

DERECHO COMPARADO. NORMATIVIDAD (*COMPLIANCE*)

José Ramón ROMERO RODRÍGUEZ

I. INTRODUCCIÓN

Si pretendemos comparar la actual legislación y reglamentación sobre juegos, sorteos y apuestas (en adelante, juego o juegos de azar) existentes en México con la de otros países del mundo, especialmente de Europa y América Latina, podemos llegar a la conclusión de que la antigua Ley vigente que apareció en el *Diario Oficial de la Federación* del 31 de diciembre de 1947, bajo el nombre de Ley Federal de Juego y Sorteos, es una ley que contiene los mínimos exigibles a este tipo de normas bajo la tipología de las existentes en España o en varios países de Latinoamérica.

Bien es cierto que, posteriormente, las leyes de juegos han evolucionado en algunos de estos países pero, al igual que la Ley Federal vigente en México, muchas de estas normas contienen los elementos esenciales de la Ley mexicana: la prohibición general en todo el territorio de juegos de azar, salvo ciertas excepciones sometidas a reglamentación y permiso. Todas ellas también pretenden distinguir, con mayor o menor fortuna técnica, los juegos de azar en los que media precio y se obtiene un resultado merecedor de un premio, dependiendo el resultado, en todo o en parte, de la suerte o azar, de los otros juegos de puro entretenimiento, con o sin habilidad del jugador, sin apuesta destinada a obtener un premio que dependa exclusiva o parcialmente del azar.

También las leyes de otros países establecen los límites relevantes de los permisos y reglamentos, y en todos los casos las leyes determinan ciertos niveles de discrecionalidad técnica que en algún caso pueden amparar actuaciones arbitrarias de la autoridad en el otorgamiento de dichos permisos. En México es el Reglamento de la Ley Federal, que apareció en el *Diario Oficial de la Federación* del 17 de septiembre de 2004, la pieza regulatoria que viene a corregir en parte dicha discrecionalidad en la expedición de permisos, tanto en relación con la concreta dependencia otorgante, el contenido y alcance de los mismos, como en relación con las características de las personas que pueden obtenerlos bajo la forma y plazos establecidos. El Reglamento determina una mayor seguridad jurídica, si bien se trata de una pieza reglamentaria ciertamente compleja que, tal vez, pudiera aclararse y concretarse. Otra cosa diferente es la forma en que el Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos se ha venido aplicando por la autoridad encargada de ello, según se ha exigido su cumplimiento tanto por la autoridad como los particulares a los que va dirigida. Esto último ha dejado mucho que desear.

El Reglamento es constitucional puesto que el examen de constitucionalidad fue realizado, bajo ciertas perspectivas, a raíz de la controversia constitucional planteada por la Cámara de Diputados ante la Suprema Corte de Justicia (decisión de la Corte del 22 de enero de 2007).

Existen así, por tanto, dos piezas reguladoras de juego operable bajo permiso por empresas particulares, pues otra cosa diferente son las loterías nacionales que siguen su propio régimen y las apuestas que gestiona Pronósticos Deportivos, Lotería Nacional y Pronósticos; como entes gestores del gobierno no son una excepción en comparación con España y otros países de Latinoamérica, pues presentan gran similitud con entes similares en España y a la de otros países latinoamericanos, ya que contienen la cuota de juego gestionado por el gobierno y que tiene su origen en los monopolios establecidos durante décadas desde las prohibiciones generales del juego de los años 30 y 40, a raíz de los efectos negativos percibidos por la proliferación de las

máquinas tragamonedas y su conexión real, así como la fabulada por la abundante literatura y la filmografía del crimen organizado y los gangsters.

Es cierto que la Ley requeriría una reforma relevante de cara a su modernización y contemplación de nuevos procedimientos de control, planificación y gestión de los juegos y apuestas cuya operación es permitida a particulares pero, quizás, debiera considerarse si los proyectos sucesivos que se han visto en las diferentes comisiones de la Cámara de Diputados en las anteriores legislaturas, acaso no sea una Ley excesivamente reglamentarista y, por ello, de difícil cumplimiento en lo general.

La práctica demuestra que los preceptos reservados a la Ley deben ser muy claros y limitados a la decisión soberana sobre las políticas del juego en la Federación; políticas que cuando una ley es demasiado reglamentarista se corre el riesgo de que se vuelva ineficaz al tener demasiados aspectos difícilmente modificables por el siempre complejo trámite parlamentario, con lo que se priva al Ejecutivo y al Legislativo de la capacidad de reacción ante nuevos fenómenos o nuevas necesidades del juego.

