

SESIONES ORDINARIAS

2024

ORDEN DEL DÍA N° 661

Impreso el día 19 de noviembre de 2024

Término del artículo 113: 28 de noviembre de 2024

**COMISIONES DE PREVENCIÓN
DE ADICIONES Y CONTROL
DEL NARCOTRÁFICO, DE ACCIÓN SOCIAL
Y SALUD PÚBLICA, DE COMUNICACIONES
E INFORMÁTICA, DE LEGISLACIÓN PENAL
Y DE FAMILIAS, NIÑEZ Y JUVENTUDES**

SUMARIO: Ley de Prevención de Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea, en adultos, niños, niñas y adolescentes, en todo el territorio de la República Argentina.

I. Dictamen de mayoría.**II. Dictamen de minoría.**

1. **Brouwer de Koning, Tavela, Galimberti, Sarapura, Campero, Banfi y Cobos.** (1.996-D.-2024.)
2. **Ferraro, Frade, López, Oliveto Lago, Campagnoli y Borrego.** (2.013-D.-2024.)
3. **Giudici, Vidal, Arabia, Lombardi, Iglesias, Ajmechet, Rodríguez Machado, Yeza, Milman, Finocchiaro, Capozzi, Bachev, Nuñez, Romero A. C., De Sensi y otros/as.** (2.233-D.-2024.)
4. **Alonso, Chaher, Estévez, Alianello, Carignano, Castagneto, Snopek, Zulli, Mastaler, Potenza, Iparraguirre, Volnovich y Strada.** (2.254-D.-2024.)
5. **Campagnoli, López Murphy, Agost Carreño, Manes, Romero A. C., Sarapura, Tortoriello, Reyes, Zapata, Quiroz y Ferraro.** (2.324-D.-2024.)
6. **Acevedo y Garrido.** (3.702-D.-2024.)

I**Dictamen de mayoría**

Honorable Cámara:

Las comisiones de Prevención de Adicciones y Control del Narcotráfico, de Acción Social y Salud Pública, de Comunicaciones e Informática, de Legislación Penal y de Familias, Niñez y Juventudes han considerado los proyectos de ley de la señora

diputada Brouwer de Koning y otras/os señoras/es diputadas/os, el del señor diputado Ferraro y otras/os señoras/or diputadas/os, el de la señora diputada Giudici y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Alonso y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Campagnoli y otros/as señores/as diputados/as y el del señor diputado Acevedo y otro señor diputado, sobre Prevención de la Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea; y se han tenido a la vista los proyectos de ley de la señora diputada Campagnoli y otras/os señoras/es diputadas/os (3.189-D.-2023), el de la señora diputada Tavela y otras/os señoras/es diputadas/os (4.336-D.-2023), el de la señora diputada Morán (61-D.-2024), el de la señora diputada Stolbizer y otras/os señoras/es diputadas/os (1.803-D.-2024), el de la señora diputada Antola y otras/os señoras/es diputadas/os (1.880-D.-2024), el del señor diputado Toniolli y otros/as señores/as diputados/as (1.899-D.-2024), el de la señora diputada Macha y otros/as señores/as diputados/as (1.933-D.-2024), el del señor diputado Maquieyra y otras/os señoras/es diputadas/os (2.117-D.-2024), el de la señora diputada Propato (2.574-D.-2024), el del señor diputado Hagman y otra señora diputada (2.614-D.-2024), el del señor diputado Agost Carreño (2.630-D.-2024), el de la señora diputada Banfi y otras señoras diputadas (2.884-D.-2024), el del señor diputado Ritondo y otros/as señores/as diputados/as (3.049-D.-2024), el de la señora diputada Vidal y otros/as señores/as diputados/as (3.052-D.-2024), el del señor diputado Chumpitaz (3.220-D.-2024), el de la señora diputada Calletti (3.828-D.-2024), el de la señora diputada Sotolano (3.849-D.-2024), el del señor diputado Bermejo y otros/as señores/as diputados/as (3.987-D.-2024), el del señor diputado Pichetto (4.045-D.-2024), el del señor diputado Aguirre M. I. y otro señor diputado (4.297-D.-2024), el de la señora diputada Marziotta (4.766-D.-2024) y el del señor diputado

Agost Carreño (5.791 -D.-2024), todos ellos relacionados con la misma temática; y, por las razones expuestas en el informe que se acompaña y las que dará el miembro informante, aconsejan la sanción del siguiente

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados, ...

PREVENCIÓN DE LUDOPATÍA Y REGULACIÓN DE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1° – *Objeto*. La presente ley regula la publicidad, promoción y explotación de sitios y plataformas de juegos de azar y apuestas en línea, a los fines de la prevención y asistencia de la ludopatía en adultos, niñas, niños y adolescentes, en todo el territorio de la República Argentina.

Art. 2° – *Prohibición*. Se prohíbe el acceso de niñas, niños y adolescentes menores de 18 años a sitios y plataformas de juegos de azar y apuestas, de pronósticos y apuestas deportivas en línea.

Art. 3° – *Derechos protegidos*. Esta ley garantiza los derechos reconocidos por las siguientes leyes: ley 23.849, Convención sobre los Derechos del Niño, ley 24.240, de Defensa de Consumidor y Usuarios, ley 25.326, de Protección de Datos Personales, ley 26.061, de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, y ley 26.657, de Salud Mental.

Art. 4° – *Declaración de interés*. Declárase de interés nacional y de manera prioritaria a la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario de la adicción a los juegos de azar y apuestas en línea, asignándole el carácter de política de salud pública en los términos de la ley 26.657 de Salud Mental y ley 26.934 sobre Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos.

Art. 5° – *Fines*. Son fines de la presente ley:

- a) Disminuir la exposición de la población, a factores socioambientales y digitales que favorezcan el desarrollo de la ludopatía;
- b) Prevenir las consecuencias negativas de carácter sanitario, social y económicas, derivadas de la proliferación y utilización de los juegos de azar y apuestas en línea;
- c) Establecer estándares mínimos destinados a limitar la oferta de juegos de azar y apuestas en línea, por cualquier vía, en el territorio nacional;
- d) Elaborar y promover políticas públicas activas y específicas de prevención y asistencia de la ludopatía en niños, niñas y adolescentes;
- e) Proporcionar lineamientos y herramientas a directivos, cuerpo docente y comunidad educativa para el abordaje integral y prevención de casos de ludopatía en niños, niñas y adolescentes.

Art. 6° – *Definiciones*. A los efectos de la presente ley se considera:

- a) Ludopatía: al consumo problemático vinculado a los juegos de azar y apuestas, según los términos de la ley 26.657, Salud Mental, y ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos;
- b) Apuestas deportivas: al concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones;
- c) Agencias o plataformas de juego en línea: a la persona humana o jurídica titular de una plataforma de juego en línea que, mediante la utilización de instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, realiza la comercialización y/o distribución y/o expendio de cualquier juego en línea de: azar y/o destreza; apuestas deportivas; apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos;
- d) Promoción: a las actividades consistentes en la entrega de bienes o en la prestación de servicios con carácter gratuito o por precio inferior al de mercado;
- e) Juegos de azar y apuesta en línea: a los juegos de destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, conforme la reglamentación que oportunamente dicte la Autoridad de Aplicación, según los lineamientos establecidos en la presente;
- f) Influencer: persona humana o jurídica usuaria generadora sistemática de contenidos en servicios de intercambio de video a través de plataforma, redes sociales o servicio de comunicación audiovisual, que alcance una relevancia significativa en el público objetivo al cual se dirige, mediante el uso de su capacidad de influencia comercial;
- g) Acciones de fidelización: a todas aquellas acciones consistentes en la entrega de beneficios a la experiencia de juego de azar y apuesta en línea o de bienes susceptibles de valoración económica, durante el ejercicio de actividades de publicidad o campañas de promoción, ya sean ejecutadas directamente por las entidades operadoras de juegos de apuesta en línea o, a través de terceros, cuyo propósito sea incentivar la permanencia y aumento en la frecuencia y volumen de participación de los usuarios en actividades de juego de apuestas;

- h) Gamificación de juegos de azar y apuestas en línea: a la integración de elementos y técnicas propias de videojuegos, tales como puntos, niveles, misiones, tablas de liderazgo y recompensas, en plataformas de apuestas digitales, con el objetivo de aumentar la participación, el compromiso y la retención de los usuarios;
- i) Opciones binarias: a la gamificación de apuestas en línea que simulan o reproducen la actividad de los mercados financieros o de derivados consistentes en promover que los usuarios procedan a especular sobre la dirección del precio de un activo subyacente en un período de tiempo breve y predeterminado;
- j) Ciudadanía digital responsable: al ejercicio de los derechos y responsabilidades en entornos digitales;
- k) Operadores/licenciarios de la explotación de juegos de azar y apuestas en línea: todo aquel proveedor de servicios de juegos de azar y apuestas en línea efectuados en el país a través de cualquier tipo de plataforma digital, cualquiera sea el dispositivo utilizado para su descarga, visualización o utilización, incluso aquellos llevados a cabo a través de la red Internet o de cualquier adaptación o aplicación de los protocolos, plataformas o de la tecnología utilizada por Internet u otra red a través de la que se presten servicios equivalentes que, por su naturaleza, estén básicamente automatizados;
- l) Consumo problemático: el término queda comprendido en los parámetros dispuestos por las leyes 26.657, Ley de Salud Mental, y de la ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de Consumo Problemático.

Art. 7° – *Autoridad de Aplicación*. El Poder Ejecutivo determinará los organismos y dependencias que actuarán como Autoridad de Aplicación de la presente ley de acuerdo a sus competencias específicas.

Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires se desempeñarán como autoridades locales de aplicación ejerciendo el control de cumplimiento de sus disposiciones en el ámbito de sus respectivas jurisdicciones.

CAPÍTULO II

Prohibición de la publicidad, promoción y patrocinio

Art. 8° – *Publicidad*. Prohíbese la publicidad, promoción y patrocinio de los juegos de azar, de pronósticos y apuestas deportivas y de apuestas en línea. Quedan comprendidas las plataformas y redes sociales a través de Internet, las tecnologías de la información y la comunicación, la comunicación audiovisual, la publicidad exterior, la cartelería en la vía pública o en espacios privados de uso público, medios de difusión gráfica, radiales, televisivos, emplazamiento del pro-

ducto, podcast o cualquier otro medio de comunicación actual o que surja en el futuro.

Quedan prohibidos los bonos de bienvenida de juegos de azar y apuestas en línea, como también el auspicio de equipos deportivos o deportistas en forma individual, utilizar su marca o denominación comercial para identificar a una instalación deportiva, estadios, academias deportivas, centros recreativos, espacios públicos, centros de entrenamiento, la promoción de pronósticos deportivos y la colocación de cartelería fija o digital en los campos de juego y estadios. También su difusión en festivales o recitales artísticos o musicales y eventos culturales en general.

Queda prohibida la publicidad no tradicional (PNT) de los juegos de azar, de pronósticos y apuestas deportivas y de apuestas en línea –definida en la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual 26.552–; la publicidad indirecta o encubierta en la que se haga mención a los juegos de azar, de pronósticos y apuestas deportivas y apuestas en línea a través de influencers, de programas infomerciales y/o la publicación onerosa o no, de testimonios de deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública o personajes de ficción, que los mencione.

Art. 9° – *Excepciones. Leyenda de prevención obligatoria*. Quedan exceptuadas de las prohibiciones dispuestas en el artículo anterior, la publicidad o promoción que se realice en el interior de las salas de juegos de azar, agencias y los lugares de venta de lotería habilitados. En todos los casos la publicidad o promoción que se realice de acuerdo a lo establecido en el párrafo anterior deberá incluir en forma destacada y lugar visible la leyenda “El juego compulsivo es perjudicial para vos y tu familia”. Asimismo, debe contener el canal de comunicación para la orientación y asistencia a personas afectadas por el consumo problemático que disponga la Autoridad de Aplicación.

CAPÍTULO III

Verificación biométrica

Art. 10. – *Verificación biométrica de identidad y edad*. Los operadores/licenciarios de la explotación de juegos de apuestas en línea deben poseer en sus sitios, aplicaciones o páginas web, mecanismos, herramientas y filtros que garanticen en forma fehaciente la imposibilidad de acceso de menores de edad. A tal efecto, deben utilizar Sistemas de Identidad Digital (SID) conectados con la base de datos del Registro Nacional de las Personas (RENAPER) para validar la identidad a distancia, mediante el reconocimiento facial.

Este procedimiento debe realizarse tanto en oportunidad del registro, como en el inicio de cada sesión que realice el usuario. La información deberá resguardarse dando cumplimiento a lo estipulado en la ley nacional 25.326, de Datos Personales, y cualquier otra normativa concordante en la materia, en el estándar, formato y/o modalidad que la Autoridad de Aplicación establezca.

Art. 11. – *Verificación biométrica billeteras virtuales.* El mecanismo de validación de identidad y edad del usuario, para el uso de billeteras virtuales, será el previsto en el artículo anterior; las que deberán implementar todas las alertas necesarias para impedir el acceso de niños, niñas y adolescentes.

CAPÍTULO IV

Juego en línea responsable

Art. 12. – *Juego en línea responsable.* La comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de azar y de apuestas en línea, debe cumplir con las exigencias de juego responsable detalladas a continuación:

- a) Proporcionar al usuario apostador información precisa, completa y veraz respecto del tipo de juego en línea, reglas, probabilidad de obtener premios y demás información relacionada a la operatoria de juego;
- b) Disponer de un perfil de juego de azar y apuestas en línea que permita al apostador acceder en forma sencilla y en línea a su historial de juego y su comportamiento, brindando información clara y constante que le permita tomar decisiones sobre su conducta;
- c) Disponer de una indicación visible de la herramienta de asistencia a personas con ludopatía dispuesto por la Autoridad de Aplicación;
- d) Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego en línea, a personas inscriptas en el ReNA;
- e) Establecer un sistema de registro y logueo para impedir el acceso de niños, niñas y adolescentes, conforme la presente norma;
- f) Implementar un mecanismo automático para que las sesiones de juego de azar y apuestas en línea cierren, conforme los límites que establezca la Autoridad de Aplicación;
- g) Establecer una sección sobre prevención de la ludopatía. A estos fines se debe implementar una herramienta de autoevaluación con el objeto de permitirle al jugador considerar o revisar su comportamiento;
- h) Informar sobre la edad permitida para acceder a jugar, la cual debe encontrarse visible en la plataforma de juego, antes de iniciar sesión y toda vez que el canal lo permita;
- i) Los operadores/licenciatarios de la explotación de sitios de juegos de azar y apuestas en línea deben emitir señales de “Tiempo Invertido” en su plataforma, con recordatorios de descanso del uso de la plataforma y sobre el derecho de los usuarios a desconectarse;
- j) Advertencias. Los operadores/licenciatarios de la explotación de sitios de juegos de azar y apuestas en línea deberán incluir las siguientes

leyendas de advertencia en las interfaces de acceso y uso:

1. En la pantalla de inicio, ocupando no menos del 50 % de la totalidad de la pantalla: “Está prohibida la participación de menores de edad”.
2. Durante el desarrollo de la aplicación, ocupando un zócalo de al menos el quince por ciento (15 %) de la pantalla: “Los juegos de apuestas en línea pueden generar problemas en tu salud”.
3. Al finalizar la aplicación, ocupando no menos del 50 % de la totalidad de la pantalla: “Los juegos de apuestas en línea pueden generar problemas en tu salud. Ante cualquier duda pedí ayuda. Llamá a la línea gratuita”.

Art. 13. – *Prohibiciones especiales.* Prohíbese a los sitios y/o plataformas de juego de azar y apuestas en línea, la implementación de acciones de fidelización o que ofrezcan juegos en línea en la modalidad de opciones binarias y en la modalidad de microtransacciones o juegos de botín o las que incluyeran las siguientes estrategias de gamificación:

- a) Recompensas basadas en la cantidad de tiempo que un usuario pasa jugando sin descanso;
- b) Sistemas que otorguen puntos o permitan a los usuarios subir de nivel basándose exclusivamente en la cantidad de dinero apostado;
- c) La venta o distribución de cajas de botín cuyas probabilidades de otorgar premios no sean claras para el usuario;
- d) Bonificaciones o recompensas por realizar depósitos consecutivos en un corto período de tiempo;
- e) Organización de eventos espaciales que presionan al jugador para realizar apuestas en un plazo muy corto;
- f) Fomentar la competencia entre usuarios a través de tablas de clasificación o desafíos que premian a los que apuestan más o ganan.

Art. 14. – *Canales de asistencia.* Todos los canales de juegos de azar y apuestas en línea deberán contener las leyendas previstas en la presente ley, junto al número de línea telefónica gratuita y la dirección del portal web destinado a brindar orientación, información y asistencia a todas las personas que padecen ludopatía. Dicho contenido de mensaje deberá exhibirse en un tamaño y período de tiempo tal que permita a los jugadores registrarlo y leerlo.

