



ACADEMIA
MEXICANA DE
DERECHO
INFORMÁTICO



REGULACIÓN DE ACTIVOS VIRTUALES EN MÉXICO

Joel A. Gómez Treviño

Presidente Fundador de AMDI. Coordinador del Comité de Derecho de las Tecnologías de Información de ANADE.
Profesor del ITESM, INFOTEC, UDLAP Jenkins Graduate School y Universidad Panamericana Campus Guadalajara.
Socio Director de Lex Informática Abogados, S.C.

BANCO DE MÉXICO ADVIERTE EN 2014: LAS CRIPTOMONEDAS

- No son monedas de curso legal en México, ya que el Banco de México no los emite ni respalda.
- No tienen poder liberatorio de obligaciones de pago, por lo que su función como medio de pago no está garantizada.
- El BdM no las regula ni supervisa.
- No hay garantía para recuperar su dinero.



BANCO DE MÉXICO

10 de marzo de 2014

Comunicado de Prensa

Advertencias sobre el uso de activos virtuales como sucedáneos de los medios de pago en moneda de curso legal

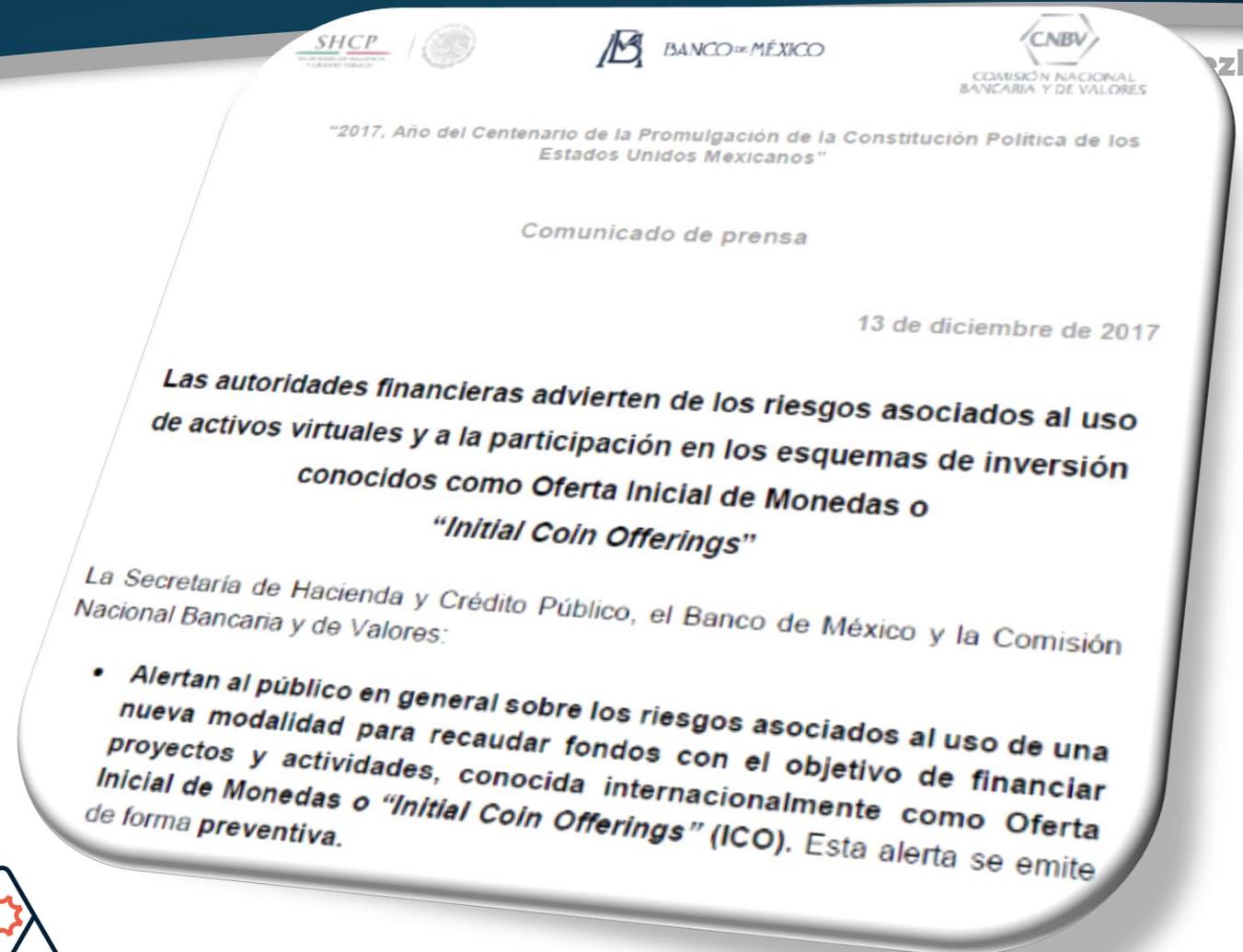
Dado que en el entorno internacional ha aumentado el interés de los medios de comunicación y de ciertos sectores del público en los activos virtuales, tales como bitcoin, litecoin u otros similares, el Banco de México considera importante difundir información al respecto y alertar de los riesgos que conlleva el uso de dichos activos virtuales.