No es el objeto de esta ponencia determinar cómo deba ser la ley de juegos mexicana, además de que ello se aleja mucho de mis posibilidades en cuanto ni siquiera soy ciudadano mexicano; lo único que puedo aportar es una cierta perspectiva desde el derecho comparado.

Es obvio que la ley no debiera ser reglamentarista, sino más bien corta y contener lo necesario y no más de lo necesario; es decir, los juegos que están permitidos, los prohibidos y las condiciones reglamentarias y de licencia bajo los que se pueden desarrollar, con los requisitos tanto del material de juegos que se emplea como de los locales y de las empresas, la publicidad, la protección de los menores e incapaces... Le corresponde a la ley la definición de las grandes políticas de juego, la planificación de la actividad (los grandes límites) de manera que el juego no se extienda más allá de lo razonable, la definición del nivel impositivo que se aplicará a dicho juego, hoy día manejada a través

de la Ley del Impuesto Especial al Producto y a los Servicios (IEPS) y las sanciones aplicables dentro de los rangos que puedan ser posteriormente definidos con mayor precisión por los reglamentos.

Corresponderá al reglamento el detalle de las grandes líneas que trace la ley y deberá naturalmente apegarse a los límites de la misma.

Volviendo a la comparación del sistema normativo vigente en México, se me ha encargado por la organización del Seminario que pusiera de manifiesto lo que a mi juicio se echa de menos y de más en la actual regulación.

II. ASPECTOS IMPORTANTES A MEJORAR EN LA REGULACIÓN DEL JUEGO DE MÉXICO

1. Cumplimiento de las normas vigentes y exigencia de su cumplimiento

Sabido es que, por muy buena que sea la Ley y por muy minuciosos que sean los reglamentos, si éstos no se aplican o no se cumplen, de poco sirve la calidad de los textos normativos. Actualmente el pleno cumplimiento de la Ley y del Reglamento constituye un problema importante con una autoridad reguladora muy limitada en México.

2. La mejora y el sentido de clarificación y de definición precisa de las competencias de la autoridad reguladora

El modelo habitual de ente regulador en la mayoría de los países se basa en una comisión de juegos como órgano máximo de determinación de las políticas públicas de juegos bajo las leyes y reglamentos en la que participan diversos órganos interesados en el juego, de una manera o de otra, como pueden ser en México la Secretaría de Gobernación, las autoridades de Economía, de Comercio, de Hacienda y con la intervención de las representa-

ciones correspondientes de las empresas permisionarias y operadoras que aportan su perspectiva al mejor desarrollo de los juegos. Sería interesante desarrollar una comisión de juegos como órgano máximo de regulación y control del juego, encargado de la expedición de las licencias y en general del desarrollo de las políticas de juegos y de la consecuente propuesta y aplicación de la normativa.

Naturalmente, esa comisión debe contar con unos funcionarios públicos que apliquen la normativa vigente en cada momento en materia de permisos, certificación de materiales de juegos y de control e inspección.

3. La certificación u homologación de los materiales empleados para los juegos y sorteos

Aunque se han dado grandes pasos por la entidad mexicana denominada NYCE sobre normatividad de las terminales de sorteos y apuestas, no existe una coordinación con la Secretaría de Gobernación, que es el órgano encargado de aplicar la Ley y el Reglamento. Se corre el riesgo en México de que las modernas terminales de sorteos y sofisticados sistemas centrales no sean debidamente registrados y controlados por la autoridad, constituyendo un riesgo relevante de que dichas terminales no se apeguen a las limitaciones derivadas de la normatividad y los permisos, por lo que puedan ser objeto de mal uso, manipulación o simplemente se extiendan por locales no autorizados para contenerlas, al generarse confusión con otros aparatos denominados en México máquinas de destreza y habilidad, y que requirieron todo un litigio ante el órgano arbitral del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (NAFTA)¹ para que el órgano arbitral determinase, con toda claridad, que las denominadas máquinas de “habilidad y destreza” no eran otra cosa que un fraude

¹ Véase este interesante caso en http://www.economia-snci.gob.mx/sphp_pages/importa/sol_contro/consultoria/Casos_Mexico/Thunderbird/Thunderbird.htm

de ley, ya que bajo la denominación de “máquinas de habilidad y destreza” se camuflaban en realidad máquinas tragamonedas de casino al estilo Las Vegas.