CAPÍTULO V

Presupuestos mínimos de integridad y transparencia

Art. 15. – *Operadores/licenciatarios.* No se podrá ser titular de un permiso y/o autorización de sitios o

plataformas de juegos de azar y apuestas en línea, en los siguientes casos:

- a) Siendo deudor del Estado nacional, provincial o municipal;
- b) Siendo pasible de condenas firmes, en primera instancia, por transgresiones a las normas que reprimen el juego clandestino;
- c) Estar relacionado hasta el cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad o, unión de hecho, con funcionarios de la Autoridad de Aplicación;
- d) Estar inscripto en el Registro de Deudores/as Alimentarios/as Morosos/as;
- e) Haber sido condenado mediante sentencia firme, en primera instancia, dentro de los cinco (5) años anteriores a la fecha de solicitud de algún permiso; por delitos contra la salud pública, falsedad, asociación ilícita, contrabando, lavado de dinero, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico, defraudación contra la Administración Pública y la Seguridad Social, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos para los que no hubiesen sido habilitados;
- f) Hallarse declarados en concurso preventivo, salvo que se haya alcanzado acuerdo de acreedores debidamente homologado;
- g) Haber sido inhabilitado judicialmente, mientras dure la inhabilitación y hasta un año posterior;
- h) Estar vinculado directamente o, por interpósita persona a integrantes de sociedades anónimas, asociaciones y/o entidades vinculadas a alguna actividad deportiva;
- i) Las personas jurídicas cuyos administradores o representantes, tengan vigente su cargo o representación y hasta dos (2) años de finalizada, se encuentren en dicha situación por actuaciones realizadas en nombre o en beneficio de dichas personas jurídicas, o en las que concurren las condiciones, cualidades o relaciones que requiera la correspondiente figura del tipo, para ser sujeto activo del mismo.

Art. 16. – *Apostadores*. No podrán ser apostadores en sitios o plataformas de juegos de azar y apuestas en línea:

- a) Los accionistas, propietarios, partícipes o titulares del operador de juego, su personal directivo y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos de azar y apuestas;
- b) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta;

- c) Los directivos de las entidades participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta;
- d) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelven los recursos contra las decisiones de aquellos;
- e) Los registrados en el Régimen Nacional de Autoexclusión (ReNA) y quienes estén registrados en regímenes de autoexclusión provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires;
- f) El personal y/o los funcionarios de las autoridades de aplicación nacionales, provinciales o municipales. Se establecerán las medidas reglamentarias que, de acuerdo con la naturaleza del juego y potencial perjuicio para el participante, puedan exigirse a los operadores, para el cumplimiento de estas;
- g) Inhabilitados por prodigalidad en los términos del artículo 48 del Código Civil y Comercial y personas declaradas con capacidad restringida en los términos del artículo 32 del Código Civil y Comercial;
- h) Quienes figuren inscriptos en el Registro Nacional de Deudores de Pensiones de Alimentos.

Art. 17. – *Modificación Ley del Deporte*. Modifíquese el artículo 20 bis de la ley 20.655, Ley del Deporte, por el siguiente texto:

Artículo 20 bis: Las listas que se presenten para la elección de los/las integrantes de la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física, deben tener entre los candidatos a los cargos titulares a elegir, un mínimo de VEINTE POR CIENTO (20 %), en conjunto, de mujeres y de personas jóvenes entre DIECIOCHO (18) y VEINTINUEVE (29) años de edad, que reúnan las condiciones propias del cargo para el cual se postulan y no estén comprendidos en alguna de las inhabilidades estatutarias. Dicha proporción debe mantenerse cuando se produzcan renovaciones parciales de los cargos titulares. El régimen electoral de las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física debe asignar UNO (1) o más cargos titulares en la Comisión Directiva, para la primera minoría, siempre que reúna, como mínimo, un número que represente el VEINTICINCO POR CIENTO (25 %) de los votos emitidos, si los estatutos no fijaran una proporción menor.

No podrán integrar las listas que se presenten para la elección de los/las integrantes de la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional

del Deporte y la Actividad Física quienes sean directores, representantes o mandatarios de operadores/licenciatarios de la explotación de juegos de azar y apuestas en línea. Tampoco podrán serlo quienes, en el mismo tipo de empresas, posean participación accionaria, por sí o por intermedio de otras sociedades, en sociedades o empresas, cualquiera sea su denominación.

Art. 18. – *Licencias.* Las empresas solicitantes de permisos o autorizaciones para operar sitios o plataformas de juego de azar y apuestas en línea deberán estar constituidas legalmente en la República Argentina, contar con sede física y representación legal en el país y estar registradas conforme las leyes comerciales y tributarias locales.

Art. 19. – *Seguridad de datos y operaciones.* La información deberá regirse por los principios de integridad, inalterabilidad, confidencialidad y disponibilidad inmediata de acceso bajo requerimiento de las autoridades competentes.

Los permisionarios habilitados deberán aportar medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad de los datos, a fin de evitar su utilización, adulteración, pérdida, consulta o tratamiento no autorizado, de manera tal que garanticen el nivel de seguridad apropiado a los riesgos que entraña el tratamiento y la naturaleza de los datos que han de protegerse.

Los operadores de apuestas en línea que operen en territorio argentino deberán almacenar y procesar los datos personales y financieros de los usuarios en servidores ubicados dentro del territorio nacional bajo las disposiciones de ley nacional 25.326 y de cualquier otra normativa concordante en la materia, en el estándar, formato y/o modalidad que la Autoridad de Aplicación establezca.

Queda prohibido el almacenamiento, procesamiento o transferencia de los datos personales y financieros de los usuarios, a servidores ubicados fuera del territorio nacional, salvo en los casos en que exista un acuerdo de adecuación de protección de datos con el país receptor que cumpla con los estándares de la ley 25.326, de Protección de Datos Personales y la normativa de la Autoridad de Aplicación.

Art. 20. – *Homologación del sistema.* Los sitios o plataformas de juegos de azar y apuestas en línea deberán disponer de software, hardware, material de juego y demás componentes necesarios para el desarrollo de la actividad, certificados por laboratorios internacionales reconocidos por las autoridades de aplicación nacional, provinciales y/o municipales.

La homologación del sistema técnico utilizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de los juegos de azar y apuestas en línea, así como las especificaciones necesarias para su funcionamiento, deberán cumplir con los requerimientos técnicos que la reglamentación y la normativa vigente establezcan.

CAPÍTULO VI

Entorno digital seguro

Art. 21. – *Bloqueo de plataformas no autorizadas.* Ante la existencia de denuncias tramitadas por la Autoridad de Aplicación u otras personas humanas o jurídicas, el juzgado competente podrá disponer en trámite sumarísimo el bloqueo de los sitios web en que se realicen oferta de juegos de azar en línea no autorizadas, que no cumplan con el dominio cuya denominación sea “bet.ar” y/o aquella que la reemplace; o la suspensión preventiva de las plataformas de juegos de azar en línea autorizadas que incumplan disposiciones contenidas en la presente ley.

Las decisiones judiciales de bloqueo o de suspensión preventiva serán notificadas para su efectivo cumplimiento dentro de las 48 horas hábiles de su notificación, al Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM), a los proveedores del servicio de conectividad a Internet, y al titular de la plataforma de juegos de azar en línea en caso de ser posible su ubicación, identificando el o los sitios web ilegales o infractores mediante su correspondiente URL (Uniform Resource Locator). Asimismo, la autoridad judicial notificará estas decisiones a la Unidad de Información Financiera (UIF).

Art. 22. – *Transacciones en plataformas no autorizadas.* Encomiéndase al Banco Central de la República Argentina (BCRA) a adoptar las medidas pertinentes con los prestadores de servicios de pago (PSP) y las entidades financieras que ofrecen el servicio de billetera digital-inscriptas en el Registro de Billeteras Digitales Interoperables, a los efectos de impedir su utilización para la realización de transacciones destinadas a juegos de azar y apuestas en línea en sitios o plataformas no autorizadas.

Art. 23. – *Registro de empresas.* Créase el Registro de sitios o plataformas de juego de azar y apuestas en línea, las que abarcarán las empresas nacionales e internacionales, con el objetivo de supervisar de manera objetiva y permanente la gestión de los datos y las prácticas de las empresas de juego en línea.

Art. 24. – *Denuncia de infractores en redes sociales.* Los responsables de redes sociales, servicios de mensajería, foros, plataformas de usuarios y sitios similares deberán establecer mecanismos para que sus usuarios puedan denunciar los perfiles que difundieran o promocionaran modalidades de apuestas en violación de las disposiciones en materia de publicidad, juego en línea responsable y entorno digital seguro, del presente capítulo.

CAPÍTULO VII

Régimen de autoexclusión

Art. 25. – *Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA).* Créase el Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA), el que será administrado y regulado por la Autoridad de Aplicación, estableciendo todas

las condiciones necesarias para su adecuado funcionamiento; quien podrá suscribir acuerdos y/o convenios de cooperación con las autoridades de aplicación provinciales, a fin de garantizar la interoperabilidad mediante la articulación de los medios técnicos pertinentes, la integración de sus bases de datos y la consolidación de los efectos restrictivos a través de las jurisdicciones.

Art. 26. – *Legitimación.* Toda persona podrá solicitar su propia inscripción en el Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA), previo haber sido debidamente informada de sus efectos, por medio de plataformas virtuales, vía telefónica gratuita y portal web dispuesto por la Autoridad de Aplicación, o cualquier otro lugar o medio que este determine.

Los inscriptos en el ReNA no podrán ingresar a plataformas de juego de azar y apuestas en línea, ni realizar apuestas hasta el cese de la inscripción por voluntad del autoexcluido.

Art. 27. – *Solicitud de autoexclusión por medio de un familiar.* El cónyuge, conviviente, ascendientes y descendientes hasta segundo grado de consanguinidad de quien padezca ludopatía, podrá solicitar su inclusión en el ReNA. Recibida la solicitud, el ReNA citará a la persona sobre la que recae el pedido; le comunicará el pedido del familiar, lo entrevistará y le dará posibilidad de autoexcluirse.

Art. 28. – *Plazo y levantamiento de la inscripción.* Los plazos se sujetarán a las condiciones que establezca la Autoridad de Aplicación. El plazo de permanencia voluntaria en el Registro de Autoexclusión se extenderá, hasta que el solicitante peticione su cese.

CAPÍTULO VIII

Regulación de medios de pago

Art. 29. – *Medios de pago.* Establécese como medio de pago de los juegos de azar y apuesta en línea habilitados:

- a) Las tarjetas de débito bancarias, sujetas a un límite diario equivalente al tope o límite de extracción diario establecido por la entidad bancaria o financiera para los cajeros automáticos;
- b) Las billeteras electrónicas/virtuales solo con dinero en cuenta y sujetas a un límite diario equivalente al tope o límite de extracción diario establecido por la entidad bancaria o financiera para los cajeros automáticos. Este medio se aceptará de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 11. No podrán ser utilizadas con la función crédito.

Art. 30. – *Prohibición cuentas ANSES.* Prohíbanse los medios de pago asociados a cuentas abiertas a solicitud de la Administración Nacional de Seguridad Social (ANSES) o del ente administrador de los pagos que corresponda, para la acreditación de prestaciones de ayuda social provenientes de programas, entidades

o servicios de la Nación, de esta u otras jurisdicciones y/o transferencias de créditos entre apostadores.

En caso de ser necesario, la Autoridad de Aplicación deberá suscribir convenios con las autoridades públicas competentes a fin de que se establezca un mecanismo que posibilite operativizar esta prohibición.

Art. 31. – *Prohibición tarjetas de crédito.* Prohíbase en las plataformas de juego en línea, el uso de medios electrónicos que permitan la realización de transacciones con tarjetas de crédito.

Art. 32. – *Retiro de dinero apostado.* El usuario, previa acreditación de su identidad y validación de datos biométricos, podrá retirar dinero de recompensa y/o dinero proveniente de apuestas en sitios de apuestas en línea, cuando lo requiera, sin restricciones ni condicionamientos de ninguna índole.

Art. 33. – *Competencia del Banco Central.* El Banco Central de la República Argentina, en el área de su competencia, deberá adoptar las medidas necesarias para garantizar el cumplimiento de los artículos de este capítulo, dentro del plazo de noventa (90) días a partir de la promulgación de la presente.

CAPÍTULO IX

Campañas de difusión y jornadas educativas

Art. 34. – *Campañas de difusión.* La Autoridad de Aplicación realizará campañas de difusión dirigidas a concientizar a la población sobre el juego responsable y de prevenir sobre los efectos nocivos del juego de azar y de apuestas en línea, dando a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia.

Art. 35. – *Jornadas educativas.* La Secretaría de Educación del Ministerio de Capital Humano en acuerdo con el Consejo Federal de Educación deberán elaborar lineamientos pedagógicos para que las instituciones educativas de los niveles primario, secundario y terciario realicen jornadas educativas de sensibilización sobre la problemática de la ludopatía, debiendo tener en cuenta la especificidad del nivel educativo y la modalidad.

Art. 36. – *Contenido de las jornadas educativas.* Las actividades pedagógicas aludidas en el artículo precedente deberán incluir:

- a) Difusión de material que enfatice los riesgos y las consecuencias de la ludopatía;
- b) La educación a niños, niñas y adolescentes sobre los riesgos de juegos de azar y apuestas en línea y la importancia de tomar decisiones financieras responsables e informadas, con concientización digital;
- c) Herramientas de detección y derivación al sistema de asistencia socio-sanitaria ante presuntos casos de ludopatía en niños, niñas y adolescentes, según lo establezca la Autoridad de Aplicación;

- d) Promoción y ofertas de actividades educativas, recreativas, culturales y deportivas, dirigidas a niños, niñas y adolescentes;
- e) Asesoramiento a padres, madres y/o tutores a los fines de suministrarle herramientas de conocimiento sobre la utilización de diferentes aplicativos para que ejerzan un adecuado control en los dispositivos móviles de sus hijos menores;
- f) Información actualizada sobre existencia de dispositivos territoriales de cercanía y con bajo umbral de requerimientos para apuntalar el abordaje comunitario de la problemática y facilitar la continuidad de cuidados que requiera el tratamiento que la persona decida llevar adelante;
- g) Suministrar educación financiera en los contenidos curriculares en los distintos niveles y modalidades del sistema educativo nacional.

La Autoridad de Aplicación, junto a las autoridades provinciales diseñarán y difundirán recomendaciones, lineamientos comunicacionales y planes de prevención, mediante manuales de comunicación responsable sobre la ludopatía, destinado a medios de comunicación, plataformas audiovisuales, influencers y usuarios.

Art. 37. – *Capacitación docente*. La Autoridad de Aplicación generará instancias de capacitación continua para equipos docentes y directivos en contenidos vinculados a la ludopatía, su prevención, detección temprana y derivación correspondiente.

CAPÍTULO X

Competencia de Autoridad de Aplicación

Art. 38. – *Orientación y asistencia*. La Autoridad de Aplicación dispondrá de una línea telefónica gratuita y de un chat virtual a través de su portal web, para la orientación de personas con ludopatía y/o sus familiares o allegados, sobre los recursos y alternativas disponibles conforme las leyes vigentes.

La Autoridad de Aplicación garantizará la asistencia y/o atención integral y confidencial de personas con ludopatía y sus entornos, conforme la Ley de Salud Mental y la Ley Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos.

Art. 39. – *Estadística e investigación*. La Autoridad de Aplicación recopilará, en colaboración con el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) y las direcciones de estadísticas provinciales, información sobre índices de ludopatía, con el objetivo de favorecer la realización de estudios cualitativos sobre situación de las personas afectadas, promoviendo la incorporación de indicadores referidos a los juegos de azar y apuestas.

Elaborará informes públicos sobre la evaluación anual que contengan una medición del impacto alcanzado por las acciones de prevención y regulación creada en la presente.

Art. 40. – *Convenios de colaboración*. La Autoridad de Aplicación podrá suscribir convenios con entida-

des de bien público o entidades privadas dedicadas al estudio y tratamiento del juego responsable. Generará ámbitos de coordinación y articulación interinstitucional entre los organismos nacionales y provinciales con competencia en defensa del consumidor, adicciones, educación, salud y niñez.

CAPÍTULO XI

Régimen sancionatorio

Art. 41. – *Sanciones administrativas*. Sin perjuicio de las sanciones específicas y de la eventual responsabilidad penal que llegase a corresponder, el incumplimiento de las disposiciones o transgresiones a las prohibiciones previstas en la presente ley dará lugar a la aplicación de la sanción de multa equivalente a la unidad de valor adquisitivo (UVA) al momento de la sanción, de entre quinientas (500) y cien mil (100.000) unidades de valor adquisitivo.

La aplicación de las sanciones administrativas de este capítulo, estará a cargo de la Autoridad de Aplicación, a través del pertinente procedimiento administrativo.

Art. 42. – *Responsabilidad solidaria*. Cuando la infractora fuera una persona jurídica, los sujetos a cargo de su dirección, administración y/o gerencia serán solidariamente responsables de la misma.

CAPÍTULO XII

Reformas del Código Penal y Procesal Penal de la Nación

Art. 43. – *Modificación artículo 301 bis Código Penal de la Nación*. Modificase el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación, incorporado por ley 27.346, el que quedará redactado del siguiente modo:

Será reprimido con prisión de tres (3) a diez (10) años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare o administrare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar y apuestas, sin contar con la autorización jurisdiccional competente y el que facilitare sus datos biométricos, documentos, datos bancarios y/o cualquier información que requiera el sitio web para participar del de apuestas.

Cuando estas infracciones estén dirigidas a menores 18 años de edad, la pena será incrementada en un tercio del mínimo y del máximo, aun cuando exista autorización o licencia habilitante.

En todos los casos se aplicará además la inhabilitación absoluta y perpetua y multa de dos (2) a cinco (5) veces el lucro obtenido.

