

La Ley Del Juego es publicada dos veces al año por International Masters of Gaming Law.

Se distribuye a más de 2,500 profesionales en el ramo del juego alrededor del mundo.

DIRECTIVOS DE IMGL

Michael E. Zatezalo
Presidente

Jamie Nettleton
Primer Vicepresidente

D. Michael McBride III
Segundo Vicepresidente

Quirino Mancini
Secretario

Justin Franssen
Secretario Asistente

Marc H. Ellinger
Tesorero

Marie Jones
Tesorero Asistente

Douglas Florence Sr.
Afiliados Vicepresidente

Keith C. Miller
Educador Vicepresidente

Joerg Hofmann
Presidente Inmediato Anterior

Morten Ronde
Director de Educación y
Desarrollo de la Asociación

Sue McNabb
Directora Ejecutiva

DIRECTORA EJECUTIVA
Sue McNabb

EDITORES
Alfredo Lazcano
y Santiago Asensi

DISTRIBUCIÓN
GLOBAL
Gaming Business

**SOLICITUD DE ESPACIOS
PARA PUBLICIDAD**

Contactar a Morten Ronde a
morten@imgl.org o al
45 208 87210



INTERNATIONAL MASTERS OF GAMING LAW

www.imgl.org

© 2016 International Masters of Gaming Law. Todos los Derechos Reservados. La Ley Del Juego es una Marca Registrada por IMGL. Ningún elemento de esta publicación podrá ser reproducido sin la autorización por escrito de la Editorial. No hay responsabilidad por errores tipográficos.

Carta de los Editores

La IMGL siempre a la vanguardia en los temas jurídicos de mayor interés para la Industria del Juego

por Alfredo Lazcano y Santiago Asensi

La Ley del Juego se concibió exitosamente hace 7 años, y desde entonces, es la única publicación oficial de la IMGL en idioma Español.

Todas las publicaciones de la IMGL (*American Gaming Lawyer*, *European Gaming Lawyer*, *Canadian Gaming Lawyer*, *La Ley del Juego*, *Asian Gaming Lawyer*, *Indian Gaming Lawyer* y *Gaming Law Review and Economics*) alcanzan una distribución mundial sin precedentes y son reconocidas por los reguladores, las instituciones y las empresas del medio.

Como podrán advertir nuestros lectores, la presente edición de *La Ley del Juego* es un concentrado de los principales temas jurídicos que actualmente resultan de gran interés para nuestro sector, esta vez, con especial énfasis en la región latinoamericana.

Los eSports, por ejemplo, son ciertamente un fenómeno que toda la Industria del Juego alrededor del mundo quiere –y debe– conocer, pues como suele suceder con las nuevas tecnologías, hoy en día estos torneos profesionales de videojuegos están impactando un gran número de mercados y jurisdicciones (y posiblemente hasta nuestros hogares), pero muchas veces sin que existan los instrumentos legales y regulatorios de por medio.

Un gran tema que sin duda ha creado enormes expectativas, es la posible legalización del juego en Brasil, un gigante dormido con 200 millones de habitantes que, si despierta, será el mayor mercado de América Latina, superando en tamaño incluso a México y Colombia juntos, las cuales al cierre de esta edición, todavía ocupan el primer y segundo lugar, respectivamente, como jurisdicciones donde el juego está legislado.

Otro de los temas importantes con-

tenidos en esta edición es precisamente, Colombia, que actualmente ya forma parte de un grupo distinguido de países y jurisdicciones que han logrado regular, controlar y vigilar el Juego Online; y que además, continúan innovando con los avances de la tecnología, así como evolucionando de la mano con los operadores legales en el cada vez más creciente segmento de los juegos en línea.

Por último, desde estas líneas queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento a Marcus Prater, Director Ejecutivo de la *Association of Gaming Equipment Manufacturers* (AGEM), por compartir con *La Ley del Juego* la inigualable experiencia y profundos conocimientos de nuestra amiga y colega Connie Jones, Directora de Juego Responsable de la AGEM, a través de un artículo especial que ella amablemente nos preparó sobre la evolución del juego responsable a través de los tiempos, así como la visión de la AGEM sobre los logros de la región latinoamericana en ese ámbito. ♠



Santiago Asensi y
Alfredo Lazcano