 y 56 de la Ley del Impuesto General a las Ventas e Impuesto Selectivo al Consumo, cuyo texto único ordenado fue aprobado por el Decreto Supremo 055-99-EF

Se modifican el primer párrafo del literal c) del artículo 50 y el numeral 3 del literal a) del artículo 56 de la Ley del Impuesto General a las Ventas e Impuesto Selectivo al Consumo, cuyo texto único ordenado fue aprobado por el Decreto Supremo 055-99-EF, en los siguientes términos:

*"**Artículo 50.- OPERACIONES GRAVADAS***

El Impuesto Selectivo al Consumo grava:

[...]

c) Los juegos de azar y apuestas, tales como juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia, juegos de casino, máquinas tragamonedas, loterías, bingos, rifas, sorteos y eventos hípicos.

[...]

Artículo 56.- CONCEPTOS COMPRENDIDOS EN LA BASE IMPONIBLE

La base imponible está constituida en el:

a) Sistema Al Valor, por:

[...]

3. Para el caso de las loterías, bingos, rifas, sorteos, eventos hípicos, así como de los juegos a distancia y las apuestas deportivas a distancia, el impuesto se aplicará sobre la diferencia resultante entre el ingreso total percibido en un mes por los juegos y apuestas en dinero, y el total de premios concedidos en dicho mes.

[...]".

DISPOSICIÓN COMPLEMENTARIA DEROGATORIA

ÚNICA. Derogaciones

Se derogan el literal e) del artículo 53 y el cuarto párrafo del artículo 61 de la Ley del Impuesto General a las Ventas e Impuesto Selectivo al Consumo, cuyo texto único ordenado fue aprobado por el Decreto Supremo 055-99-EF.

Comuníquese a la señora Presidenta de la República para su promulgación.

En Lima, a los veinticuatro días del mes de junio de dos mil veinticinco.

CONGRESO DE LA REPÚBLICA
V°B°
A. DÁVILA
Departamento de Relatoría, Agenda y Actas

CONGRESO DE LA REPÚBLICA
V°B°
J. ABENSUR
DIRECTOR GENERAL PARLAMENTARIO

CONGRESO DE LA REPÚBLICA
V°B°
G. FORNO
OFICIAL MAYOR

EDUARDO SALHUANA CAVIDES
Presidente del Congreso de la República

CARMEN PATRICIA JUÁREZ GALLEGOS
Primera Vicepresidenta del Congreso de la República

A LA SEÑORA PRESIDENTA DE LA REPÚBLICA