Art. 44. – *Modifica el artículo 1° de la ley 27.401*. Modificase el artículo 1° de la ley 27.401, cuyo texto queda redactado de la siguiente forma:

Artículo 1°: *Objeto y alcance*. La presente ley establece el régimen de responsabilidad penal aplicable a las personas jurídicas privadas, ya

sean de capital nacional o extranjero, con o sin participación estatal, por los siguientes delitos:

- a) Cohecho y tráfico de influencias, nacional y transnacional, previstos por los artículos 258 y 258 bis del Código Penal;
- b) Negociaciones incompatibles con el ejercicio de funciones públicas, previstas por el artículo 265 del Código Penal;
- c) Concusión, prevista por el artículo 268 del Código Penal;
- d) Enriquecimiento ilícito de funcionarios y empleados, previsto por los artículos 268 (1) y (2) del Código Penal;
- e) Balances e informes falsos agravados, previsto por el artículo 300 bis del Código Penal;
- f) Delito de fraude al comercio y a la industria prevista en el artículo 301 bis del Código Penal.

Art. 45. – *Modifica artículo 232 del Código Procesal Penal de la Nación.* Modifíquese el artículo 232 del Código Procesal Penal de la Nación, el que quedará redactado así:

Artículo 232: *Actuación jurisdiccional.* Corresponde al juez controlar el cumplimiento de los principios y garantías procesales y, a petición de parte, hacer cesar el estado antijurídico, ordenar los anticipos de prueba si correspondiera, resolver excepciones y demás solicitudes propias de esta etapa. El juez resolverá los planteos en audiencia conforme los principios establecidos en el artículo 111.

Art. 46. – *Modifica artículo 194 del Código Procesal Penal de la Nación.* Modifíquese el artículo 194 del Código Procesal Penal de la Nación el que quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 194: El juez de instrucción deberá proceder directa e inmediatamente a investigar los hechos que aparezcan cometidos en su circunscripción judicial y hacer cesar el estado antijurídico, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 196.

Art. 47. – *Destino de los fondos.* Los fondos recaudados de las sanciones establecidas por esta ley, serán destinados a solventar programas de prevención y rehabilitación de personas que padezcan la enfermedad de ludopatía y demás medidas dispuestas en la presente ley.

Art. 48. – *Suspensiones.* Las provincias deberán disponer mediante sus autoridades de aplicación suspensiones que guarden proporcionalidad sobre las agencias o plataformas de juego en línea y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o expendio de juegos de apuesta que violare los artículos de la presente ley.

CAPÍTULO XIII

Disposiciones transitorias

Art. 49. – *Vigencia.* La presente ley entrará en vigencia a partir del día siguiente al de su publicación.

El plazo de adecuación para las agencias y/o plataformas de juego en línea que se encuentre en violación de las prohibiciones especiales será de 3 (tres) meses.

Transcurrido el plazo, queda prohibida la prórroga o renovación de toda licencia o plataforma de juego en línea que incumplan las prohibiciones especiales.

Art. 50. – *Partida presupuestaria.* El Poder Ejecutivo nacional asignará las partidas presupuestarias correspondientes destinadas al financiamiento de los gastos que irrogue la presente ley.

Art. 51. – *Reglamentación.* El Poder Ejecutivo debe reglamentar la presente ley en el término de ciento veinte (120) días desde su entrada en vigencia.

Art. 52. – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Sala de las comisiones, 13 de noviembre de 2024.

*Mónica Frade. – Pablo Yedlin.**** – Pablo Carro.** – Victoria Tolosa Paz. – Rogelio Iparraguirre.*** – Martín Soria.** – Marcela Campagnoli.** – Mónica Fein.* – Marcela Antola.* – Ana C. Carrizo. – Ernesto “Pipi” Ali.** – Luana Volnovich.* – Oscar Agost Carreño.** – Nilda Moyano. – Natalia Zaracho.* – Carlos A. Fernández.* – Eugenia Alianiello. – Walberto Allende.* – Constanza M. Alonso.** – Jorge N. Araujo Hernández. – Mario Barletta. – Florencia Carignano. – Mariela Coletta. – Marcela Coli.* – Gabriela Estévez.*** – Maximiliano Ferraro. – Ana C. Gaillard.** – José Gliniski.* – Daniel Gollán.*** – Ramiro Gutiérrez.* – Pablo Juliano. – Mónica Macha.** – Varinia L. Marín. – Nicolás Massot. – Magalí Mastaler.* – Matías Molle.** – Blanca I. Osuna. – María G. Parola.* – Esteban Paulón. – Gabriela Pedrali. – Luciana Potenza. – Natalia S. Sarapura.* – Margarita Stolbizer. – Brenda Vargas Matyi.***

En disidencia:

Agustina L. Propato. – Mónica L. Schlotthauer.

FUNDAMENTOS DE LA DISIDENCIA DE LA SEÑORA DIPUTADA SCHLOTTHAUER

Honorable Cámara:

Si bien acompañamos el dictamen del proyecto de ludopatía, planteamos algunas disidencias parciales con el mismo. En primer lugar, queremos plantear una visión global sobre el problema social que estamos

* Integra dos (2) comisiones.

** Integra tres (3) comisiones.

*** Integra cuatro (4) comisiones.

**** Integra cinco (5) comisiones.

abordando, en relación a la perspectiva que plantea el dictamen: consideramos que, fomentado por el bombardeo publicitario en programas deportivos, a través de Internet, las redes sociales, y por sponsors de camisetas de los principales clubes de fútbol de la Argentina y del resto del mundo, se expandió enormemente el número de apuestas deportivas de todo tipo y a su vez creció el flagelo de la ludopatía. La tremenda crisis socioeconómica que estamos viviendo, producto del plan motosierra del gobierno de Milei, es caldo de cultivo para el crecimiento de esta actividad, mediante la cual miles de trabajadores, y particularmente los jóvenes, buscan una salida rápida y desesperada a su situación. Un negocio multimillonario que se basa en las falsas ilusiones de salidas individuales fomentadas por los medios de comunicación y una red de captación a través de las nuevas formas de socialización de la era digital, llamadas redes sociales.

En las últimas horas el gobierno nacional nombró como nuevo titular de la Secretaría de Niñez, Adolescencia y Familia a Juan Ordeñez, un ex-CEO de Codere que es una de las principales empresas de apuestas que por ejemplo sponsorea la camiseta de River. Si hasta ahora no aparecen experiencias relacionadas con las niñeces en su currículum, menos aún surgirán excavando más atrás en su trayectoria: entre marzo de 2018 y noviembre de 2022 fue country manager de Codere, y entre diciembre 2015 y febrero 2017 fue director ejecutivo de Argentina de la minera multinacional Barrick Gold. Esto se suma a un hecho que rechazamos de plano que consiste en que la Comisión Nacional de Valores (CNV) habilitó a los adolescentes de entre 13 y 17 años a realizar inversiones en el mercado de capitales. La repudiable y polémica medida se oficializó a través de la resolución general 1.023/2024, donde se detalla que para realizar inversiones los adolescentes deberán tener la autorización de sus padres o tutores legales.

Vale destacar que la ludopatía no es un fenómeno que se observa únicamente en la Argentina. Durante la pandemia, se registró un aumento en las tasas de esta problemática y adicciones en todo el mundo cercano al 30 %. Esto se enmarca, a su vez, en el crecimiento mundial de los problemas de salud mental en general. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la pandemia exacerbó los problemas de salud mental existentes. Y según los últimos pronósticos de la OMS, entre las principales enfermedades para el 2030 se encontrarán aquellas vinculadas a la salud mental: ansiedad, depresión, trastorno de la personalidad, etc.

Sin embargo, los distintos gobiernos capitalistas del mundo no incrementaron proporcionalmente la cantidad de profesionales de salud pública para dar respuestas a la mayor demanda sanitaria; la Argentina no es la excepción. La OMS recomienda que haya un psiquiatra cada 10.000 personas y en nuestro país hay uno cada 100.000 habitantes. La cifra es alarmante y muestra la falta grave por parte de los gobiernos que hasta ahora han dirigido el Estado. Además de esto,

a su vez faltan también psicólogos, psicopedagogos, trabajadores sociales y otros trabajadores que conforman los equipos de salud mental. Lo contrario a la política del gobierno nacional, que viene de un ataque a la salud pública, en particular la salud mental, como lo demostró el intento de cierre del Hospital Bonaparte, que gracias a la lucha de sus residencias y trabajadores de la salud evitó el cierre del hospital y hoy continúa la pelea contra su desmantelamiento junto con todo el sistema público de salud y la falta de presupuesto para la aplicación de la Ley de Salud Mental.

En nuestro país, la mayor certeza en este contexto es que las apuestas no paran de crecer entre los jóvenes. Como un ejemplo de ello, exponemos que la Defensoría del Pueblo de la Ciudad presentó días atrás los resultados de 2.765 encuestas realizadas a estudiantes de 12 a 19 años sobre las apuestas en línea. Los resultados dieron que 1 de cada 4 jóvenes de la Ciudad de Buenos Aires hizo una apuesta online al menos una vez, siendo la mayoría varones. Ante la pregunta de si alguna vez habían realizado una apuesta online respondieron que sí el 34 % de los varones y el 13 % de las mujeres. El reporte también revela que 7 de cada 10 personas perciben un marcado deterioro en la salud mental de quienes lo rodean. Estos números aumentan en el segmento de edad entre 35 y 55 años y son ligeramente más altos en los niveles socioeconómicos medios. Estos números hablan de un flagelo social en crecimiento, que podría tornarse crónico si no se establecen políticas públicas que ataquen de raíz al problema.

Por eso creemos que, si bien el dictamen avanza en una identificación de esta problemática desde los derechos de NNYA y desde la Ley de Salud Mental y Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos, en la prohibición de la publicidad de juegos de azar online en eventos deportivos, el rol de los influencers y acciones de fidelización y en una serie de medidas y limitaciones para que los/as NNYA accedan a los mal llamados “juegos en línea”, entre otras acciones válidas. Sin embargo, posee una limitación al no abordar las causas estructurales que impulsan la ludopatía, como la desigualdad económica, la explotación laboral y la precarización de amplios sectores de la población. Tiene una mirada en la responsabilidad individual, por ejemplo, en lo que respecta al régimen de exclusión. Consideramos que se trata de asegurar un acceso universal y gratuito a la salud mental, y trabajo digno, garantizando que los sectores más vulnerables no se vean empujados hacia la adicción debido a la precarización y la falta de oportunidades. La ausencia de infraestructura pública adecuada y la privatización de servicios de salud pueden limitar el impacto real de la ley.

La ludopatía y el resto de los consumos problemáticos son entidades clínicas conocidas como trastornos mentales, auténticos síntomas de una sociedad enferma a causa del capitalismo, que nos vende la ilusión de la felicidad a través del consumo y la publicidad, aunque nos conduce al crecimiento de la pobreza, al

endeudamiento, la falta de oportunidades económicas y limitadas expectativas de desarrollo personal para el pueblo trabajador. La ludopatía es una adicción comportamental, de etiología multifactorial, resultante de la interacción de diversos factores biológicos, individuales, psicológicos, ambientales y sociales. El juego patológico (que tiene entre algunos factores de riesgo a la desocupación, y a los adolescentes y jóvenes como población vulnerable, y que puede afectar a personas que padecen otros trastornos mentales) constituye solamente una de las muchas formas en que las personas buscan escapar de la realidad miserable que les impone la sociedad de consumo sumida bajo el yugo del sistema capitalista; un sistema que no prioriza el acceso universal a la salud ni el bienestar de trabajadores, sectores populares ni de la población vulnerable (niños, pacientes de salud mental, jubilados). Lejos de ser únicamente un problema individual, la ludopatía es reflejo de un problema social, y se asocia a consecuencias funcionales negativas de toda índole: impacto en la salud física y mental, fracaso académico, laboral, problemas en las relaciones sociales y familiares.

Asimismo, regular las plataformas de apuestas y no su anulación es de por sí mantener un negocio que crece día a día. El proyecto no cuestiona las dinámicas de explotación que alimentan la expansión de las plataformas de apuestas en línea, ni aborda cómo estas plataformas se nutren de la desesperación económica de amplios sectores de la población. Desde una perspectiva de izquierda, resulta necesario una crítica más profunda a las industrias del juego como parte de un sistema económico que perpetúa las desigualdades.

Bajo esta mirada planteamos algunas disidencias parciales al proyecto de ley de Ludopatía que desarrollamos a continuación.

En relación al “Capítulo IX sobre las campañas de difusión y jornadas educativas” tiene una mirada centrada en la responsabilidad individual, dejando de lado las condiciones estructurales que impulsan la ludopatía. La adicción al juego no es solo una cuestión de elección personal; está profundamente influenciada por las desigualdades económicas, la falta de acceso a educación, salud, y la creciente precarización laboral. El proyecto debería ir más allá de la sensibilización y abordar estos factores de fondo ya que el juego no es solo una cuestión de elección personal: está profundamente influenciada por las desigualdades económicas.

Aunque la capacitación docente es valiosa, se corre el riesgo de que se sobrecargue a los mismos con responsabilidades adicionales, sin asegurar los recursos suficientes para que puedan abordar esta problemática de manera efectiva. Además, no se menciona si habrá formación en el contexto de los problemas socioeconómicos que empujan a los jóvenes hacia el juego, lo que podría limitar el impacto de estas capacitaciones. Haciendo ecos de los reclamos de la docencia rechazamos el artículo 36 inciso g) ya que consideramos que centrar en la educación financiera en todos los niveles en detri-

mento de otros contenidos que resultan prioritarios para enfrentar un sistema capitalista que nos somete a un mercado cada vez más precarizado y una mirada crítica del sistema de explotación en el que vivimos. Muchos contenidos que además hoy ya son parte de materias como economía o de ciencias sociales.

Tenemos también observaciones en relación al artículo 30 que desarrollaremos durante el tratamiento de la ley.

Por otro lado, en relación a la redacción del artículo 43:

Artículo 43: *Modificación artículo 301 bis Código Penal de la Nación*. Modifícase el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación, incorporado por ley 27.346, el que quedará redactado del siguiente modo: “Será reprimido con prisión de tres (3) a diez (10) años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare o administrare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar y apuestas, sin contar con la autorización jurisdiccional competente y el que facilitare sus datos biométricos, documentos, datos bancarios y/o cualquier información que requiera el sitio web para participar del de apuestas”.

Creemos que esta parte del artículo “facilitare sus datos biométricos, documentos, datos bancarios y/o cualquier información que requiera el sitio web para participar del de apuestas” podría ser interpretada y terminar castigando a las/os usuarios individuales. Por lo cual, la redacción debería dejar con claridad que quien facilitare se refiere a las empresas/facilitadores/intermediarios y excluye al usuario individual.

Por último, en relación al artículo 50 sobre las partidas presupuestarias debería especificar que los recursos específicos para el fortalecimiento de la salud pública y la educación pública y salario para trabajadores de estos sectores que son responsables de aplicación de política públicas y enfrentan ajustes en presupuestos y salarios de miseria con una responsabilidad cada vez mayor hacia las problemáticas sociales que enfrentan NNYA en contexto de profundización de la crisis social producto del plan moto-sierra de Milei en un país donde 7 de cada 10 NNYA son pobres y no cubren las necesidades básicas. Presupuesto que podría salir del no pago de la deuda externa, o impuestos progresivos a las grandes fortunas.

Si algo es fundamental para atacar este flagelo, es una política de salud integral que tenga un acceso universal, de calidad, gratuita y orientados hacia el fortalecimiento del sistema de salud mental, con la conformación de mayor cantidad de equipos de profesionales y recursos para el área; que se generen más dispositivos de tratamiento, rehabilitación, y de prevención de las adicciones, conjuntamente con la realización de campañas en articulación con el sistema de educación pública para desarrollar prevención a gran escala. Proponemos que se impulse llevar adelante un desarrollo amplio del programa de promoción del juego responsable, y la política de reducción de daños

para el abordaje terapéutico de todas las adicciones. Además de lo antedicho, una verdadera política de prevención contra este flagelo, debe partir de políticas que garanticen la satisfacción de las necesidades básicas y el bienestar de la juventud trabajadora y de los sectores populares; acceso a trabajo, salud y vivienda, entre otras cuestiones.

Mónica L. Schlotthauer.

FUNDAMENTOS DE LA DISIDENCIA DE LA SEÑORA DIPUTADA PROPATO

Honorable Cámara:

Vengo por medio del presente a fundamentar mi disidencia parcial sobre el artículo 29 inciso *b)* del dictamen de mayoría, el cual reza: “Medios de Pago. Establécese como medio de pago de los juegos de azar y apuesta en línea habilitados: *b)* las billeteras electrónicas/virtuales solo con dinero en cuenta y sujetas a un límite diario equivalente al tope o límite de extracción diario establecido por la entidad bancaria o financiera para los cajeros automáticos. Este medio se aceptará de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 11. No podrán ser utilizadas con la función crédito.”

El fundamento de la disidencia parcial radica en el convencimiento que, la no prohibición del uso de billeteras virtuales como instrumento para operar en las plataformas de apuestas en línea, constituye un mecanismo laxo frente a la propuesta legislativa construida con amplios niveles de consenso en este cuerpo, en pos de abordar una problemática sumamente grave y urgente que aqueja a la sociedad en su conjunto, y particularmente a los jóvenes, adolescentes y niños.

La dimensión de la presencia de las plataformas de apuestas en línea en diferentes formatos (casinos, apuestas deportivas, etcétera) se convirtió en una alarma a nivel mundial, cuyo tratamiento ha convocado a diversos actores de la sociedad, del ámbito de la salud, de la educación, del deporte, de la cultura, lo que nos interpela a construir una respuesta interviniendo de manera concreta.

Hemos priorizado en este abordaje a la población joven, advirtiendo las consecuencias catastróficas que se han evidenciado, independientemente de los datos estadísticos que hemos tenido a la vista, nadie es ajeno a esta realidad que se ha presentado en cada casa de familia.

