

29 de junio de 2018 | 02:02



LEGALTODAY

POR Y PARA ABOGADOS

Blog ECIJA 2.0

29 de Junio de 2018

Beatriz Sánchez

abogada de ECIJA

El encuadre jurídico de los esports: de nuevo a debate

Han sido diversas las ocasiones en las que se ha cuestionado la naturaleza jurídica de los e-Sports. ¿Se trata de una actividad que encaja dentro de las actividades deportivas, reguladas por la Ley 10/1990, de 15 de octubre del Deporte y el Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre Federaciones Deportivas Españolas y Registro de Asociaciones Deportivas? El pasado 4 de junio conocíamos la resolución de la Dirección General de Registros y del Notariado, la cual vuelve a aclarar esta cuestión.



En esta ocasión, el interesado solicitó certificación negativa de denominación social con las siguientes denominaciones: "Federación Española e-Sports, Sociedad Limitada", "Federación Española de Deportes Electrónicos, Sociedad Limitada" y "Federación Madrileña e-Sports, Sociedad Limitada". El Registro Mercantil Central denegó la concesión de

Hemos actualizado nuestra Política de Privacidad. Antes de continuar por favor lea nuestra nueva. Además utilizamos cookies propias y de terceros para mejorar nuestros servicios y poder ofrecer el análisis de la navegación. Si continúa navegando, consideramos que acepta su uso. Para más información

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 de la Ley de Sociedades de Capital, la denominación social tiene una función de identificación de la sociedad o entidad en cuestión, y requiere tener carácter exclusivo y asignación única. Si bien es cierto que rige el principio de libertad de elección, el registrador, en la citada resolución hace hincapié en que la misma no debe inducir a error en la identidad de la sociedad, en su tipo o naturaleza, así como respecto de las actividades sociales que desarrolle o se proponga desarrollar tal y como exigen los artículos 406 y 402, respectivamente, del Reglamento del Registro Mercantil.

Así las cosas, el artículo 1.1 del Real Decreto sobre Federaciones Deportivas Españolas y Registro de Asociaciones Deportivas entiende por federación deportiva las Entidades asociativas privadas, sin ánimo de lucro y con personalidad jurídica y patrimonio propio e independiente del de sus asociados. Para el supuesto del tipo de sociedades que nos atañe, no cabe duda alguna que este tipo de entidades tiene como fin principal el ánimo lucro. Adicionalmente, el artículo 1.2 establece que: *"las Federaciones deportivas españolas están integradas por federaciones deportivas de ámbito autonómico, clubes deportivos, deportistas, técnicos, jueces y árbitros, ligas profesionales si las hubiere y otros colectivos interesados que promueven, practican o contribuyen al desarrollo del deporte"*. En la actualidad, los e-Sports carecen de regulación alguna que permita enmarcarles como deporte, por lo que no es posible considerarlos como clubes deportivos, ni dar la consideración a sus jugadores como deportistas. Es por ello que, una entidad dedicada principalmente a la celebración de eventos y, participación en campeonatos y promoción de videojuegos, no tiene encuadre alguno en el concepto de federación deportiva.

El solicitante recurrió la decisión tomada por el Registro Mercantil Central, manifestando que no existe confusión posible porque las entidades a constituir no podrían inscribirse en el Registro del Consejo Superior de Deportes.

A tenor de lo anteriormente dispuesto, la Dirección General de Registros y del Notariado reafirmó la decisión tomada por el Registro Mercantil Central, manifestando que *"la inclusión en la denominación social del término "federación" junto a otros de evidentes connotaciones deportivas (e-Sports, Deportes Electrónicos), hace inevitable la confusión entre la naturaleza de la entidad que se pretende constituir (sociedad de capital), y aquella a que induce la denominación (federación deportiva)"*.

Por todo ello, es necesario recordar la imposibilidad de incluir a los e-Sports dentro del ámbito de los clubes y federaciones deportivas tradicionales, siendo necesaria una reforma legislativa para que los videojuegos puedan considerarse a todos los efectos como deporte.



Hemos actualizado nuestra Política de Privacidad. Antes de continuar por favor lea nuestra nueva Política de Privacidad. Además utilizamos cookies propias y de terceros para mejorar nuestros servicios y poder ofrecer el análisis de la navegación. Si continúa navegando, consideramos que acepta su uso. Para más información ir a [Política de Privacidad](#)