Casos como el anterior, en los que el material de juegos de azar se denomina o disfraza de cualquier cosa para defraudar a los usuarios y a Hacienda, al eludir impuestos y permisos, se hubieran evitado y se evitarían en el futuro si existiera una regulación técnica de los materiales y máquinas de sorteos y apuestas y un órgano certificante y homologador que distinguiera con precisión las diferentes clases de máquinas de juego desde las de apuesta y premio que dependa en todo o en parte del azar, hasta las de puro entretenimiento o recreo.

El Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos efectúa las distinciones de una manera claramente mejorable pero lo peor es que falta el órgano técnico especializado que clasifique con precisión dichas máquinas o terminales y los restantes materiales que se emplean habitualmente en los juegos a fin de velar por su calidad, integridad y adecuación a los juegos de que se trate. Es penoso que no exista una conexión entre la autoridad (Segob) y entidades como NYCE y similares.

4. Es imprescindible una planificación del juego y un “numerus clausus” de locales y permisos que limite su extensión incontrolable

La siguiente cuestión que es muy necesaria en México es la planificación. Es un hecho irrefutable que en México, en los últimos cuatro años, se ha producido un gran crecimiento del juego; en los medios de comunicación se habla de “casinos” para calificar a las salas de sorteos y libros foráneos (*books* de apuestas).

A las licencias para abrir este tipo de locales existentes antes de la aprobación del Reglamento de la Ley Federal se unieron permisos o “promesas escritas de permisos” (dadas sus características) para posibilitar la apertura de un número mayor al anterior de locales de este tipo... Y se hizo sin ninguna planificación

en función de la demanda previsible y considerando los límites políticos a su extensión excesiva. Sólo el escándalo ocasionado en medios de comunicación y en el Congreso de la República han venido impidiendo la expedición de más permisos... salvo los “resucitados”. En efecto, en la página electrónica de la Dirección de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación² van apareciendo licencias o permisos para la apertura de salas de sorteos de números y apuestas desconocidos hasta ese momento. Es importante señalar que la Segob debiera deslindar y aclarar qué permisos han sido otorgados de acuerdo con las prescripciones de la Ley Federal y de su Reglamento y cuáles otros lo han sido en un proceso irregular como reiteradamente se ha acusado desde la Cámara de Diputados y desde diferentes foros públicos y privados. Quizás la autoridad debiera valorar su responsabilidad de iniciar procedimientos administrativos de revisión o revocación sin mucha más demora.

Por otra parte, existen en la actualidad permisos que no están reconocidos en la página electrónica que mantiene la Secretaría de Gobernación y que, sin embargo, se encuentran operativos, algunos de ellos bajo un amparo judicial de alcance limitado mal entendido en su planteamiento, poco argumentado ante el juez desde la autoridad en algunos casos y con un alcance poco analizado que hace creer que permite cualquier desmán.

No hay en México un criterio legal o reglamentario de planificación en función de número de habitantes, renta, características del territorio ni una clara conexión con la recaudación de impuestos, señaladamente con el Impuesto Especial al Producto y los Servicios (IEPS) o la contribución a la Secretaría de Gobernación o los impuestos de los municipios y entidades.

La planificación es esencial dado que el juego es una actividad cuya proliferación excesiva no es adecuada para la sociedad, por ello no parece razonable que exista una oferta de juego más allá de un límite por un determinado número de habitantes que potencialmente constituya la demanda. Existiendo una regula-

² Véase <http://juegosysorteos.gob.mx>.

ción nada corta, unos permisos que no se otorgan a toda persona, un impuesto significativo especial sobre los juegos (IEPS al 20% de los ingresos actualmente y se habla de subida en el futuro) a lo que hay que añadir algunas otras contribuciones de carácter local, es obvio que no estamos ante una actividad incardinable en el ámbito de la libre competencia ya que, de ser así, esa actividad no estaría tan intensamente regulada, ni sujeta a permiso y tributaría sólo por los impuestos exclusivamente sobre el beneficio, tales como el Impuesto Sobre la Renta.

5. Otro punto importante es el control especializado sobre el lugar o medio en que se desarrollen los juegos

En México sigue habiendo mucho juego ilegal como corresponde a un país que lo ha tenido prohibido largo tiempo y apenas empieza a regular con escasos controles prácticos y algunas dudas de los reguladores.