Permitir el uso de billeteras virtuales para apuestas en línea, implica exponer al usuario a que, solamente apretando un botón en el mismo dispositivo desde el cual apuesta, y de manera instantánea, aparezca “dinero en cuenta” para apostar, incluso tomando una deuda. Lejos de prevenir la ludopatía, se causa un daño incommensurable a quienes padecen esta condición, que son los sujetos a quienes venimos a proteger a través de esta ley.

Asimismo, en términos de transparencia en materia financiera, es dable tener presente que se habilita el

ingreso de dinero sin el debido control de procedencia del mismo.

Pero el espíritu de esta disidencia es la contundencia en el mensaje que le debemos dar a la sociedad y sobre todo a los jóvenes respecto de esta problemática que sin dudas es creciente y muy difícil de mitigar, incluso imponiendo restricciones para que no se facilite el acceso a las plataformas legales. Sabemos que las restricciones podrían incluso devenir en la proliferación de plataformas ilegales o mecanismos de manipulación para el acceso a las apuestas, esto requerirá estar muy atentos. No podemos dar lugar a ningún mecanismo que facilite el acceso al juego, a la carga de fondos o a la toma de deuda, porque no debemos dar lugar a los grises frente a esta enfermedad.

La ludopatía es una enfermedad que en tiempos de crisis económica además prolifera, sobre todo en los sectores de mayor vulnerabilidad social y económica, en los más jóvenes y ahora sabemos que hasta en los niños.

Planteamos la prohibición del uso de las billeteras virtuales para las apuestas en línea en un contexto mundo en el que cada integrante de esta sociedad tiene potencialmente en un dispositivo digital un casino en la mano las 24 horas del día a partir de la creación de estas plataformas, y un cajero automático o una sucursal bancaria en línea las 24 horas del día, y su vinculación es extremadamente peligrosa. Pero más peligroso aún es que no seamos contundentes sobre cuál es el mensaje que queremos dar.

Estamos frente al desafío de proteger a la sociedad del flagelo de esta problemática. El ludópata se enfrenta a perderlo todo, en términos materiales, pero sobre todo en términos personales, su salud física y mental, sus lazos familiares y afectivos, su identidad, su trabajo, su proyecto de vida, perdiendo todo tipo de posibilidad de realización personal. Es por eso que debemos ser claros y contundentes.

Hoy nos encontramos todos en un lugar común, en absoluto acuerdo, interpelados como adultos mayores, padres, madres, familia, frente a un drama que no admite grises, lo que está en juego es demasiado importante para perdersen en discusiones estériles. No hay dudas que acordamos en que el mensaje que debemos construir y llevar al sentido común es que la ludopatía, es una enfermedad grave en prevalencia y que hoy tocó la puerta de cada escuela, de cada club, de cada iglesia, de cada casa. Todo el esfuerzo en cualquier plano de acción que podamos construir puede naufragar si no somos conscientes de que esta enfermedad para muchos significa un gran negocio. La contradicción obscena de haber nombrado frente al organismo de niñez, adolescencia y familia de la Nación, un ex CEO de una plataforma de apuestas en línea, conjuntamente con la promoción a que nuestros niños a partir de los 13 años puedan jugar a ser *traders* en la bolsa, es un hecho que nos obliga a pronunciarnos sin matices.

Agustina L. Propato.

INFORME

Honorable Cámara:

Las comisiones de Prevención de Adicciones y Control del Narcotráfico, de Acción Social y Salud Pública, de Comunicaciones e Informática, de Legislación Penal y de Familias, Niñez y Juventudes han considerado los proyectos de ley de la señora diputada Brouwer de Koning y otras/os señoras/es diputadas/os, el del señor diputado Ferraro y otras/o señoras/or diputadas/o, el de la señora diputada Giudici y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Alonso y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Campagnoli y otros/as señores/as diputados/as y el del señor diputado Acevedo y otro señor diputado, sobre Prevención de la Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea; y se han tenido a la vista los proyectos de ley de la señora diputada Campagnoli y otras/os señoras/es diputadas/os (3.189-D-2023), el de la señora diputada Tavela y otras/os señoras/es diputadas/os (4.336-D-2023), el de la señora diputada Morán (61-D-2024), el de la señora diputada Stolbizer y otras/os señoras/es diputadas/os (1.803-D-2024), el de la señora diputada Antola y otras/os señoras/es diputadas/os (1.880-D-2024), el del señor diputado Toniolli y otros/as señores/as diputados/as (1.899-D-2024), el de la señora diputada Macha y otros/as señores/as diputados/as (1.933-D-2024), el del señor diputado Maquieyra y otras/os señoras/es diputadas/os (2.117-D-2024), el de la señora diputada Propato (2.574-D-2024), el del señor diputado Hagman y otra señora diputada (2.614-D-2024), el del señor diputado Agost Carreño (2.630-D-2024), el de la señora diputada Banfi y otras señoras diputadas (2.884-D-2024), el del señor diputado Ritondo y otros/as señores/as diputados/as (3.049-D-2024), el de la señora diputada Vidal y otros/as señores/as diputados/as (3.052-D-2024), el del señor diputado Chumpitaz (3.220-D-2024), el de la señora diputada Calleti (3.828-D-2024), el de la señora diputada Sotolano (3.849-D-2024), el del señor diputado Bermejo y otros/as señores/as diputados/as (3.987-D-2024), el del señor diputado Pichetto (4.045-D-2024), el del señor diputado Aguirre M. I. y otro señor diputado (4.297-D-2024), el de la señora diputada Marziotta (4.766-D-2024) y el del señor diputado Agost Carreño (5.791 -D-2024), todos ellos relacionados con la misma temática. Luego de su estudio, resuelven dictaminarlo favorablemente, unificados en un solo dictamen.

Mónica Frade.

II

Dictamen de minoría*Honorable Cámara:*

Las comisiones de Prevención de Adicciones y Control del Narcotráfico, de Acción Social y Salud

Pública, de Comunicaciones e Informática, de Legislación Penal y de Familias, Niñez y Juventudes han considerado los proyectos de ley de la señora diputada Brouwer de Koning y otras/os señoras/es diputadas/os, el del señor diputado Ferraro y otras/o señoras/or diputadas/o, el de la señora diputada Giudici y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Alonso y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Campagnoli y otros/as señores/as diputados/as y el del señor diputado Acevedo y otro señor diputado, sobre Prevención de la Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea; y se han tenido a la vista los proyectos de ley de la señora diputada Campagnoli y otras/os señoras/es diputadas/os (3.189-D-2023), el de la señora diputada Tavela y otras/os señoras/es diputadas/os (4.336-D-2023), el de la señora diputada Morán (61-D-2024), el de la señora diputada Stolbizer y otras/os señoras/es diputadas/os (1.803-D-2024), el de la señora diputada Antola y otras/os señoras/es diputadas/os (1.880-D-2024), el del señor diputado Toniolli y otros/as señores/as diputados/as (1.899-D-2024), el de la señora diputada Macha y otros/as señores/as diputados/as (1.933-D-2024), el del señor diputado Maquieyra y otras/os señoras/es diputadas/os (2.117-D-2024), el de la señora diputada Propato (2.574-D-2024), el del señor diputado Hagman y otra señora diputada (2.614-D-2024), el del señor diputado Agost Carreño (2.630-D-2024), el de la señora diputada Banfi y otras señoras diputadas (2.884-D-2024), el del señor diputado Ritondo y otros/as señores/as diputados/as (3.049-D-2024), el de la señora diputada Vidal y otros/as señores/as diputados/as (3.052-D-2024), el del señor diputado Chumpitaz (3.220-D-2024), el de la señora diputada Calleti (3.828-D-2024), el de la señora diputada Sotolano (3.849-D-2024), el del señor diputado Bermejo y otros/as señores/as diputados/as (3.987-D-2024), el del señor diputado Pichetto (4.045-D-2024), el del señor diputado Aguirre M. I. y otro señor diputado (4.297-D-2024), el de la señora diputada Marziotta (4.766-D-2024) y el del señor diputado Agost Carreño (5.791 -D-2024), todos ellos relacionados con la misma temática; y, por las razones expuestas en el informe que se acompaña y las que dará el miembro informante, aconsejan la sanción del siguiente

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados...

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA
– PROTECCIÓN DE NIÑAS, NIÑOS
Y ADOLESCENTES – RÉGIMEN
SANCIONATORIO.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1º – *Objeto.* La presente ley tiene por objeto la prevención, abordaje y concientización sobre

la ludopatía y el control del acceso y uso de juegos de azar y/o apuestas en línea.

Art. 2º – *Interés Nacional*. Declárese de interés nacional la lucha contra la ludopatía en todos sus ámbitos.

Art. 3º – Queda prohibido el acceso y la permanencia de las niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años a plataformas digitales y sitios de juego de azar y/o apuestas en línea.

Art. 4º – *Finalidades*. Son finalidades de la presente ley:

- a) Disminuir la exposición de la población a los factores que favorecen el desarrollo de la ludopatía;
- b) Prevenir el acceso y el uso de juegos de azar y apuestas en línea realizados por niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años;
- c) Concientizar y sensibilizar a la sociedad y, especialmente los progenitores, tutores legales o responsables de niños, niñas y adolescentes menores de dieciocho años, sobre los riesgos de la adicción a los juegos de azar a través del uso de las tecnologías en línea;
- d) Definir mecanismos y estrategias para limitar el acceso de niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años a los juegos de azar y/o apuestas en línea;
- e) Regular y controlar el acceso, uso, publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar y/o apuestas en línea;
- f) Establecer un régimen sancionatorio garantizando la protección de las niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años.

Art. 5º – *Definiciones*. A los efectos de la presente ley se entiende por:

- a) *Ludopatía*: alteración progresiva del comportamiento caracterizada por una inhabilidad para resistir los impulsos de jugar y apostar en juegos de suerte, envite o azar consistente en una adicción que llega a afectar de forma negativa el ámbito personal, familiar, emocional, social, económico y financiero del jugador.
- b) *Ciberludopatía*: adicción al juego caracterizada por el impulso compulsivo de jugar y apostar en plataformas digitales y/o sitios de juego de azar y/o apuestas en línea, que llega a afectar de forma negativa el ámbito personal, familiar, emocional, social, económico y financiero del jugador.
- c) *Juegos de suerte, envite o azar*: aquellas actividades en las que, con la finalidad de obtener un premio, se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente estimables, apreciables o valorables en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de los jugadores, sujeto el resultado a la suerte, envite, azar o apuestas mutuas, y

desarrolladas mediante la utilización de máquinas, instrumentos, elementos o soportes de cualquier tipo y tecnología, a través de competiciones de cualquier naturaleza.

- d) *Sitio de juegos de azar y/o apuestas en línea*: Toda aplicación, plataforma digital o juego en línea que ofrezca una recompensa de bienvenida, o que permita o contenga mecanismos que relacionan aleatoriedad con premios referenciados explícitamente a dinero en efectivo u otros medios de pago.
- e) *Sistemas de verificación biométrica*: conjunto de procesos o procedimientos que permiten la identificación de una persona humana a partir de datos biométricos a fin de demostrar de manera concluyente que cierta identidad en línea está vinculada con una específica identidad en la vida real.
- f) *Plataformas digitales*: infraestructura en línea basada en software que facilita las interacciones y transacciones de los usuarios.
- g) *Medio o sistema electrónico*: cualquier mecanismo, instalación, equipamiento, sistema o conjunto de circuitos que permite producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualquier red de comunicación abierta o restringida como Internet, telefonía fija y móvil o de otros.
- h) *Intermediación de acceso a juegos de azar y apuestas en línea*: acción tendiente a vincular a una persona menor de edad con un sitio de juegos de azar y/o apuestas en línea mediante el uso de sistemas de pago electrónico u otros.

CAPÍTULO II

Publicidad, promoción y patrocinio

Art. 6º – Se prohíbe toda publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar y/o apuestas en línea y de agencias y/o plataformas de juegos de suerte, envite, azar y/o apuestas en línea, tanto de forma directa como indirecta, a través de cualquier medio de difusión o comunicación.

Art. 7º – *Programas de fidelización*. En ningún caso los programas de fidelización de clientes, membrecías especiales, o similares, podrán incluir premios o beneficios en sumas de dinero o créditos de cualquier tipo, que permitan al beneficiario iniciar o continuar los juegos de azar abarcados por la presente ley.

Art. 8º – *Prohibiciones*. Las plataformas de juego en línea tienen prohibido:

- a) Otorgar recompensas basadas en la cantidad de tiempo continuo que un usuario dedica a jugar sin tomar descansos;
- b) Implementar sistemas donde los usuarios acumulen puntos o suban de nivel únicamente en función del dinero que apuestan;

- c) Comercializar o distribuir cajas de recompensas cuyos porcentajes de premio no sean transparentes para el usuario;
- d) Utilizar mecanismos que provoquen una urgencia repentina de jugar para conseguir recompensas aleatorias;
- e) Ofrecer bonificaciones o incentivos por hacer depósitos repetidos en un corto período de tiempo;
- f) Organizar eventos especiales que presionen a los jugadores a hacer apuestas dentro de un plazo muy limitado;
- g) Promover la competencia entre usuarios mediante clasificaciones o desafíos que recompensen a aquellos que más apuestan o ganan.

CAPÍTULO III

Juegos de azar y apuestas en línea

Art. 9° – *Requisitos de la oferta.* La oferta de los juegos de azar y/o apuestas en línea solo puede realizarse a través de sitios o plataformas habilitadas por la autoridad competente y deberá cumplir los siguientes requisitos:

- a) Incluir de manera visible y sistemática el mensaje que exprese la prohibición del juego en línea para niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años;
- b) Disponer de mecanismos que permitan la identificación biométrica de la persona y la verificación de la edad admitida al inicio del juego, durante su desarrollo y previo a operar el sistema de pagos y/o recompensas;
- c) Informar de manera visible respecto de las consecuencias de la ciberludopatía;
- d) Establecer un mecanismo que permita el cierre automático cuando se superen los límites de apuestas o períodos de permanencia dispuestos por la Autoridad de Aplicación;
- e) Disponer de una indicación visible de la herramienta de asistencia a personas afectadas por la ciberludopatía establecida por la autoridad competente.

Art. 10. – *Protección de datos personales.* Los datos de identificación recopilados por las plataformas de juego en línea deben ser protegidos conforme lo establecido por la ley 25.326 de Protección de Datos Personales, garantizando la seguridad y confidencialidad.

CAPÍTULO IV

Seguridad, sistemas de identificación biométrica y sistemas de pago

Art. 11. – El acceso y permanencia a plataformas de juegos en línea, que se categoricen como casinos virtua-

les, sitio de apuestas o aplicación de apuestas, deberán implementar procesos de verificación de la edad del usuario y comprobaciones basados en sistemas de verificación biométrica de identidad de manera previa a la habilitación del acceso al servicio, durante su desarrollo y previo a operar el sistema de pagos y/o recompensas.

Las entidades financieras deberán arbitrar los medios necesarios a fin de que no se efectivicen movimientos entre las cuentas de las entidades mencionadas y aquellas cuentas bancarias y/o billeteras virtuales de titularidad de niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años.

Art. 12. – Prohíbese los medios de pago asociados a cuentas abiertas a solicitud de la Administración Nacional de la Seguridad Social (ANSES) o del ente administrador de los pagos que corresponda, para la acreditación de prestaciones de ayuda social provenientes de programas, entidades o servicios de la Nación, de esta u otras jurisdicciones y/o transferencias de créditos entre apostadores.

CAPÍTULO V

Registros de autoexclusión y exclusión

Art. 13. – La Autoridad de Aplicación deberá promover acuerdos con las autoridades jurisdiccionales competentes de las provincias y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a fin de implementar los registros de exclusión y autoexclusión, pudiendo incorporarlos a los registros ya existentes, cuyos objetivos son:

1. *Registros de exclusión.* El Registro de exclusión tendrá como objeto inscribir a aquellas personas que realicen un tratamiento por ludopatía. La reglamentación determinará los requisitos de inscripción y permanencia de las personas en el registro.
2. *Registros de autoexclusión.* El Registro de autoexclusión tendrá como objeto la inscripción de todas aquellas personas que requieran excluirse voluntariamente al ingreso y/o admisión a las salas de juegos suerte, envite o azar y/o a las plataformas o sitios de juegos de azar y/o apuestas en línea. La baja en el registro de autoexclusión solo podrá realizarse a solicitud de la persona inscripta.

Art. 14. – *Prohibición de ingreso.* Se prohíbe el ingreso o permanencia a todas las salas de juego de suerte, envite y azar y a plataformas digitales y sitios de juegos de azar y/o apuestas en línea, de las personas inscriptas en los registros aquí regulados.

Art. 15. – *Privacidad de los registros.* Los datos personales de las personas inscriptas en el Registro Nacional de Autoexclusión y en el Registro Nacional de Exclusión no pueden ser usados con fines y objetivos diferentes a los dispuestos en la presente ley. Su incumplimiento será pasible de las sanciones previstas en la Ley de Protección de los Datos Personales, ley 25.326.

CAPÍTULO VI

Prevención de la ciberludopatía en niñas, niños y adolescentes

Art. 16. – *Capacitación docente.* La Autoridad de Aplicación arbitrará los mecanismos necesarios para garantizar la capacitación docente obligatoria, permanente, actualizada y continua en ludopatía y ciberludopatía en niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años en el marco de lo dispuesto por la ley 26.586, de Creación del Programa Nacional de Educación y Prevención sobre las Adicciones y el Consumo Indebido de Drogas.

