

ÍNDICE

1. CUESTIONES PREVIAS

Cuestiones previas

2. LOS *ESPORTS*

2.1. Fenómeno social

2.2. Historia

2.3. Regulación jurídica de los eSports en España

2.3.1. Derecho Administrativo en los deportes electrónicos

2.3.2. Derecho Civil y Mercantil en los deportes electrónicos

2.3.3. Derecho Laboral en los deportes electrónicos

2.3.4. Autorregulación de los deportes electrónicos

2.4. Regulación de los deportes electrónicos en otros ordenamientos jurídicos

3. RIESGOS PENALES

3.1. Delito de estafa

3.2. Delito de daños informáticos

3.2.1. Introducción

3.2.2. Bien jurídico

3.2.3. Sujetos del delito

3.2.4. Objeto material

3.2.5. Acción típica

3.2.6. (Sub)tipos agravados

3.2.7. Tipo subjetivo

3.2.8. Daños informáticos en los deportes electrónicos

3.3. Delito contra propiedad intelectual

3.3.1. Introducción

3.3.2. Bien jurídico

3.3.3. Sujetos del delito

3.3.4. Objeto material

3.3.5. Acción típica

3.3.6. (Sub)tipos agravados

3.3.7. Tipo subjetivo

3.3.8. Delito contra la propiedad intelectual en los deportes electrónicos

3.4. Delito de corrupción deportiva

3.4.1. Introducción

3.4.1.1. Sobre el concepto de competición deportiva en los eSports

3.4.1.2. Sobre el concepto de modalidad deportiva y los eSports

3.4.2. Bien jurídico

3.4.3. Sujetos del delito

3.4.4. Objeto material

3.4.5. Acción típica

3.4.6. Tipo subjetivo

3.4.7. Delito de corrupción deportiva en los deportes electrónicos

3.5. Delito de blanqueo de capitales

3.5.1. Introducción

3.5.2. Bien jurídico

3.5.3. Sujetos del delito

3.5.4. Objeto material

3.5.5. Acción típica

3.5.6. (Sub)tipos agravados

3.5.7. Tipo subjetivo

3.5.8. Blanqueo de capitales en los deportes electrónicos

3.6. Delitos de dopaje deportivo

3.6.1. Introducción

3.6.2. Bien jurídico

3.6.3. Sujetos del delito

3.6.4. Objeto del delito

3.6.5. Acción típica

3.6.6. (Sub)tipo agravado

3.6.7. Tipo subjetivo

3.6.8. Delito de dopaje en los deportes electrónicos

4. SOBRE LA NECESIDAD DEL COMPLIANCE DEPORTIVO

4.1. Introducción

4.2. Concepto de compliance

4.3. Programas de cumplimiento en el deporte

4.3.1. Casos relevantes en el deporte

4.3.2. Orientaciones normativas para los programas de cumplimiento

4.4. Los programas de cumplimiento en los deportes electrónicos

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

WEBGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

Webgrafía y otras fuentes de información

JURISPRUDENCIA

Tribunal Superior de Justicia de la Unión Europea

Tribunal Constitucional

Tribunal Supremo

Audiencia Nacional

Audiencia Provincial