El juego se sitúa muy frecuentemente fuera de locales en los que el control de acceso a menores de edad, o incapaces, no es posible, así ocurre con decenas de miles de máquinas tragamonedas situadas en tabernas, tiendas y mercados sin permisos, sin pagar impuestos, sin controles de calidad, al alcance de niños, sin que se desarrolle monitorización alguna de ingresos por parte de la autoridad, en concreto de la autoridad fiscal.

Es importante generar cuerpos de inspección muy especializada que utilicen las herramientas más modernas, básicamente hoy los grandes sistemas o redes de computación que permiten monitorear cada terminal de juego esté donde esté, y deben ser formados en el control muy especializado de la actividad.

México no debe consentir que quienes tienen permisos y sistemas centrales de monitoreo de máquinas y terminales de juego y controles de transparencia en sus negocios y pagan su IEPS, puedan resultar de peor condición que quienes no tienen permisos o no pagan... el juego ilegal arrollará al legal y esto sería algo peligroso para el orden público y social.

Si la autoridad persigue a quien no tiene permiso y/o no paga y, gracias a ello, quienes sí lo hacen no sufren esa competencia agresiva y desleal, desplazarán el juego ilegal porque no será rentable... Mientras lo sea, se puede convertir en un sector de la economía muy negativo como después veremos al hablar de blanqueo y crimen organizado. La autoridad, especialmente Hacienda, debiera cuidar y proteger a sus recaudadores, las empresas permissionarias que pagan IEPS, frente a una extensión incontrolada del juego por terceros que eluden los impuestos con grandes riesgos además para la integridad de los jugadores o de la limpieza del juego a desarrollar.

Es esencial para evitar el fraude, el blanqueo de capitales, etcétera, que las máquinas terminales cuando se desarrollen juegos de azar, sorteos de números o apuestas, estén conectadas a un sistema central monitoreable por Hacienda y Segob.

Otro punto importante es la regulación de acceso a los menores y a los jugadores problemáticos a las salas de juego; este control sólo es posible si el juego se instala en locales especializados y no se extiende indiscriminadamente a cualquier local.

6. La incorporación a los controles de juego de criterios de reputación, cumplimiento y normatividad

El último punto que se me pide que enuncie es muy relevante, especialmente teniendo en cuenta la delicada situación que en estos tiempos vive la Federación con problemas de orden público y fuerte presencia de crimen organizado en algunas áreas y zonas económicas, lo cual constituye el centro de esta ponencia; se trata del concepto de cumplimiento (*compliance*) en materia de juego.

En México se llama tradicionalmente normatividad, pero ¿en qué consiste la exigencia de cumplimiento, normatividad o *compliance*? El juego es una actividad cuyo desarrollo no es libre sino que está sujeto a regulaciones y licencias muy restringidas (permisos) que en el mundo anglosajón se denominan “licencias

privilegiadas”, en tanto que facultan a alguna persona o entidad a desarrollar la actividad que se prohíbe a quienes no tienen esa licencia.

Es muy importante que, teniendo el juego una reputación histórica que lo une a ciertas actividades criminales o perniciosas para la sociedad, se establezcan procesos que permitan prevenir los factores de riesgo de reputación social propios del juego, tanto en el interior de las empresas permisionarias, operadores, proveedores y prestadores de servicios, como en las relaciones de éstos con los reguladores (la autoridad) y en la propia legislación.

Los factores de riesgo a que más adelante me refiero existen, sin duda, en otros sectores, pero debido al privilegio que supone obtener y mantener esas licencias (permisos), los permisionarios deben someterse a mecanismos de control que determinan que los riesgos sean intensamente prevenidos hasta más allá de lo exigible en términos de probar la inocencia o culpabilidad de los actores en esta industria.

Entre los factores de riesgo más destacables figuran:

- Las posibles conexiones de las empresas o de los accionistas o principales directores con el crimen.
- El fraude a los jugadores y la protección a menores e incapaces.
- El fraude específico de carácter fiscal.
- Mayores riesgos internos derivados del manejo de dinero, en este caso muy similares a los que se producen en los bancos.