A tales fines se deberá trabajar de manera conjunta con la Secretaría de Educación de la Nación o el organismo que en el futuro la reemplace y en coordinación con las jurisdicciones locales, a fin de trazar capacitaciones relacionadas con la salud mental y los consumos problemáticos destinadas a niñas, niños y adolescentes en el ámbito escolar. Dichas capacitaciones tendrán como objeto la difusión y la puesta en conocimiento de los derechos de las niñas, niños y adolescentes en relación con la salud mental y los consumos problemáticos, así como también medidas de promoción y prevención.

Asimismo, en coordinación con las jurisdicciones locales, se deberán incorporar en los lineamientos curriculares, contenidos mínimos que propicien la prevención y detección de problemáticas de salud mental y consumos problemáticos, así como también herramientas de educación emocional en niñas, niños y adolescentes, diseñando contenidos acordes al nivel educativo desde el nivel inicial.

CAPÍTULO VII

Régimen sancionatorio

Art. 17. – *Sanciones.* Será sancionado con multa de entre diez a cincuenta salarios mínimos vital y móvil:

- a) El que intermediare en el acceso de niñas, niños y adolescentes menores de dieciocho años a las apuestas y/o juegos de azar en línea;
- b) El que publicitare, promocionare y/o patrocinare juegos de azar y apuestas en línea en contravención a lo establecido en la presente norma.

En todos los casos, la graduación de la multa será realizada en función de la capacidad patrimonial del o los infractores.

Art. 18. – Incorpórese como inciso 7° del artículo 174 del Código Penal de la Nación el siguiente:

- 7° El que defraudare a una persona menor de edad o incapaz, declarado o no, utilizando medios y/o sistemas electrónicos.

CAPÍTULO VIII

Disposiciones finales

Art. 19. – *Autoridad de Aplicación.* El Poder Ejecutivo nacional determinará la Autoridad de Aplicación de la presente norma.

Art. 20. – *Adhesión.* Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a suscribir convenios para la implementación de la presente norma, en la legislación vigente de regulación, administración y explotación de lotería y casinos en cada jurisdicción correspondiente.

Art. 21. – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Sala de las comisiones, 13 de noviembre de 2024.

*Laura Rodríguez Machado.** – Roxana Reyes. – Gabriel F. Chumpitaz. – Karina Banfi.* – Mariano Campero. – Silvana Giudici.** – Gabriela Besana.* – Alejandro Bongiovanni. – Sofía Brambilla.* – Soledad Carrizo.* – Daiana Fernández Molero. – Álvaro González. – Hernán Lombardi. – Silvia Lospennato. – Martín Maquieyra. – Francisco Monti. – Ana C. Romero. – María Sotolano.* – Patricia Vásquez. – Martín Yeza.**

En disidencia:

*Manuel Quintar.** – Carlos D'Alessandro. – Emilia Orozco.* – Alida Ferreyra.* – María F. Araujo.* – Carolina Piparo. – Pablo Ansaloni. – Beltrán Bénédict. – Rocío Bonacci.* – Gabriela Brouwer de Koning.* – Facundo Correa Llano. – Nicolás Emma. – Gerardo G. González.* – Gerardo Huesen. – María C. Ibañez. – Mercedes Llano. – Álvaro Martínez. – Nicolás Mayoraz. – Marcela M. Pagano. – José Peluc.*

FUNDAMENTOS DE LA DISIDENCIA DE LAS/OS SEÑORAS/ES DIPUTADAS/OS OROZCO, ANSALONI, ARAUJO, BENEDIT, BONACCI, CORREA LLANO, D'ALESSANDRO, EMMA, FERREYRA, GONZALEZ G. G., HUESEN, LLANO, MARTINEZ A., MAYORAZ, PAGANO, PELUC, PIPARO Y QUINTAR

Honorable Cámara:

Nos dirigimos a usted a fin de fundamentar las disidencias parciales formuladas en relación con el dictamen sobre el proyecto de ley de “Prevención de la Ludopatía - Regulación de la Publicidad de Juegos de Azar y Apuestas en Línea - Protección de Niñas, Niños y Adolescentes - Régimen Sancionatorio”. Este proyecto se propone como una herramienta esencial para enfrentar los riesgos de la ludopatía, al limitar la publicidad y el alcance de estas actividades, y al mismo tiempo busca promover la protección de grupos vulnerables, en especial los menores de edad. Presentando esta opinión buscamos contribuir a que estas

* Integra dos (2) comisiones.

** Integra tres (3) comisiones.

observaciones optimicen la regulación, orientando la ley hacia una aplicación más efectiva.

En este sentido queremos manifestar que respecto a determinados aspectos del contenido del dictamen y de su implementación, tenemos algunas diferencias que se justifican por cuestiones de concordancia normativa, proporcionalidad y regulaciones que consideramos excesivas para quienes intervienen como actores involucrados en la ley, particularmente respecto del alcance de algunos términos y en general en cuanto a lo establecido respecto de la publicidad, la exclusión voluntaria y las campañas de sensibilización y capacitación docente.

En primer lugar, creemos que debe adoptarse una definición de “juegos de azar” conforme a la de SEDRONAR, priorizando la claridad y la concordancia con los lineamientos ya establecidos en las políticas nacionales de adicciones y su prevención.

Por otra parte, entendemos que, respecto de los sitios de los juegos de azar en línea, se debería simplificar la definición a los ámbitos virtuales donde se llevan a cabo esas actividades, sin detallar las particularidades de las plataformas, como por ejemplo las recompensas de bienvenida. Esto porque se debería considerar que en este ámbito los cambios pueden ocurrir rápidamente con el avance de la tecnología, por lo que creemos que sería más adecuado considerar un marco estándar y no algo más complejo que pueda dificultar la aplicación de la ley.

En cuanto a la regulación de la publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar, pensamos que una normativa que aumenta la carga regulatoria genera dificultades de control por lo que su aplicación podría obstaculizarse; es por esto que en este supuesto propondríamos solamente una prohibición absoluta y general de publicidad, que por lo menos no promueva nuevas estrategias de publicidad y que permita establecer en el futuro a la Autoridad de Aplicación los lineamientos particulares que eventualmente se requieran.

Asimismo, y respecto del Registro de Autoexclusión y Exclusión, no creemos que sea necesario diferenciar entre la autoexclusión voluntaria y exclusión por tratamiento de ludopatía. Con un único registro de autoexclusión sería suficiente, porque no solamente abarca de forma efectiva el control de ingreso a plataformas y salas de juego de azar, optimizando recursos administrativos y garantizando una protección efectiva, sino que además permitiría ampliar nuevas formas de protección, conforme los avances tecnológicos requieran que los tipos de exclusión sean más específicos.

Párrafo aparte merecen las disposiciones sobre las campañas de sensibilización, concientización y capacitación docente, las que deberían regularse en el marco de una política pública integral, considerando las campañas sanitarias de prevención ya existentes, con carácter general e integral, y además como una

política que unifique esfuerzos, coordinando con las jurisdicciones, por lo que el enfoque en las áreas educativas que se propone, puede distorsionar la posibilidad de brindar adecuadamente su contenido en los establecimientos escolares.

En suma, avalamos el espíritu planteado en el dictamen que acompañamos, planteando estas diferencias que obedecen a criterios de simplificación de la regulación, que entendemos permitirían una implementación más práctica en la norma, de modo que asegure una protección más efectiva del derecho a la salud, sobre todo para las personas menores de edad.

Emilia Orozco. – Pablo Ansaloni. – María F. Araujo.* – Beltrán Bénédict. – Rocío Bonacci.* – Facundo Correa Llano. – Carlos D’Alessandro. – Nicolás Emma. – Alida Ferreyra.* – Gerardo G. González.* – Gerardo Huesen. – Mercedes Llano. – Álvaro Martínez. – Nicolás Mayoraz. – Marcela M. Pagano. – José Peluc. – Carolina Píparo. – Manuel Quintar.***

FUNDAMENTOS DE LA DISIDENCIA DE LA SEÑORA DIPUTADA BROUWER DE KONING

Honorable Cámara:

Las comisiones de Prevención de Adicciones y Control del Narcotráfico, de Acción Social y Salud Pública, de Comunicaciones e Informática, de Legislación Penal y de Familias, Niñez y Juventudes han considerado los proyectos de ley de la señora diputada Brouwer de Koning y otras/os señoras/es diputadas/os, el del señor diputado Ferraro y otras/os señoras/or diputadas/o, el de la señora diputada Giudici y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Alonso y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Campagnoli y otros/as señores/as diputados/as y el del señor diputado Acevedo y otro señor diputado, sobre Prevención de la Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea; y se han tenido a la vista los proyectos de ley de la señora diputada Campagnoli y otras/os señoras/es diputadas/os (3.189-D-2023), el de la señora diputada Tavela y otras/os señoras/es diputadas/os (4.336-D.-2023), el de la señora diputada Morán (61-D.-2024), el de la señora diputada Stolbizer y otras/os señoras/es diputadas/os (1.803-D.-2024), el de la señora diputada Antola y otras/os señoras/es diputadas/os (1.880-D.-2024), el del señor diputado Toniolli y otros/as señores/as diputados/as (1.899-D.-2024), el de la señora diputada Macha y otros/as señores/as diputados/as (1.933-D.-2024), el del señor diputado Maquieyra y otras/os señoras/es diputadas/os (2.117-D.-2024), el de la señora diputada Propato

* Integra dos (2) comisiones.

** Integra tres (3) comisiones.

(2.574-D.-2024), el del señor diputado Hagman y otra señora diputada (2.614-D.-2024), el del señor diputado Agost Carreño (2.630-D.-2024), el de la señora diputada Banfi y otras señoras diputadas (2.884-D.-2024), el del señor diputado Ritondo y otros/as señores/as diputados/as (3.049-D.-2024), el de la señora diputada Vidal y otros/as señores/as diputados/as (3.052-D.-2024), el del señor diputado Chumpitaz (3.220-D.-2024), el de la señora diputada Calleti (3.828-D.-2024), el de la señora diputada Sotolano (3.849-D.-2024), el del señor diputado Bermejo y otros/as señores/as diputados/as (3.987-D.-2024), el del señor diputado Pichetto (4.045-D.-2024), el del señor diputado Aguirre M. I. y otro señor diputado (4.297-D.-2024), el de la señora diputada Marziotta (4.766-D.-2024) y el del señor diputado Agost Carreño (5.791 -D.-2024), todos ellos relacionados con la misma temática. Luego de su estudio, vengo a plantear los fundamentos de nuestra disidencia parcial al dictamen suscripto:

La ludopatía virtual se ha expandido de manera dramática, al ritmo de la crisis económica, de la infantilización de la pobreza, del encierro en la pandemia y los constantes avances en el uso de nuevas tecnologías. Impacta profundamente en los más chicos. Los médicos aseguran que la mayoría de los adictos al juego virtual solo consiguen dejar atrás la ludopatía tras pasar por un centro de desintoxicación. Por eso es que en primer lugar, entendemos que es importante reforzar el marco de abordaje de la ludopatía desde una perspectiva de salud pública, sin olvidar que existen leyes destinadas a tal efecto, especialmente la ley 26.657, Ley Nacional de Salud Mental, y de la ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos que definen un esquema preventivo, pero también de abordaje y de asistencia a los pacientes. Atento a esto es que se propone la modificación del artículo 1º de este dictamen con la siguiente redacción:

Artículo 1º: *Objeto*. La presente ley tiene por objeto la prevención, abordaje, asistencia y concientización de la ludopatía como políticas de salud pública y el control del acceso y uso de juegos de azar y apuestas en línea.

En la misma línea con lo planteado es que proponemos la incorporación en las disposiciones preliminares de un artículo subsiguiente al artículo 5º de “Definiciones” que deje en claro cuál es el marco de acción sobre el que se debería enfrentar esta problemática: la protección constitucional y convencional del derecho a la salud. Es importante fortalecer esto, especialmente en términos de competencias, ya que abordar una problemática vinculada al juego puede colisionar con competencias de carácter subnacional, por lo cual proponemos remitir a las leyes precedentemente citadas e incorporar esta redacción:

Artículo º: *Consumo problemático*. Considérense a las problemáticas de salud pública abordadas por la presente ley dentro del ámbito de aplicación de la ley 26.657, Ley Nacional de Salud Mental, y de la ley

26.934, Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos.

En el artículo 5º, entendemos que no podemos regular la publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar y/o apuestas en línea si no queda en claro el alcance material de esos términos, más aun teniendo en cuenta el dinamismo por el cual se ven atravesadas en materia tecnológica y social estas acciones. Por lo cual, un marco definitorio abarcativo y sobrio desde lo textual podría ser la utilización de las definiciones ya establecidas en el artículo 2º de la ley 27.642, de Promoción de la Alimentación Saludable. Nuestra disidencia en este aspecto implica incorporar al artículo 5º dos incisos:

i) *Publicidad y promoción*. Toda forma de comunicación, recomendación o acción comercial con el fin, efecto o posible efecto de dar a conocer, promover directa o indirectamente juegos de azar y/o apuestas en línea;

j) *Patrocinio*. Toda forma de contribución a cualquier acto, actividad o persona con el fin, efecto o posible efecto de promover directa o indirectamente el uso juegos de azar y/o apuestas en línea, una marca comercial o una empresa vinculada a las actividades abordadas en la presente ley.

En otro orden, entendemos que en el artículo 10 del presente dictamen, resulta endeble el margen de protección referido a datos personales. Existe un amplio consenso respecto a la importancia de la actualización de la ley 25.326 que tiene 24 años de antigüedad. Han pasado grandes transformaciones durante su vigencia en materia tecnológica y en materia de amenazas a los derechos que protege. En el debate de comisiones se ha recalcado de manera continua la forma en que diferentes sitios utilizan datos de niños, niñas y adolescentes para inducirlos a apostar. Esos datos luego se convierten en ganchos como animaciones, sonidos y gratificaciones que estimulan el sistema cerebral de recompensa de manera similar a las drogas y el alcohol. Debido a que la reforma a la Ley de Datos Personales excede la materia en tratamiento, por lo menos creemos que podrían aumentarse las barreras de protección de niños, niñas y adolescentes mediante la prohibición del uso de sus datos para las actividades que aquí se intentan regular. En razón de esto es que proponemos la siguiente redacción en el artículo 10:

Artículo 10: *Protección de datos personales*. Los datos de identificación recopilados por las plataformas de juego en línea deben ser protegidos conforme lo establecido por la Ley de Protección de Datos Personales, ley 25.326, garantizando la seguridad y confidencialidad de los mismos.

Se prohíbe la utilización de datos personales de niños, niñas y adolescentes para el desarrollo de juegos y el funcionamiento de aplicaciones, innovaciones tecnológicas u otras actividades afines alcanzadas por la presente ley.

Otra cuestión a considerar tiene que ver con los verbos utilizados en algunos artículos que implementan obligaciones para el Estado o para el sector privado en materia de protección.

No es lo mismo una obligación de medios que de resultado, no es lo mismo “arbitrar los medios necesarios” que “garantizar”. A nivel de exigibilidad ante incumplimiento los estándares son diferentes y las responsabilidades también. Por eso, creemos que si pretendemos que esta ley se cumpla, es importante ser categóricos y por ende, modificar el artículo 11 y el artículo 16.

Para el artículo 11 proponemos modificar el segundo párrafo de esta manera:

Artículo 11: [...] Las entidades financieras deberán implementar las medidas necesarias para que no se efectivicen movimientos entre las cuentas de las entidades mencionadas y aquellas cuentas bancarias y/o billeteras virtuales de titularidad de niñas, niños y adolescentes menores de 18 años.

En el artículo 16 se propone la siguiente redacción en el primer párrafo:

Artículo 16: *Capacitación docente*. La Autoridad de Aplicación, en coordinación con las autoridades educativas de cada jurisdicción, implementará un programa de capacitación docente obligatoria, permanente, actualizada y continua en ludopatía y ciberludopatía en niñas, niños y adolescentes. [...]

Otro punto tiene que ver con la identificación de los usuarios por medio de datos biométricos, que desde nuestra perspectiva debe realizarse mediante estándares adecuados. Si se pretende lograr un acceso restringido de manera eficaz, sería contraproducente no establecer criterios generales ni desarrollar controles sobre los mecanismos utilizados. Esto puede conducir a que el artículo 11 pueda convertirse en una mera declaración de intenciones, por lo que se propone incorporar la siguiente redacción a continuación del primer párrafo:

Artículo 11: *Verificación biométrica*. El acceso y permanencia a plataformas de juegos en línea, que se categoricen como casinos virtuales, sitio de apuestas o aplicación de apuestas, deberán implementar procesos de verificación de la edad del usuario y comprobaciones basados en sistemas de verificación biométrica de identidad de manera previa a la habilitación del acceso al servicio, durante su desarrollo y previo a operar el sistema de pagos y/o recompensas. La Autoridad de Aplicación verificará el nivel de seguridad y fiabilidad del sistema de verificación. [...]

Las tarjetas de crédito permiten gastar dinero que no se tiene, lo que facilita que las personas se endeuden, en muchos casos de manera irreflexiva. La posibilidad de usar crédito para apostar fomenta un acceso instantáneo a fondos adicionales, que puede incrementar la frecuencia y la cantidad apostada favoreciendo profundamente el ciclo de la adicción. Ante esto, creemos que resulta necesario mantener un límite realista

y tangible en cuanto a lo que una persona puede gastar en apuestas, fomentando una mayor conciencia y control. A esto se suma que cuando las deudas por apuestas derivan del uso de tarjetas de crédito, las personas usuarias también deben enfrentar la presión y estrés generado por las empresas que pretenden cobrar, situación que agrava aún más los problemas de salud mental y emocional. En consecuencia, proponemos a continuación del artículo 12 el presente:

Artículo 12: *Prohibición de uso de tarjetas de crédito*. Prohíbese en las plataformas de juego en línea, el uso de medios electrónicos que permitan la realización de transacciones con tarjetas de crédito.