Estos activos son mecanismos de almacenamiento e intercambio de información electrónica sin respaldo de institución alguna, por lo que no son una moneda de curso legal. El marco jurídico vigente tampoco los reconoce como medio de cambio oficial ni como depósito de valor u otra forma de inversión.

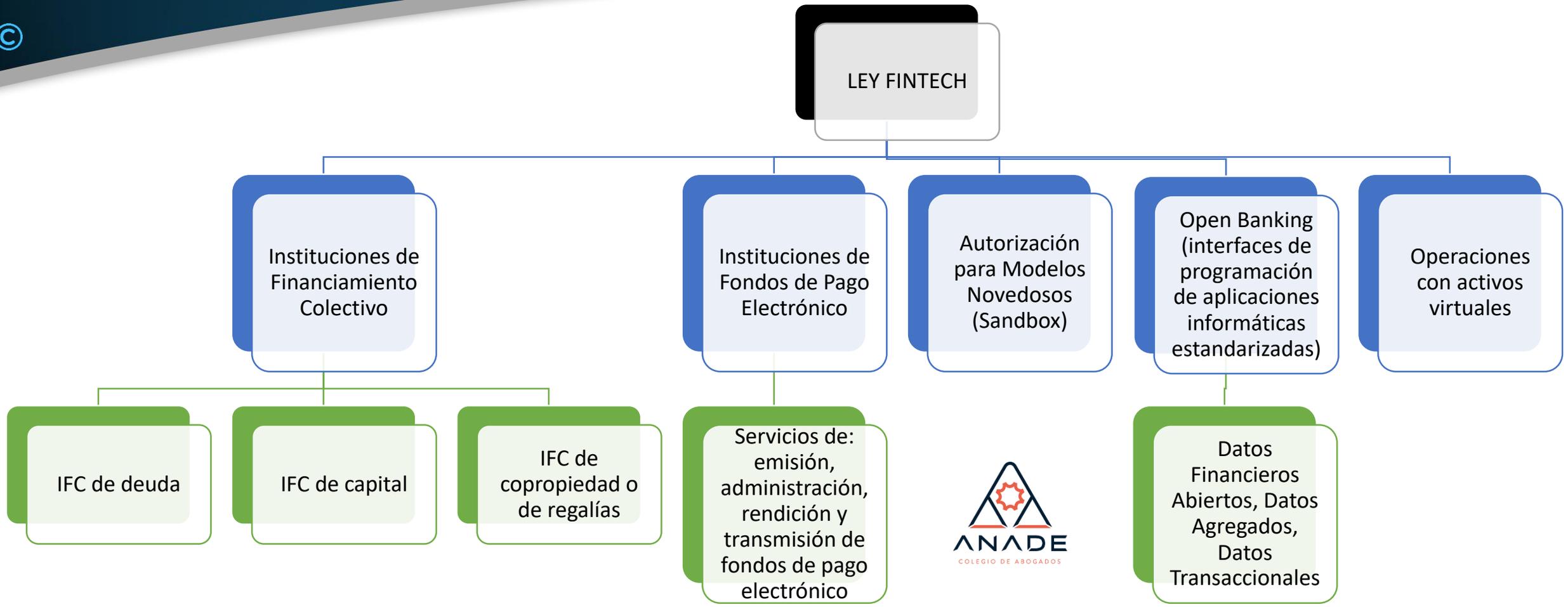
Hasta ahora, los activos virtuales no han tenido en México una penetración relevante. Sin embargo, el Banco de México desea advertir al público respecto de los riesgos inherentes a la adquisición de estos activos y a su uso como sucedáneos de los medios de pago convencionales. Es importante resaltar que, además de lo aquí mencionado, otras autoridades podrían emitir consideraciones o regulación respecto de riesgos adicionales.