En no menos de 50 países y jurisdicciones de países, las legislaciones van evolucionando hacia el modelo establecido hace algunas décadas en Nevada, lugar de referencia del juego moderno de casinos, del juego intenso. En Nevada se creó la Comisión de Control compuesta por personas de buena reputación personal

y profesional muy especializadas en esta materia, generalmente sus miembros proceden del FBI, de las legislaturas, etcétera. Dada la mala imagen y reputación que el juego tenía en Estados Unidos durante la prohibición, en la época de la “Ley Seca”, y que fomentó el juego ilegal, el negocio fabuloso del crimen organizado, gangsters en Chicago, Al Capone, etcétera, la Comisión de Control desarrolló y desarrolla hoy en día un intenso trabajo elaborando normas y tomando decisiones que constituyen su propio repertorio de “jurisprudencia” e impiden la entrada o el mantenimiento en la industria del juego, bajo la pena de perdida de licencia, a personas o compañías que no son bienvenidas para mantener la buena reputación.

Sin duda es el fenómeno de la entrada en el negocio del juego de los bancos y fondos de inversión y grandes financieros particulares, o que determina la obligación de la industria de “limpiarse”, de desarrollarse con una transparencia muy superior a la de cualquier otro sector empresarial, incluidos los bancos.

Posteriormente, diferentes jurisdicciones, como más recientemente el Reino Unido en Europa, van incorporando los mismos criterios.

Básicamente se trata de que nadie con antecedentes penales relevantes; nadie acusado de relaciones próximas al crimen u otros delitos, pueda formar parte de los órganos de dirección o de los puestos relevantes de las empresas de juego ni percibir rendimiento alguno por vía de dividendos o beneficios de la compañía a la que se vinculen. Las comisiones de control (y la propia industria) son despiadadas, persiguen no solamente los hechos probados, sino incluso la simple sospecha o la acusación pública no aclarada por el acusado. Es decir, frente a la presunción de inocencia que rige los ordenamientos criminales (todo el mundo es inocente mientras no se pruebe lo contrario), en el caso del cumplimiento en juego la mala reputación, la difusión pública de acusaciones, el mero inicio de causas criminales o de otra índole, obligan al sujeto a probar su inocencia. Quien recibe las acusaciones o es objeto de ciertos procesos judiciales o meramente

incumple obligaciones empresariales puede ser declarado “no apto” para desenvolverse en el juego sin necesidad de esperar a una decisión judicial favorable, la cual obviamente ayudaría pero que, por sí sola, no resuelve el problema de reputación.

Por otra parte, las empresas permisionarias en estas jurisdicciones deben acreditar que:

- Tienen órgano de control interno.
- Previenen cualquier incumplimiento normativo.
- Previenen cualquier fraude al gobierno.
- Previenen a los clientes.
- Previenen cualquier actividad o riesgo de conexión con el crimen, básicamente el blanqueo de capitales.

Ciertamente no es atractivo blanquear dinero en una actividad que pague un impuesto especial, como ocurre en México, del 20% además del Impuesto Sobre la Renta; sería un blanqueo caro frente a otros negocios pero, también es cierto, que si ese impuesto no se paga, si no hay un control por parte de Hacienda, el juego es una actividad en la que el blanqueo es posible e incluso más probable que en otras actividades económicas.

Otro aspecto relevante del *compliance*, cumplimiento o normatividad que deben desarrollar los permisionarios, empresas mexicanas, es que aunque en México no se exijan en su integridad los mismos requisitos de cumplimiento que se exigen en otros países, ello no los excluye de afrontar el problema de *compliance*, pues deberán acreditar ante las empresas con las que se relacionan y que poseen licencias en terceros países sujetos a *compliance* intenso que cumplen los requisitos estándar exigidos en otras jurisdicciones como la buena calidad de sus permisos (que incluye el haber sido obtenido de acuerdo con la legalidad) y la buena calidad de sus propietarios y dirigentes en lo reputacional.

Si estas dos situaciones no se dan, entonces algunos de los proveedores podrían (estarían obligados) a decidir que no desarrollan o cesan sus relaciones de negocios con aquellas empresas que no puedan considerarse “suitables”, es decir “aptas” bajo el prisma de otros reguladores distintos del mexicano, para tener negocios con empresas que posean licencia en esas jurisdicciones que así lo exigen, singularmente en Nevada, Nueva Jersey, Australia, Reino Unido, etcétera. Ello es así porque, en caso de iniciar o mantener negocios con “no aptos”, los licenciatarios de estas jurisdicciones podrían poner en riesgo sus licencias.