En materia de exclusión y autoexclusión, no creemos adecuado que se excluya a los familiares de la posibilidad de acudir a las autoridades para evitar que el juego siga causando estragos en un ser querido. Como quedó en evidencia en las discusiones de comisión, la ludopatía es un trastorno de salud mental muy difícil de manejar para quien lo padece, y la ayuda de familiares en la exclusión puede ser clave para evitar que una persona con ludopatía vuelva a los sitios de apuestas durante el proceso de recuperación o para instar el inicio de ese proceso. La ludopatía afecta no solo al jugador sino también a su familia, que puede experimentar estrés financiero y emocional debido al comportamiento de ese ser querido. Al tener a disposición una herramienta para promover la limitación al acceso, la familia también puede reducir los riesgos económicos y emocionales asociados. Entonces, una redacción que debería sumarse como párrafo final del artículo 13 sería la siguiente:

Artículo 13: [...]

Deberá prever un mecanismo para que el cónyuge, conviviente, ascendientes y descendientes hasta el segundo grado de consanguinidad de quien padezca ludopatía puedan solicitar su inclusión en el Registro. En este caso se deberá citar a la persona sobre la que recae el pedido; comunicarle el pedido del familiar, efectuar una entrevista, se le informará sobre mecanismos para el abordaje y la asistencia y se le dará posibilidad de autoexcluirse.

Las medidas de prevención y abordaje en cabeza del Estado nacional, además de cumplir con la ley 26.657, Ley Nacional de Salud Mental, y de la ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos, no pueden reducirse solo a la capacitación docente, que en gran parte quedará a cargo de las jurisdicciones provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En virtud de lo expresado previamente en el expediente de mi autoría, es que creemos que el Estado nacional debe implementar acciones para promover la denuncia ante el juego ilegal y la asistencia a quienes lo necesitan y campañas de difusión. Por este motivo, se propone la incorporación de dos artículos a continuación del artículo 16:

Artículo °: *Canales de asistencia y denuncia*. La Autoridad de Aplicación implementará canales de comunicación para la recepción de denuncias y para brindar contención, información y asesoramiento en materia de prevención, abordaje y asistencia de la ludopatía a quienes la padecen.

Artículo °: *Campañas de difusión*. La Autoridad de Aplicación realizará campañas de difusión dirigidas a concientizar a la población sobre el juego responsable y para prevenir sobre los efectos nocivos del juego de azar y de apuestas en línea, dando a conocer los canales de comunicación, abordaje y asistencia.

De lo que se desprende del debate en comisiones, aproximadamente el 80 % de los sitios de apuestas online son clandestinos y la gran mayoría de ellos se encuentran radicados en el exterior. Las empresas de juego online suelen ubicarse en países con escasa o nula regulación de apuestas para evitar restricciones y responsabilidades fiscales. Esto les permite operar en otros países sin cumplir con sus normativas, lo que facilita la oferta de juego no regulado o incluso ilegal, escapando del alcance de las leyes locales.

La falta de regulación facilita que estas empresas exploten sin restricciones a los jugadores, muchas veces omitiendo medidas básicas de protección contra la ludopatía. Además, el juego clandestino y no regulado en este tipo de plataformas facilita el lavado de dinero y la evasión fiscal, ya que muchas de estas empresas no informan de sus ganancias o lo hacen en jurisdicciones con políticas fiscales permisivas. Al articular esfuerzos transnacionales, los países pueden crear redes de información compartida para monitorear actividades sospechosas y garantizar que estas empresas paguen impuestos en donde operan. Proponemos la regulación coordinada y el esfuerzo conjunto para combatir el juego ilegal, en donde la cooperación entre países y con el tercer sector aporte a crear un entorno de juego más seguro. Así es que creemos se debería agregar a continuación de los dos artículos subsiguientes al 16 el siguiente:

Artículo °: *Articulación transnacional*. La Autoridad de Aplicación, en coordinación con el Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio Internacional y Culto, o el que en futuro lo reemplace, se impulsarán la adopción de medidas conjuntas con otros Estados, organismos internacionales y/o empresas radicadas en el extranjero a los fines del cumplimiento de la presente ley.

Respecto al régimen sancionatorio previsto en el capítulo VII, creemos que la escala máxima de la multa establecida en el artículo 17 es muy baja, por lo cual podría elevarse a un monto equivalente a 100 millones de pesos. Los niveles de facturación de las empresas del juego clandestino son estratosféricos en algunos casos, por lo cual la finalidad disuasoria de la multa quedaría en abstracto frente al monto equivalente a 13 millones de pesos que en este dictamen se propug-

na. Además, resulta innecesario graduar la multa en función de la capacidad patrimonial de los infractores cuando bien sabemos que la forma de cuantificar esa capacidad se encuentra, en la mayoría de los casos, distorsionada por los altos niveles de evasión e ilegalidad en la circulación de las transacciones. Además, se debería clarificar quién va a estar a cargo y cuáles van a ser las reglas del procedimiento aplicables a fin de garantizar el debido proceso administrativo. En consecuencia, proponemos la siguiente redacción para el artículo 17:

Artículo 17: *Sanción administrativa*. Será sancionado con multa de entre diez (10) a trescientos sesenta y ocho (368) unidades de salario mínimo vital y móvil:

a) El que intermediare en el acceso de niñas, niños y adolescentes menores de 18 años a las apuestas y/o juegos de azar en línea;

b) El que publicitare, promocionare y/o patrocinare juegos de azar y apuestas en línea en contravención a lo establecido en la presente norma.

La aplicación de las sanciones administrativas de este artículo, estará a cargo de la Autoridad de Aplicación, a través del pertinente procedimiento administrativo.

A continuación, proponemos sumar un nuevo artículo que establezca el destino de los fondos recaudados por las multas:

Artículo °: *Destino de los fondos*. El importe de las multas será destinado al desarrollo de acciones destinadas a la prevención de la ludopatía en el marco del cumplimiento de la ley 26.657, Ley Nacional de Salud Mental, y de la ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos.

En relación a las modificaciones en el Código Penal, no creemos que el tipo de conductas que se pretenden sancionar, de acuerdo a lo debatido en comisiones, se adecúan al tipo penal de fraude agravado previsto en el artículo 174 del Código Penal. La redacción en el dictamen deja de lado conductas que a nuestro entender deberían alcanzarse, ya que la captación de menores para viabilizar apuestas ilegales no necesariamente se realiza por medios electrónicos, y aunque se realice captación por medios electrónicos, esta podría no considerarse como fraude. Un elemento característico de este tipo penal es el ardid o engaño, que en las conductas de los denominados “cajeros” generalmente no encuadraría ya que a simple vista no habría manipulación de la verdad o inducción al error. Los chicos buscan a los cajeros porque saben que no pueden apostar al ser menores de 18 años.

Asimismo, al existir un tipo penal vinculado al juego clandestino (artículo 301 bis), se debería recaer en modificaciones ahí y no en otro artículo del Código Penal. Se propone entonces como redacción en reem-

plazo de la que se encuentra en el artículo 18 a la siguiente:

Artículo 18: *Modificación del Código Penal.* Modifíquese el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación.

Será reprimido con prisión de tres (3) a diez (10) años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare o administrare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar y apuestas, sin contar con la autorización jurisdiccional competente y el que facilitare sus datos biométricos, documentos, datos bancarios y/o cualquier información que requiera el sitio web para participar del de apuestas.

Cuando estas infracciones estén dirigidas a menores de 18 años de edad; la pena será incrementada en un tercio del mínimo y del máximo, aun cuando exista autorización o licencia habilitante.

En todos los casos se aplicará además la inhabilitación absoluta y perpetua.

Para concluir, en las disposiciones finales es necesario garantizar recursos para que las leyes se cumplan, más cuando las leyes abordan problemáticas tan graves y que afectan a poblaciones tan vulnerables. Por eso se debería agregar a continuidad del artículo 19 una cláusula de estilo de esta Cámara:

Artículo °: *Presupuesto.* Las partidas presupuestarias destinadas al financiamiento de los gastos que irrogue la presente ley se determinarán en el presupuesto general de gastos de la Nación.

También proponemos modificar el artículo 19 a fin de asegurar que el cumplimiento de las disposiciones de esta ley no quede supeditado a la firma de convenios con las provincias a excepción de lo que sea estrictamente necesario. Por eso se propone:

Artículo °: Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a suscribir convenios, en el ámbito de sus competencias, para la implementación de la presente norma, en la legislación vigente de regulación, administración y explotación de lotería y casinos en cada jurisdicción correspondiente.

Por todo lo expuesto y reafirmando la necesidad de contar pronto con una ley nacional que garantice herramientas operativas y eficaces para la lucha contra la ludopatía, que afecta especialmente en niños, niñas y adolescentes, es que manifiesto la disidencia con el dictamen propuesto en los términos señalados.

Gabriela Brouwer de Koning.

INFORME

Honorable Cámara:

Las comisiones de Prevención de Adicciones y Control del Narcotráfico, de Acción Social y Salud Pública, de Comunicaciones e Informática, de Legislación Penal y de Familias, Niñez y Juventudes

han considerado los proyectos de ley de la señora diputada Brouwer de Koning y otras/os señoras/es diputadas/os, el del señor diputado Ferraro y otras/os señoras/or diputadas/o, el de la señora diputada Giudici y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Alonso y otras/os señoras/es diputadas/os, el de la señora diputada Campagnoli y otros/as señores/as diputados/as y el del señor diputado Acevedo y otro señor diputado, sobre Prevención de la Ludopatía y Regulación de Juegos de Azar y Apuestas en Línea; y se han tenido a la vista los proyectos de ley de la señora diputada Campagnoli y otras/os señoras/es diputadas/os (3.189-D.-2023), el de la señora diputada Tavela y otras/os señoras/es diputadas/os (4.336-D.-2023), el de la señora diputada Morán (61-D.-2024), el de la señora diputada Stolbizer y otras/os señoras/es diputadas/os (1.803-D.-2024), el de la señora diputada Antola y otras/os señoras/es diputadas/os (1.880-D.-2024), el del señor diputado Toniolli y otros/as señores/as diputados/as (1.899-D.-2024), el de la señora diputada Macha y otros/as señores/as diputados/as (1.933-D.-2024), el del señor diputado Maquieyra y otras/os señoras/es diputadas/os (2.117-D.-2024), el de la señora diputada Propato (2.574-D.-2024), el del señor diputado Hagman y otra señora diputada (2.614-D.-2024), el del señor diputado Agost Carreño (2.630-D.-2024), el de la señora diputada Banfi y otras señoras diputadas (2.884-D.-2024), el del señor diputado Ritondo y otros/as señores/as diputados/as (3.049-D.-2024), el de la señora diputada Vidal y otros/as señores/as diputados/as (3.052-D.-2024), el del señor diputado Chumpitaz (3.220-D.-2024), el de la señora diputada Calletti (3.828-D.-2024), el de la señora diputada Sotolano (3.849-D.-2024), el del señor diputado Bermejo y otros/as señores/as diputados/as (3.987-D.-2024), el del señor diputado Pichetto (4.045-D.-2024), el del señor diputado Aguirre M. I. y otro señor diputado (4.297-D.-2024), el de la señora diputada Marziotta (4.766-D.-2024) y el del señor diputado Agost Carreño (5.791 -D.-2024), todos ellos relacionados con la misma temática. Luego de su estudio, resuelven dictaminarlo favorablemente, unificados en un solo dictamen.

Silvana Giudici.

ANTECEDENTES

1

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,...

LEY PARA LA PREVENCIÓN Y EL ABORDAJE INTEGRAL E INTERDISCIPLINARIO DE LA ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE AZAR VIRTUALES EN NIÑOS/AS Y ADOLESCENTES

Artículo 1° – *Objeto.* La presente ley tiene por objeto la prevención y el abordaje integral e interdisci-

plinario de la adicción en niños, niñas y adolescentes a los juegos de azar virtuales y cualquier otra plataforma de este tipo.

Art. 2º – *Declaración de interés*. Declárase de interés nacional y de manera prioritaria a la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario de la adicción en niños, niñas y adolescentes a los juegos de azar virtuales y cualquier otra plataforma de este tipo, asignándole el carácter de política de salud pública en los términos de la ley 26.934, de Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos.

Art. 3º – *Prohibición de participación de niños, niñas y adolescentes en juegos de azar virtuales*. Prohíbese la participación de niños, niñas y adolescentes en juegos de azar virtuales y cualquier otra plataforma de este tipo. Los operadores de juegos de azar virtuales deben implementar medidas efectivas para garantizar que sus usuarios sean mayores de 18 años, incluyendo la verificación de la identidad y la edad.

Art. 4º – *Prohibición en billeteras virtuales*. Prohíbese la utilización de billeteras virtuales pertenecientes a menores de 18 años para la realización de transacciones destinadas a juegos de azar virtuales y cualquier otra plataforma de este tipo. Las entidades proveedoras de billeteras virtuales deben detectar, prevenir y bloquear dichas transacciones.

Art. 5º – *Prohibición de publicidad*. Se prohíbe toda forma de publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar virtuales y cualquier otra plataforma de este tipo que esté dirigida directa o indirectamente a niños, niñas y adolescentes o que estén destinadas a la persuasión o incitación al juego de este colectivo.

Se considera contraria al principio de interés superior del niño y queda prohibida, en particular, la publicidad, promoción y patrocinio que:

- a) Incite directa o indirectamente a niños, niñas y adolescentes a la práctica del juego, por sí mismos o mediante terceras personas;
- b) Resulte, por su contenido o diseño destinadas para atraer la atención o el interés particular de niños, niñas y adolescentes, incluyendo personajes infantiles, animaciones, dibujos animados, celebridades, deportistas o mascotas, elementos interactivos, la entrega o promesa de entrega de obsequios, premios, regalos, descargas digitales, o cualquier otro elemento, así como también la participación o promesa de participación en concursos, juegos, eventos deportivos, musicales, teatrales o culturales que inciten, promuevan o fomenten juegos de azar virtuales;
- c) Explote la especial relación de confianza que niños, niñas y adolescentes depositan en sus padres, profesores, u otras personas;
- d) Utilice la imagen, voz u otras características inherentes a niños, niñas y adolescentes o a

personas caracterizadas para parecer niños, niñas y adolescentes;

- e) Presente la práctica del juego como una señal de madurez o indicativa del paso a la edad adulta;
- f) Se difunda o emplace en medios, programas, canales o soportes, cualquiera que estos sean, destinados específica o principalmente a niños, niñas y adolescentes;
- g) Se inserte en aplicaciones, páginas web, o contenidos digitales dirigidos específica o principalmente a niños, niñas y adolescentes, o bien junto a vínculos de páginas web destinadas a ese mismo público;
- h) Se difunda o emplace en el interior o exterior de salas u otros espacios destinados al público, cuando en los mismos se desarrollen proyecciones de obras cinematográficas o representaciones teatrales o musicales a los que pueden acceder niños, niñas y adolescentes;
- i) Se difunda o emplace en el interior o exterior de estadios, salas o recintos deportivos, cuando en los mismos se celebren acontecimientos o competiciones cuya participación esté restringida en exclusiva a niños, niñas y adolescentes;
- j) Se refiera a apuestas sobre eventos cuya participación esté restringida en exclusiva a niños, niñas y adolescentes.

Las demás publicidades comerciales deberán incluir la advertencia “menores de 18 NO”, “+18” u otra similar, de conformidad con una de las siguientes opciones:

1. En caso de que se transmita de forma gráfica, la advertencia será claramente visible en toda la comunicación comercial o, en su defecto, deberá ocupar toda la imagen, al menos durante dos segundos al término de la comunicación comercial.
2. Si la advertencia se transmite de manera oral, esta deberá aparecer siempre a la finalización de la comunicación comercial, como mínimo durante dos segundos.
3. En el caso de su difusión a través de servicios de comunicación audiovisual radiofónica, la advertencia anterior deberá aparecer, al menos, en una de cada dos comunicaciones comerciales realizadas de manera sucesiva por un mismo operador y por el mismo prestador de servicios.

La Autoridad de Aplicación podrá establecer, mediante resolución, las especificaciones relativas a la forma, tamaño, disposición, contraste y contenido del mensaje.

Art. 6° – *Ley 26.934, de Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos.* Incorpórense como incisos *d)* y *e)* del artículo 3° de la ley 26.934, de Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos los siguientes:

- d) Enfoque diferencial:* se deberán enfatizar las acciones de prevención, asistencia e integración previstas en la presente ley en los sectores con mayores niveles de vulnerabilidad garantizando, en el caso de que la persona vulnerable a los consumos problemáticos sea niño, niña o adolescente, la aplicación de la perspectiva de derechos prevista en la ley 26.061, de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes;
- e) Adaptación:* la Autoridad de Aplicación deberá implementar medidas activas de detección y abordaje de nuevos tipos de consumos problemáticos, especialmente aquellos vinculados al uso de nuevas tecnologías.

Art. 7° – *Ley 26.934, de Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos.* Incorpórase como artículo 24 bis, dentro del capítulo V, de “Disposiciones finales” de la ley 26.934, de Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos el siguiente:

Artículo 24 bis: La Autoridad de Aplicación, en el plazo de seis meses como máximo desde la entrada en vigencia de la presente ley deberá poner en funcionamiento un plan nacional para la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario de la adicción a los juegos de azar virtuales en niños, niñas y adolescentes.