AUTORIDADES FINANCIERAS ADVIERTEN EN 2017:

- Alertan sobre los riesgos asociados al uso de la modalidad ICO para recaudar fondos con el objetivo de financiar proyectos y actividades.
- Algunas ICO que se originen y emitan en México podrían violar la Ley del Mercado de Valores y constituir un delito financiero.
- Considerar las ICO como inversiones de alto riesgo, con la posibilidad de tener pérdidas hasta por el total de la inversión.



ESTRUCTURA LEY FINTECH



PUNTOS CLAVE LEY FINTECH ACTIVOS VIRTUALES



Minuta Dictamen Ley Fintech:

- La Ley Fintech busca que **tanto ITF como entidades financieras puedan operar con estos activos virtuales**, entendiéndose estos como **representaciones de un valor digital verificable**, que no tienen curso legal pero que generan unidades para su intercambio debido a su aceptación por el público.
- Reformar la **Ley Federal para la Prevención e Identificación de Operaciones con Recursos de Procedencia Ilícita** para **añadir como actividad vulnerable el ofrecimiento habitual y profesional de intercambio de activos virtuales** por parte de entidades distintas a las autorizadas en la Ley para Regular las Instituciones de Tecnología Financiera.

PUNTOS CLAVE LEY FINTECH ACTIVOS VIRTUALES



- Los Clientes de una institución de financiamiento colectivo podrán efectuar entre ellos y a través de dicha institución las Operaciones siguientes:
 - Financiamiento colectivo de deuda;
 - Financiamiento colectivo de capital, y
 - Financiamiento colectivo de copropiedad o regalías.
- Las instituciones de financiamiento colectivo podrán realizar las referidas Operaciones en moneda extranjera o con activos virtuales, en los casos y sujeto a los términos y condiciones que el Banco de México establezca mediante disposiciones de carácter general que para tal efecto emita.

PUNTOS CLAVE LEY FINTECH ACTIVOS VIRTUALES



- Las instituciones de fondos de pago electrónico podrán:
 - Abrir y llevar una o más cuentas de fondos de pago electrónico por cada Cliente, en las que se realicen registros de abonos equivalentes a la cantidad de fondos de pago electrónico emitidos contra la recepción de una cantidad de dinero, en moneda nacional o extranjera, o de activos virtuales determinados;
 - Realizar transferencias de determinadas cantidades de dinero en moneda nacional o, sujeto a la previa autorización del Banco de México, en moneda extranjera o de activos virtuales;
 - Entregar una cantidad de dinero o activos virtuales equivalente a la misma cantidad de fondos de pago electrónico en una cuenta de fondos de pago electrónico, mediante el respectivo cargo en dicha cuenta;
 - Realizar operaciones con activos virtuales;
 - Poner en contacto a terceros con la finalidad de facilitar la compra, venta o cualquier otra transmisión de activos virtuales;
 - Comprar, vender o transmitir activos virtuales por cuenta propia o de sus Clientes.

PUNTOS CLAVE LEY FINTECH ACTIVOS VIRTUALES



- **ACTIVOS VIRTUALES:** Se contempla el uso de **activos virtuales** previa autorización del Banco de México, **entendiéndose estos como la representación de valor registrada electrónicamente y utilizada entre el público como medio de pago para todo tipo de actos jurídicos y cuya transferencia únicamente puede llevarse a cabo a través de medios electrónicos.**
 - Las ITF solo podrán operar con los activos virtuales que sean determinados por el Banco de México mediante disposiciones de carácter general.
 - Para realizar operaciones con los activos virtuales, las ITF deberán contar con la previa autorización del Banco de México.