Del mismo modo, los permisionarios mexicanos pueden exigir a los licenciatarios de estas jurisdicciones no desarrollar actividades en México que pudieran considerarse, o bien contrarias al ordenamiento mexicano, bien carentes de permiso o con personas “no aptas” de acuerdo con su jurisdicciones de origen. Esto es especialmente útil para combatir la aparición de máquinas o terminales o materiales de juego en locales carentes de permiso o que no tengan las características permitidas por el Reglamento, el permiso o por las leyes de México y que estén sin embargo fabricados o comercializados por proveedores que posean licencias en esas jurisdicciones extranjeras. Sin ninguna duda, tales hechos pueden ser puestos en conocimiento de sus jurisdicciones de origen o de las propias compañías a fin de que tomen las medidas correspondientes.

El sistema y los procedimientos de cumplimiento, aunque un tanto “histéricos” en ciertos aspectos, constituyen una buena herramienta para proteger la legalidad y la buena reputación de la industria a la que no podrían acercarse de otra manera los inversores institucionales, como lo han hecho en las últimas décadas en numerosos lugares del mundo; es conocido que muchas de las empresas de juego están listadas en bolsas de valores de diferentes lugares como Nueva York, Londres, Frankfurt, Milán, Madrid, etcétera.

III. LAS EMPRESAS PERMISIONARIAS Y OPERADORAS Y SU RELACIÓN CON EL CUMPLIMIENTO

Las empresas deben velar por el cumplimiento estricto de las leyes y reglamentos, ya sean los propios de los juegos o los generales, deben velar por una conducta ética que prime la honestidad y la integridad en todas sus actividades, tanto interiores como externas en relación con los funcionarios públicos y reguladores, con los clientes y con otras empresas o personas. Deben velar por la máxima transparencia en sus giros o actividades; tarea que compete tanto a los accionistas relevantes y directores como hasta el último empleado; cada uno en su nivel deben cuidar especialmente las asociaciones y relaciones de negocio con infractores o gentes de dudosa reputación que no sean capaces de aclarar las situaciones que provocan esa dudosa reputación, deben evitar cualquier fraude a los clientes o a Hacienda, deben prevenir el blanqueo, deben cumplir fielmente sus compromisos mercantiles, etcétera.

Son herramientas necesarias para la calidad de la empresa desde el punto de vista de la normatividad:

- Los códigos de gobierno (*governance*) junto con los de conducta interna y el plan de cumplimiento adecuados a esta industria.
- Los comités de cumplimiento formados por personas de probada honestidad, de trayectoria pública reconocida e intachable que revisan las actuaciones externas e internas sensibles en cada momento y colaboran con la dirección de la compañía en que estas actividades se desenvuelvan y se lleven a cabo con la máxima puntualidad y eficiencia.
- Los funcionarios oficiales de cumplimiento que siguen el día a día de todas las relaciones de la compañía comprueban la existencia de intereses o acciones poco éticas, llevan un buen registro de todas las operaciones y de las investigaciones que se hubieran podido conducir en algunos casos.

- El intercambio de información permanente con los reguladores de control de transacciones y cambios, Hacienda, Gobernación.
- La exclusión de personas y empresas inadecuadas del interior y del exterior de las relaciones de las empresas permisionarias y el establecimiento de controles para ello. Entre los controles más relevantes están los internos que determinan que los accionistas, directores y empleados sean siempre personas adecuadas sin conflictos de intereses pero con una reputación adecuada. Esto es especialmente importante en los directores, ejecutivos y empleados clave.
- El control del material de juego, especialmente de las máquinas y su correcto cumplimiento de los límites de las regulaciones.
- La supervisión de la contratación de los permisionarios con terceros para todo tipo de suministros o relaciones propias de la actividad de juego o conectadas con ella, las transacciones de más de 2'000,000 de pesos.
- El control de la honestidad y la reputación de los proveedores de bienes y servicios.
- La auditoría de cuentas por entidad de máximo prestigio.
- La prevención de blanqueo de capitales respecto a las normas internacionales y nacionales existentes.
- El control de las financiaciones.
- El control de los socios y *joint ventures*.
- Las relaciones con consultores, agentes y asesores independientes.
- El seguimiento a cualquier acto, acusación, alegación, demanda, apertura de juicios, etcétera, contra la empresa o sus miembros que deben ser inmediatamente afrontadas.

Esas son básicamente las funciones de cumplimiento, normatividad (*compliance*) que deben afrontar los permisionarios y la autoridad a fin de conseguir que México tenga una industria de

juego limpia, homologable como la de cualquier otro país que pueda recibir inversiones similares a las que ya algunos grupos de permisionarios cotizados en mercados tienen en este momento y, en suma, generen empleo y riqueza limpia, transparente y saludable.