El plan contendrá como mínimo acciones para:

- a)* Asegurar y monitorear la prohibición de la participación de niños, niñas y adolescentes en juegos de azar virtuales y la prohibición de la publicidad destinada a ellos;
- b)* Implementar de campañas de prevención y abordaje integral e interdisciplinario de la adicción a los juegos de azar virtuales dirigidas específicamente a niños, niñas, adolescentes y sus padres o tutores legales sobre los riesgos del juego de azar virtuales y su consumo problemático;
- c)* Detectar y prevenir transacciones no autorizadas hacia lugares de juegos de azar virtuales por parte de niños, niñas y adolescentes;
- d)* Garantizar la aplicación en concreta de las acciones previstas en la ley 26.934, de Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos;

- e)* Garantizar la capacitación del personal destinado a la prevención y abordaje de los consumos problemáticos en la materia abordada por la presente ley y articular acciones análogas con las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires;
- f)* Recopilar, procesar y publicar información estadística sobre el consumo problemático de juegos de azar virtuales en niños, niñas y adolescentes, favoreciendo la realización de estudios cualitativos sobre la situación de las personas afectadas y la incorporación de indicadores referidos a los juegos de azar en encuestas oficiales que indaguen sobre la salud, la salud mental y las adicciones de la población.

El diseño de dicho plan será asesorado por una comisión interdisciplinaria de especialistas en la temática, convocados por la Autoridad de Aplicación, que funcionará ad honórem.

Art. 8° – *Sanciones.* Todo incumplimiento o infracción a la presente ley determinará la aplicación por parte de la Autoridad de Aplicación de las siguientes sanciones conforme a la responsabilidad y según corresponda:

- a)* El cese de los actos o conductas en infracción a la presente ley y, en su caso la remoción de sus efectos;
- b)* Multa equivalente al monto entre 1.000 a un 10.000 unidades de salario mínimo vital y móvil;
- c)* Suspensión o prohibición para ejercer actividades de seis (6) meses a tres (3) años;
- d)* La reparación del daño causado y/o la realización de actividades de concientización concordancia con el objetivo de la presente ley.

Las sanciones establecidas podrán imponerse en forma independiente o conjunta y no impedirán la concurrencia con otras sanciones que se encontraren previstas en otras leyes.

El importe de las multas será destinado a la Autoridad de Aplicación para el desarrollo de acciones destinadas a la prevención de la adicción a los juegos de azar virtuales en niños, niñas y adolescentes.

Art. 9° – *Adhesión.* Invítese a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir, en el ámbito de sus competencias, a la presente ley.

Art. 10. – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Gabriela Brouwer de Koning. – Karina Banfi. – Mariano Campero. – Julio Cobos. – Pedro J. Galimberti. – Natalia S. Sarapura. – Danya Tavela.

2

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados, ...

MEDIDAS Y CONDICIONES MINIMAS
PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA
Y REDUCCIÓN DE DAÑOS A LA SALUD
PÚBLICA POR JUEGOS DE AZAR. RÉGIMEN
NACIONAL DE PUBLICIDAD, PROMOCIÓN
Y EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1° – *Objeto*. La presente ley establece las condiciones mínimas de carácter nacional en cuanto la prevención y asistencia de la población ante los daños en la salud que produce la ludopatía, la publicidad, promoción y explotación de juegos de azar.

Art. 2° – *Fines*. Son fines de la presente ley:

- a) Disminuir la exposición de la población a los factores ambientales que favorecen el desarrollo de la ludopatía y afectan a la salud pública;
- b) Sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos de la adicción a los juegos de azar y promover alternativas saludables de recreación;
- c) Prevenir las consecuencias negativas de carácter sanitario, social y económico derivadas de la proliferación de los juegos de azar;
- d) Establecer estándares mínimos destinados a limitar la oferta de juego de azar en el territorio nacional.

Art. 3° – *Principio de juego responsable*. La comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta deberá prevenir el desarrollo de comportamientos patológicos de conformidad con los estándares que establezca la Autoridad de Aplicación.

Art. 4° – *Definiciones*. A los efectos de la presente ley se considera como:

“Juegos de azar” a aquellas actividades en las que con la finalidad de obtener un premio se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valubles en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de los jugadores, sujeto el resultado a la suerte, envite, azar o apuestas mutuas, y desarrollados mediante la utilización de máquinas, instrumentos, elementos o soportes de cualquier tipo y tecnología, a través de competiciones de cualquier naturaleza. Quedan comprendidos los casinos, los bingos, las máquinas electrónicas de juegos de azar y cualquier otra modalidad existente o que pudiera crearse.

“Salas de juegos de azar” a aquellos establecimientos o locales en los cuales la actividad lúdica, su conocimiento, la resolución de la misma actividad y el

pago del premio correspondiente se consuma en forma inmediata y correlativa, con la presencia del jugador.

“Lotería” a aquellas actividades de juego en las que se otorgan premios en los casos en que el número o combinación de números o signos, expresados en el billete, boleto o su equivalente electrónico, coinciden en todo o en parte con el determinado mediante un sorteo o evento celebrado en una fecha previamente determinada o en un programa previo, en el caso de las instantáneas o presorteadas. Las loterías se comercializarán en billetes, boletos o cualquier otra forma de participación cuyo soporte sea material, informático, telemático, telefónico o interactivo.

“Apuestas hípcas” a aquellas actividades de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de carreras de caballos previamente determinadas cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación de la concreta modalidad de apuesta.

“Rifas” a aquellas modalidades de juego consistente en la adjudicación de uno o varios premios mediante la celebración de un sorteo o selección por azar, entre los adquirentes de billetes, papeles u otros documentos o soportes de participación, diferenciados entre sí, en una fecha previamente determinada, y siempre que para participar sea preciso realizar un aporte económico. El objeto de la rifa puede ser un bien mueble, inmueble, semoviente o derechos ligados a los mismos, siempre que no sean premios dinerarios.

“Máquinas electrónicas de juegos de azar” a toda máquina electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que permita recibir apuestas en dinero o avaluables en dinero, conceda a cada persona un tiempo de uso o de juego y, que a través de un sistema aleatorio de generación de resultados, otorgue, eventualmente, un premio en dinero o avaluable en dinero.

“Apuestas deportivas” al concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones.

“Apuestas juegos virtuales” al concurso de pronósticos sobre el resultado de eventos desarrollados en plataformas virtuales.

“Apuestas eventos no deportivos” al concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos distintos de los anteriores incluidos en los programas previamente establecidos.

“Agencias o plataformas de juego en línea” a la persona humana o jurídica titular de una plataforma de “juegos en línea” que, mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, realiza la comercialización y/o distribución y/o expendio de cualquier juego en línea de: azar

y/o destreza; apuestas deportivas; apuestas juegos virtuales y apuestas eventos no deportivos.

“Publicidad” a la divulgación o el anuncio de las mismas cualquiera sea el medio utilizado para tal fin fuera de los establecimientos y/o agencias o plataformas de juego en línea.

“Promoción” a las actividades consistentes en la entrega de bienes o en la prestación de servicios con carácter gratuito o por precio inferior al de mercado.

“Juegos en línea” a los juegos de azar y/o destreza; apuestas deportivas; apuestas juegos virtuales y apuestas eventos no deportivos realizados mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología conforme la reglamentación que oportunamente dicte la Autoridad de Aplicación según los lineamientos establecidos en la presente.

“Ciberludopatía” a la modalidad de adicción comportamental consistente en conductas excesivas en relación con el juego en línea o modalidades de gamificación de actividades de apuestas en línea. Las conductas se caracterizan por la tendencia irreprimible y continuada a la repetición de una conducta perjudicial para la persona que la presenta o también para su entorno familiar, social y laboral directo, por la incapacidad de controlarla y por el mantenimiento de la conducta a pesar de sus consecuencias perjudiciales.

“Influencer” a aquella persona que, mediante el uso de plataformas digitales, redes sociales o medios tradicionales de comunicación, ejerce un grado significativo de influencia sobre una audiencia amplia y diversificada, logrando impactar en las decisiones de consumo, opiniones y comportamientos de sus seguidores.

“Acciones de fidelización” a todas aquellas acciones consistentes en la entrega de beneficios a la experiencia de juego o bienes susceptibles de valoración económica, durante el ejercicio de actividades de publicidad o campañas de promoción, ya sean ejecutadas directamente por las entidades operadoras de juegos de apuestas en línea o a través de terceros, cuyo propósito es incentivar la permanencia, lealtad, y aumento en la frecuencia y volumen de participación de los usuarios en actividades de juego de apuestas.

“Gamificación de juegos de apuestas en línea” a la integración de elementos y técnicas propias de los videojuegos, tales como puntos, niveles, misiones, tablas de liderazgo, y recompensas, en plataformas de apuestas digitales, con el objetivo de aumentar la participación, el compromiso y la retención de los usuarios.

“Juego de botín o microtransacciones” a la gamificación por medio de mecanismos que, utilizando pagos, ofrecen al usuario artículos virtuales aleatorios o producto del azar, los cuales pueden influir en la experiencia de juego o tener un valor económico en mercados secundarios.

“Opciones binarias” a la gamificación de apuestas en línea que simulan o reproducen la actividad de los

mercados financieros o de derivados consistentes en promover que los usuarios procedan a especular sobre la dirección del precio de un activo subyacente en un período de tiempo breve y predeterminado.

Art. 5° – *Autoridad de Aplicación*. El Poder Ejecutivo determinará los organismos y dependencias que actuarán como Autoridad de Aplicación de la presente ley de acuerdo a sus competencias específicas.

Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires se desempeñarán como autoridades locales de aplicación ejerciendo el control del cumplimiento de sus disposiciones en el ámbito de sus respectivas jurisdicciones.

CAPÍTULO II

Medidas preventivas de la ludopatía en materia de publicidad, promoción y patrocinio

Art. 6° – *Prohibición*. Prohíbese la publicidad, promoción, patrocinio y sponsoreo de juegos de azar, salas de juego, apuestas deportivas, hípicas y de juegos virtuales, o agencias y plataformas de juego en línea, en forma directa o indirecta, a través de la vía pública; medios audiovisuales; plataformas digitales; redes sociales; influencers o personalidades influyentes; establecimientos, entidades, instituciones o clubes deportivos; de espectáculos y cualquier otro medio o método de difusión, comunicación o marketing.

Art. 7° – *Excepción*. Quedan exceptuadas de la prohibición dispuesta en el artículo anterior, la publicidad o promoción que se realice en el interior de las salas de juegos de azar, agencias y plataformas de juego en línea, y los lugares de venta de lotería habilitados. En todos los casos la publicidad o promoción que se realice de acuerdo a lo establecido en el párrafo anterior deberá incluirse, sin perjuicio de que la Autoridad de Aplicación disponga nuevas leyendas, los siguientes mensajes sanitarios:

- a) “El juego compulsivo es perjudicial para la salud”;
- b) “El juego compulsivo causa problemas de pareja y familiares”;
- c) “El juego compulsivo crea deudas y problemas financieros”.

Cuando la publicidad o propaganda se realizare empleando medios audiovisuales, el mensaje sanitario deberá aparecer en todo momento en el centro de la pantalla—cuando se emplearen imágenes— y deberá ser leído a una velocidad no superior a ciento cincuenta (150) palabras por minuto.

CAPÍTULO III

Medidas preventivas de la ludopatía respecto a medios de pago y cajeros automáticos

Art. 8° – *Cajeros automáticos*. Queda prohibida la instalación y funcionamiento de cajeros automáticos

bancarios y/o máquinas expendedoras de dinero y/o espacios donde se realicen transacciones con divisas y/o actividades relacionadas con préstamos pignoratios de dinero contra entrega de documentos, cheques o empeño de bienes, en el interior de las salas de juegos de azar y dentro del radio que establezcan las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que, en ningún caso, podrá ser menor a quinientos (500) metros del lugar donde se encuentran ubicadas.

Art. 9° – *Medios de pago*. Establécese como único medio de pago exclusivamente las tarjetas de débito bancarias, sujetas a un límite diario equivalente al tope o límite de extracción diario establecido por la entidad bancaria o financiera para los cajeros automáticos.

En las salas de juego, loterías, rifas y demás establecimientos de apuestas presenciales se admitirá el uso de efectivo con previa identificación y registro.

Prohíbese en las salas de juegos de azar y agencias y/o plataformas de juego en línea el uso de medios electrónicos que permitan la realización de transacciones con tarjetas de crédito y/o cualquier medio electrónico, digital o cualquier otra modalidad existente o que pudiera crearse.

Art. 10. – Prohíbese los medios de pago asociados a cuentas abiertas a solicitud de la Administración Nacional de la Seguridad Social (ANSES) o del ente administrador de los pagos que corresponda, para la acreditación de prestaciones de ayuda social provenientes de programas, entidades o servicios de la Nación, de esta u otras jurisdicciones y/o transferencias de créditos entre apostadores.

En caso de ser necesario, la Autoridad de Aplicación deberá suscribir convenios con las autoridades públicas competentes a fin de que se establezca un mecanismo que posibilite operativizar esta prohibición.

Art. 11. – El Banco Central de la República Argentina deberá adoptar las medidas necesarias para garantizar el cumplimiento de los artículos de este capítulo.

CAPÍTULO IV

Medidas preventivas de la ludopatía en salas de juegos de azar

Art. 12. – *Limitaciones espaciales*. La instalación de salas de juegos de azar estará permitida solo en las zonas declaradas aptas para el juego por la Autoridad de Aplicación en acuerdo con las provincias o la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La declaración de zonas aptas deberá tener en consideración el evitar zonas residenciales, aquellas que se encuentren en las inmediaciones de establecimientos educativos y aquellas destinadas principalmente a menores de edad.

No regirá tal limitación para las rifas, locales de venta de lotería e hipódromos, siempre que su actividad se restrinja a las apuestas hípicas.

Art. 13. – *Limitaciones horarias*. Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires establecerán las correspondientes limitaciones horarias, las cuales no podrán exceder el tiempo máximo de ocho (8) horas diarias los días de semana, y de doce (12) horas diarias los días sábado, domingo, feriados y no laborables.

Todas las salas deberán contar con relojes visibles que indiquen el horario actualizado y no podrán realizarse construcciones, ocultamientos o cualquier tipo de diseños de interiorismo que tiendan a generar confusiones o sensaciones artificiales de nocturnidad para incentivar la permanencia en el lugar.

Art. 14. – *Limitaciones en promociones*. Las salas de juegos de azar no podrán expender ningún tipo de alimentos o bebidas de manera gratuita o con fines de agasajar a los clientes, ni ningún otro mecanismo de fidelización. Se presumirá que todo expendio gratuito tiene finalidad promocional para incentivar la permanencia en el lugar.

Art. 15. – *Cartelería y canales de asistencia*. Todas las salas de juego donde se desarrollen juegos de apuestas deben exhibir en su entrada y en cada mostrador de venta de fichas, en máquinas y mesas de juego o unidades de apuesta un cartel preventivo advirtiendo a la comunidad los daños vinculados a la ludopatía, con las leyendas establecidas en el artículo 7°. Asimismo, se debe exhibir el número de la línea telefónica gratuita y la dirección del portal web destinados a la concientización.

Los tickets y facturas expedidos por las salas de juegos de azar deben contener como leyenda la exhibición de línea telefónica y la dirección del portal web, además de las leyendas presentes en el artículo 7°.

CAPÍTULO V

Medidas preventivas de la ludopatía para el juego en línea

Art. 16. – *Juego en línea responsable*. La comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta en línea debe cumplir con las exigencias de juego responsable detalladas a continuación:

1. Proporcionar al usuario apostador información precisa y completa respecto del tipo de juego, reglas, probabilidad de obtener premio, y demás información relacionada a la operatoria del juego.
2. Disponer de un perfil de juego que permita al apostador acceder en forma sencilla y en línea a su historial de juego, su comportamiento, brindando información clara que le permita tomar decisiones sobre su conducta.
3. Disponer de una indicación visible de la herramienta de asistencia a personas afectadas por el juego patológico dispuesto por la Autoridad de Aplicación.

4. Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego a personas inscriptas en el ReNAV.
5. Establecer un mecanismo automático para que las sesiones de juego cierren, conforme los límites que establezca la Autoridad de Aplicación.
6. Establecer un sistema de alerta sobre el tiempo y dinero apostado que indiquen al apostador cuando esté cerca de alcanzar los límites establecidos en su cuenta de usuario.
7. Establecer una sección sobre juego responsable y prevención del juego patológico. A esos fines debe implementar una herramienta de autoevaluación con el objeto de permitirle al apostador considerar o revisar su comportamiento.
8. Informar sobre la edad permitida para acceder a jugar, la cual debe encontrarse visible en la plataforma de juego antes de iniciar sesión y toda vez que el canal lo permita.

Art. 17. – *Prohibiciones especiales.* Prohíbese la autorización de agencias y/o plataformas que implementen acciones de fidelización u ofrezcan juegos en línea de la modalidad de opciones binarias y de la modalidad de microtransacciones o juegos de botín o las que incluyeran las siguientes estrategias de gamificación:

- a) Recompensas basadas en la cantidad de tiempo que un usuario pasa jugando sin descanso;
- b) Sistemas que otorgan puntos o permiten a los usuarios subir de nivel basándose exclusivamente en la cantidad de dinero apostado;
- c) La venta o distribución de cajas de botín cuyas probabilidades de otorgar premios no son claras para el usuario;
- d) Mecanismos que generan una necesidad intempestiva de jugar para obtener recompensas aleatorias;
- e) Bonificaciones o recompensas por realizar depósitos consecutivos en un corto período de tiempo;
- f) Organizar eventos especiales que presionan al jugador para realizar apuestas en un plazo muy corto;
- g) Fomentar la competencia entre usuarios a través de tablas de clasificación o desafíos que premian a los que más apuestan o ganan;
- h) Incorporar elementos culturales extraídos de redes sociales y/o videojuegos populares entre adolescentes y jóvenes.