PUNTOS CLAVE LEY FINTECH ACTIVOS VIRTUALES



- Para la determinación de los **activos virtuales** BdM tomará en cuenta:
 - El uso que el público dé a las unidades digitales como medio de cambio y almacenamiento de valor así como, en su caso, unidad de cuenta;
 - El tratamiento que otras jurisdicciones les den a unidades digitales particulares como activos virtuales.
- **Las ITF solo podrán participar en la operación, diseño o comercialización de instrumentos financieros derivados que tengan activos virtuales como subyacente**, en los casos, condiciones y sujeto a los requisitos y autorizaciones que establezca el Banco de México.

PUNTOS CLAVE LEY FINTECH ACTIVOS VIRTUALES



- Las ITF que operen con activos virtuales deberán estar en posibilidad de entregar al Cliente respectivo, cuando lo solicite, la cantidad de activos virtuales de que este sea titular, o bien el monto en moneda nacional correspondiente al pago recibido de la enajenación de los activos virtuales que corresponda.
- En las Operaciones de compraventa o enajenación de activos virtuales que las ITF realicen con sus Clientes o a nombre de ellos, el contravalor deberá entregarse en el mismo acto en que dichas Operaciones se lleven a cabo.

PUNTOS CLAVE LEY FINTECH ACTIVOS VIRTUALES



- Las ITF que operen con **activos virtuales** deberán divulgar a sus Clientes, los riesgos que existen por celebrar operaciones con dichos **activos**, lo que deberá incluir, como mínimo, lo siguiente:
 - El **activo virtual no es moneda de curso legal** y no está respaldado por el Gobierno Federal, ni por el Banco de México;
 - La **imposibilidad de revertir las operaciones** una vez ejecutadas;
 - La **volatilidad del valor del activo virtual**; y
 - Los **riesgos tecnológicos, cibernéticos y de fraude** inherentes a los activos virtuales.

DISPOSICIONES DE CARÁCTER GENERAL APLICABLES A LAS INSTITUCIONES DE CRÉDITO E ITF EN LAS OPERACIONES QUE REALICEN CON ACTIVOS VIRTUALES



1.a Objeto.- Las presentes Disposiciones tienen por objeto:

- a) Determinar **los activos virtuales**, así como definir sus características, **con los que las Instituciones podrán operar** de conformidad con lo previsto en la Ley;
- b) Establecer los **términos, condiciones y restricciones de las Operaciones** que las Instituciones podrán realizar con activos virtuales;
- c) Establecer **plazos, términos y condiciones que deberán observar las Instituciones para los casos en que los activos virtuales con los que operen se transformen en otros tipos de activos virtuales o modifiquen sus características**;
- d) Determinar la información relacionada con las Operaciones con Activos Virtuales que las Instituciones deberán presentar al Banco de México para obtener su autorización para operar con activos virtuales, y
- e) Establecer las **características de las autorizaciones** para realizar Operaciones con Activos Virtuales.

Las Instituciones, en la realización de las Operaciones con Activos Virtuales, **deberán impedir en todo momento que se transmita, directa o indirectamente, el riesgo de dichas Operaciones con Activos Virtuales a los Clientes de dicha Institución.**



4.a Características de los activos virtuales.- Los activos virtuales con que las Instituciones podrán realizar operaciones de conformidad con las presentes Disposiciones deberán cumplir con las características siguientes:

- I. Ser unidades de información, unívocamente identificables, incluso de manera fraccional, registradas electrónicamente, que no representen la titularidad o derechos de un activo subyacente o bien, que representen dicha titularidad o derechos por un valor inferior a estos;
- II. Tener controles de emisión definidos mediante Protocolos determinados y a los que se pueden suscribir terceros, y
- III. Contar con Protocolos que impidan que las réplicas de las unidades de información o sus fracciones se encuentren disponibles para ser transmitidas más de una vez en un mismo momento.

Protocolo: reglas por las cuales se rige la Infraestructura Tecnológica de un activo virtual.

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR OPERACIONES CON ACTIVOS VIRTUALES



- La **descripción del modelo de Operación con Activos Virtuales** que la Institución pretenda utilizar para llevar a cabo dicha operación, en el cual, la Institución solicitante deberá establecer las **medidas que pretenda establecer para impedir que se transmita el riesgo**, directa o indirectamente, de dichas Operaciones con Activos Virtuales a los Clientes de la Institución respectiva.
- Un **cuadro comparativo que permita identificar los requisitos de la regulación aplicable** y las medidas que la Institución establecerá a efecto de dar cumplimiento a dicha regulación.
- Los **beneficios que representa** llevar a cabo las Operaciones con Activos Virtuales cuya autorización solicita.

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR OPERACIONES CON ACTIVOS VIRTUALES



- Una descripción del activo virtual con el cual pretende realizar la Operación Interna y las razones por las que considera que dicho activo reúne las características a que se refiere la 4.a de estas Disposiciones.
- Las características de los Protocolos del activo virtual del cual se solicita la autorización.
- Las características del mercado del activo virtual que se pretenda utilizar para llevar a cabo las Operaciones con Activos Virtuales, incluyendo la liquidez, profundidad y transparencia de dicho mercado.
- Una descripción de los procesos en los que la Institución planea utilizar en su Operación Interna el activo virtual que señala en la solicitud de autorización correspondiente, que incluya por lo menos el personal involucrado en dichos procesos, sus funciones y responsabilidades.

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR OPERACIONES CON ACTIVOS VIRTUALES



- Un marco integral de riesgos que se obligue a seguir que identifique al menos los riesgos asociados a la Operación con Activos Virtuales de la Institución tomando en cuenta como mínimo los **riesgos de negocio, cambiario, financiero, operativo, de ciberseguridad**, de operaciones con recursos de procedencia ilícita y reputacionales, que incluya al menos la información siguiente:
 - **Identificación** de fuentes de riesgo;
 - **Medición** de la exposición de riesgo;
 - **Asignación de recursos** propios para la administración de riesgos;
 - **Políticas y procedimientos** de control y contención del riesgo;
 - **Plan de recuperación;**
 - **Políticas y procedimientos de revisión** y ajustes de la administración de riesgos;
 - **Divulgación de la administración** de riesgos.

GRACIAS



ACADEMIA
MEXICANA DE
DERECHO
INFORMÁTICO

@JoelGomezMX

Joel A. Gómez Treviño
LEX INFORMÁTICA ABOGADOS, S.C.
ACADEMIA MEXICANA DE DERECHO INFORMÁTICO, A.C.

- www.LexInformatica.com
- www.JoelGomez.Abogado
- www.amdi.org.mx
- www.AbogadoDigital.tv
- www.Abogado.Digital

Boulevard Anillo Periférico Adolfo López
Mateos No.4293, Piso 3, Int. 300.
Col. Jardines de la Montaña. C.P. 14210.
Ciudad de México.

Conmutador.- (55) 4774-0597

joelgomez@lexinformatica.com

abogado@joelgomez.com

Joel Gómez Treviño

- Es Abogado egresado del Tecnológico de Monterrey y tiene una Maestría en Derecho Internacional por la Universidad de Arizona. Es Doctor Honoris Causa. Cuenta con 24 de años de trayectoria como especialista en derecho de las tecnologías de la información, privacidad y propiedad intelectual.
- Es Presidente fundador de la Academia Mexicana de Derecho Informático y Coordinador del Comité de Derecho de las TIC y Datos Personales de la Asociación Nacional de Abogados de Empresa, Colegio de Abogados (ANADE).
- Ha recibido 18 reconocimientos (nacionales e internacionales) debido a su desempeño profesional y su contribución al crecimiento de la industria de Internet en México.
- Ha sido invitado a impartir más de 450 conferencias y cursos en programas profesionales y académicos de Brasil, Canadá, Colombia, Costa Rica, Ecuador, España, Estados Unidos, Guatemala, Italia, Panamá, México y Asia.
- Es profesor del ITESM, Universidad Panamericana, INFOTEC y UDLAP.