Art. 18. – *Verificación biométrica de identidad.* Las agencias y plataformas de juego en línea deben establecer mecanismos y sistemas técnicos, destinados a la identificación y verificación de la identidad y la

edad de los usuarios, requiriendo documento de identidad y validación con datos biométricos.

Dichos mecanismos deberán utilizarse al momento del registro así como al inicio de cada sesión por parte del usuario.

Art. 19. – *Canales de asistencia.* Todos los canales interactivos de las agencias o plataformas de juegos en línea deberán contener las leyendas establecidas en el artículo 7° de la presente ley, junto al número de línea telefónica gratuita y la dirección del portal web destinado a brindar orientación, información y asistencia a todas las personas que padecen las consecuencias de la ludopatía. Dicho contenido de mensaje deberá exhibirse en un tamaño y período de tiempo tal que permita a los jugadores registrarlo y leerlo.

CAPÍTULO VI

Medidas de prevención, concientización y asistencia para la ludopatía. Régimen de autoexclusión

Art. 20. – *Créase el Registro Nacional de Autoexclusión Voluntaria (ReNAV).* El ReNAV será administrado y regulado por la Autoridad de Aplicación estableciendo todas las condiciones necesarias para su adecuado funcionamiento.

La Autoridad de Aplicación procurará suscribir acuerdos y/o convenios de cooperación con las autoridades de aplicación provinciales a fines de garantizar la interoperabilidad registros de autoexclusión preexistentes o futuros mediante la articulación de los medios técnicos pertinentes, la integración de sus bases de datos y la consolidación de los efectos restrictivos a través de las jurisdicciones.

Art. 21. – Toda persona podrá solicitar su propia inscripción en el Registro Nacional de Autoexclusión Voluntaria (ReNAV), previo a haber sido debidamente informada de sus efectos, en toda sala de juego, agencia de juego en ambas modalidades, plataformas virtuales, por vía telefónica gratuita y portal web dispuesto por la Autoridad de Aplicación, o cualquier otro lugar o medio que esta determine.

Los inscriptos en el ReNAV no podrán ingresar a las salas de juego, agencias y/o plataformas de juegos en línea, ni realizar apuestas hasta el cese de la inscripción por cumplimiento del plazo o por voluntad del autoexcluido.

Art. 22. – *Solicitud de autoexclusión por medio de un familiar.* El cónyuge, conviviente, ascendientes y descendientes hasta segundo grado de consanguinidad, de quien padezca juego patológico podrá solicitar su inclusión en el ReNAV. Recibida la solicitud, el ReNAV citará a la persona que padece juego patológico; le comunicará el pedido del familiar, lo entrevistará y le dará la posibilidad de autoexcluirse.

Art. 23. – *Plazo y levantamiento de la inscripción.* Los plazos se sujetarán a las condiciones que establezca la Autoridad de Aplicación. El plazo de permanencia en el registro de autoexclusión será de hasta vein-

ticuatro (24) meses, el mismo empezará a regir desde que la persona haga la solicitud.

El levantamiento de la inscripción en el ReNAV se efectuará por voluntad expresa del solicitante una vez cumplido el plazo o las condiciones establecidas por la Autoridad de Aplicación. En el caso de que la autoexclusión haya tenido origen a partir de la solicitud de un familiar este debe ser notificado del levantamiento de la inscripción.

Art. 24. – *Concientización y campañas de difusión.* La Autoridad de Aplicación realizará campañas de difusión dirigidas a concientizar a la población sobre el juego responsable, los efectos nocivos del juego patológico, dar a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia.

La Autoridad de Aplicación deberá disponer de manera permanente el material de difusión y concientización en un portal web y los canales de comunicación destinados a brindar orientación, información y asistencia.

Art. 25. – *Orientación y asistencia.* La Autoridad de Aplicación dispondrá de un canal de comunicación, por vía telefónica y de chat virtual a través de su portal web, para la asistencia confidencial de personas afectadas por el juego, desde las que se brindará, en forma gratuita, orientación sobre los recursos y alternativas disponibles para el tratamiento de la patología.

La Autoridad de Aplicación y el Ministerio de Salud junto a las autoridades provinciales deberán garantizar la asistencia y/o atención integral y confidencial de personas afectadas por el juego y sus familias.

Art. 26. – La Autoridad de Aplicación junto a las autoridades provinciales diseñarán y difundirán recomendaciones, lineamientos comunicacionales y planes de prevención mediante manuales de comunicación responsable sobre el juego y la ludopatía destinado a medios de comunicación, plataformas audiovisuales, influencers y usuarios.

CAPÍTULO 7

Estadística e investigación

Art. 27. – *Estadística e investigación.* La Autoridad de Aplicación recopilará, en colaboración con el INDEC y las direcciones de estadísticas provinciales, información estadística sobre el juego patológico, favorecerá la realización de estudios cualitativos sobre la situación de las personas afectadas y promoverá la incorporación de indicadores referidos a los juegos de azar en las encuestas oficiales que indagan sobre la salud, la salud mental y las adicciones de la población.

Art. 28. – *Convenios de colaboración.* La Autoridad de Aplicación podrá suscribir convenios con entidades de bien público o entidades privadas dedicadas al estudio y tratamiento del juego responsable.

Art. 29. – Los esfuerzos destinados a la investigación, estadística y convenios de colaboración deberán estar orientados a los siguientes fines:

- a) El relevamiento y sondeo de la prevalencia de adicciones comportamentales compatibles con la definición de juego compulsivo, la ludopatía y de ciberludopatía, identificando componentes territoriales, sociales, etarios, de género y otros datos que sean de interés para la actividad de prevención;
- b) La elaboración de diagnósticos basados en la evidencia relevada y estableciendo pautas que permitan hacer un seguimiento de la evolución de los resultados y métodos específicos para la evaluación del impacto de las medidas de prevención;
- c) Promover la aplicación de medidas de prevención del juego compulsivo, la ludopatía y la ciberludopatía por parte de la Autoridad de Aplicación y de la participación de la comunidad en la implementación de dichas medidas a los efectos de obtener mejores resultados de eficacia social y epidemiológica.

CAPÍTULO 8

Presupuestos mínimos de integridad y transparencia

Art. 30. – No se podrá ser titular de un permiso y/o autorización de una sala de juegos, agencia y/o plataforma de juegos en línea en los siguientes casos:

- a) Ser deudor del Estado nacional, provincial o municipal;
- b) Haber sufrido condena por transgresiones a las normas que reprimen el juego clandestino;
- c) Estar relacionado hasta el cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad o unión de hecho con funcionarios de las autoridades de aplicación;
- d) Estar inscripto en el Registro de Deudores/as Alimentarios/as Morosos/as;
- e) Haber sido condenados mediante sentencia firme dentro de los dos (2) años anteriores a la fecha de la solicitud de algún permiso, por delito contra la salud pública, de falsedad, de asociación ilícita, de contrabando, lavado de dinero, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico, contra la Administración Pública y la Seguridad Social, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos para los que no hubieran sido habilitados;
- f) Hallarse declarados en concurso, salvo que en este haya adquirido eficacia un convenio, estar sujetos a intervención judicial o haber sido inhabilitados, sin que haya concluido el período de inhabilitación fijado en la sentencia;
- g) Las asociaciones, sociedades, entidades participantes u organizadoras de eventos deportivos.

vos u otro cualquier acontecimiento sobre el que se realicen las apuestas;

- h) Los deportistas, entrenadores, directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras, u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, regulados en el marco de la presente;
- i) Estas prohibiciones alcanzan a las personas jurídicas cuyos administradores o representantes, vigente su cargo o representación, se encuentren en dicha situación por actuaciones realizadas en nombre o en beneficio de dichas personas jurídicas, o en las que concurran las condiciones, cualidades o relaciones que requiera la correspondiente figura del tipo para ser sujeto activo del mismo.

Art. 31. – No podrán ser apostadores en salas de juegos, apuestas hípcas, deportivas, de juegos virtuales; o en agencias o plataformas de juegos en línea:

- a) Los accionistas, propietarios, partícipes o titulares significativos del operador de juego, su personal directivo y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos, así como sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado, en los juegos que gestionen o exploten aquellos, con independencia de que la participación en los juegos, por parte de cualquiera de los anteriores, se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas humanas o jurídicas;
- b) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta;
- c) Los directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta;
- d) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos;
- e) Los registrados en el Régimen Nacional de Autoexclusión Voluntaria (ReNAV) y quienes estén registrados en regímenes de autoexclusión provinciales.

El personal y/o los funcionarios de las autoridades de aplicación nacionales, provinciales o municipales establecerán las medidas reglamentarias que, de acuerdo con la naturaleza del juego y potencial perjuicio para el participante, puedan exigirse a los operadores para el cumplimiento de estas.

Art. 32. – Las autoridades de aplicación nacionales, provinciales o municipales dictarán la reglamentación en materia de sistemas de auditoría y control en línea de las apuestas; sistemas técnicos idóneos destinados a la identificación y verificación de la identidad y la edad de los usuarios; autenticidad y cómputo del dinero jugado y la cantidad de dinero gastado por los apostadores; y estándares en materia de juego responsable y prevención de ludopatía.

Art. 33. – *Seguridad de datos y operaciones.* La información deberá regirse por los siguientes principios:

- a) Integridad;
- b) Inalterabilidad;
- c) Confidencialidad;
- d) Disponibilidad inmediata de acceso bajo requerimiento.

Los permisionarios habilitados deberán adoptar las medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad y confidencialidad de los datos, a fin de evitar su adulteración, pérdida, consulta o tratamiento no autorizado y que permitan detectar desviaciones, intencionales o no, de información, ya sea que los riesgos provengan de la acción humana o del medio técnico utilizado, de manera tal que garanticen el nivel de seguridad apropiado a los riesgos que entraña el tratamiento y la naturaleza de los datos que han de protegerse.

La información deberá resguardarse dando cumplimiento a lo estipulado en la ley nacional 25.326, de Datos Personales, y cualquier otra normativa concordante en la materia, en el estándar, formato y/o modalidad que la Autoridad de Aplicación establezca.

Art. 34. – Las agencias de juego en línea deberán disponer de software, hardware, material de juego y demás componentes necesarios para el desarrollo de la actividad certificados por laboratorios internacionales reconocidos por las autoridades de aplicación nacional, provincial y/o municipal.

La homologación del sistema técnico utilizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de los juegos en línea, así como las especificaciones necesarias para su funcionamiento, deberán cumplir con los requerimientos técnicos que la reglamentación establezca y la normativa vigente.

CAPÍTULO 9

Sanciones

Art. 35. – Será reprimido con prisión de un (1) mes a cuatro (4) años quien por sí, a través de terceros o en nombre de otra persona física o jurídica organizare, instalore o explotare juegos de azar, agencias o plataformas de juegos en línea violando las limitaciones horarias, de promociones y medios de pago establecidas en la presente ley.

Art. 36. – Será reprimido con prisión de un (1) mes a cuatro (4) años quien por sí, a través de terceros o en nombre de otra persona física o jurídica admitiere la participación de los sujetos alcanzados por el artículo 31 de la presente ley en salas de juegos, apuestas hípicas, deportivas, de juegos virtuales; o en agencias o plataformas de juegos en línea.

Art. 37. – Será reprimido con prisión de dos (2) meses a cinco (5) años quien por sí, a través de terceros o en nombre de otra persona física o jurídica organizare, instalare o explotare juegos de azar, agencias o plataformas de juegos en línea violando las limitaciones establecidas en los artículos 8° y 12 de la presente.

Art. 38. – Será reprimido con prisión de dos (2) meses a cinco (5) años quien por sí, a través de terceros o en nombre de otra persona física o jurídica organizare, instalare o explotare agencias o plataformas de juegos en línea violando las prohibiciones especiales establecidas en el artículo 17 de la presente ley.

Art. 39. – Será reprimido con prisión de dos (2) meses a cinco (5) años quien por sí, a través de terceros o en nombre de otra persona física o jurídica organizare, instalare o explotare juegos de azar, agencias o plataformas de juegos en línea reuniendo alguna de las cualidades establecidas en el artículo 30 de la presente ley.

Art. 40. – Será reprimido con multa de CUATRO CIENTAS UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (400 UVA) a DIEZ MIL UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (10.000 UVA) las salas de juegos, plataformas y/o agencias de juego en línea y toda otra persona, física o jurídica, que organizare, instalare, explotare o promocionare juegos de azar en todas sus variantes bajo incumplimiento de las exigencias relativas a los mensajes sanitarios y difusión de canales de asistencia presentes en los artículos 7°, 15 y 19 de la presente ley.

Art. 41. – Será reprimido con multa de SEISCIENTAS UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (600 UVA) a QUINCE MIL UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (15.000 UVA) quien por sí, a través de terceros o en nombre de otra persona física o jurídica organizare, instalare o explotare agencias o plataformas de juegos en línea violando las exigencias de juego en línea responsable establecidas en el artículo 16 de la presente ley.

Art. 42. – Será reprimido con multa de SEISCIENTAS UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (600 UVA) a QUINCE MIL UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (15.000 UVA) al que publicitare, promocionare o patrocinare apuestas o juegos de azar trasgrediendo lo establecido en los artículos 6° y 7° de la presente.

Art. 43. – El monto máximo de la multa dispuesta en el artículo 41 será entre QUINCE MIL UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (15.000 UVA) a las TREINTA MIL UNIDADES DE VALOR ADQUISITIVO (30.000 UVA) cuando las publicidades, promociones o patrocinios:

- a) Estuvieran orientadas, directa o indirectamente, a menores de edad o a una audiencia donde

menores de edad representan una porción mayor al 40 %;

- b) Se encuentren dirigidas a aquellos que se encuentren inscritos en el ReNAV;
- c) Induzcan a la confusión del apostador respecto de la naturaleza del juego ni que genere la percepción errónea de gratuidad o de falta de onerosidad de la promoción;
- d) Permitan acceder a premios, descuentos o regalos ajenos al juego;
- e) Se encuentren destinadas únicamente a ser publicitadas durante un evento deportivo vivo emitido a través de medios audiovisuales;
- f) Se realicen eventos cuyo objeto sea artístico, musical o festivo que se encuentre orientado y/o destinado directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años;
- g) Asocien el juego de apuesta con el éxito personal, social o profesional, o se compare el juego con el trabajo, el estudio o el esfuerzo, minusvalorando estos últimos;
- h) Difundan expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o indique que determinadas habilidades o destrezas individuales pueden influir en los resultados, o desacrediten a quienes no juegan o la utilicen como representaciones gráficas o culturales del éxito, o incluyan expresiones de cualquier tipo que desvalorice el esfuerzo personal frente al azar.

Art. 44. – Los fondos recaudados de las sanciones establecidas por esta ley, serán destinados a solventar programas de prevención y rehabilitación de personas que padezcan la enfermedad de ludopatía y demás medidas dispuestas en el capítulo 6 de la presente ley.

Art. 45. – *Suspensiones.* Las provincias deberán disponer mediante sus autoridades de aplicación suspensiones que guarden proporcionalidad sobre las salas de juego, agencias o plataformas de juego en línea y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta que violaren los artículos 16, 17, 33, 35, 36 y 40 de la presente.

Art. 46. – *Revocación e inhabilitación.* Se revocará las licencias de las salas de juego, agencias o plataformas de juego en línea y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta que violen los artículos 37, 39 y 43 de la presente ley. Sus titulares y/o directores se verán inhabilitados en virtud de lo dispuesto en el artículo 30 de la presente.

CAPÍTULO 10

Disposiciones transitorias

Art. 47. – La presente ley entrará en vigencia a partir del día siguiente al de su publicación. El plazo

de adecuación de las salas de juego de azar que se encuentren fuera de las zonas espaciales permitidas será de dos (2) años desde la publicación de la presente ley. El plazo de adecuación para las agencias y/o plataformas de juegos en línea que se encuentre en violación de las prohibiciones especiales será de 6 (seis) meses.

Transcurridos los plazos, queda prohibida la prórroga o renovación de toda licencia o concesión de explotación de salas de juegos de azar que se encuentre fuera de las zonas espaciales permitidas y de agencias y/o plataformas de juego que incumplan las prohibiciones especiales.

Art. 48. – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

*Maximiliano Ferraro. – Victoria Borrego. –
Marcela Campagnoli. – Mónica Frade. –
Juan M. López. – Paula Oliveto Lago.*

3

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados, ...

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA PARA LA PROTECCIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ARGENTINA. REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD DE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA. RÉGIMEN SANCIONATORIO

I

Disposiciones generales

Artículo 1° – *Objeto.* La presente norma tiene como objeto la prevención del acceso y uso de juegos de azar y apuestas en línea realizados por niñas, niños y adolescentes en Argentina y la prevención de la ludopatía en el marco de lo establecido por la ley 26.061, de Protección Integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.

Art. 2° – *Definiciones.* A los fines de esta norma se adoptan las siguientes definiciones:

- a) Sitio de juegos de azar y/o apuestas en línea: toda aplicación o juego en línea que ofrezca una recompensa de bienvenida, o que permita o contenga mecanismos que relacionen aleatoriedad con premios referenciados explícitamente a dinero en efectivo u otros medios de pago podrá ser categorizado como Sitio de Apuestas o Aplicación de Apuestas;
- b) Sistemas de verificación biométrica: conjunto de procesos o procedimientos que permitan la aplicación de identificación biométrica a fin de demostrar de manera concluyente que cierta identidad en línea está

vinculada con una específica identidad en la vida real.

- c) Plataformas digitales: infraestructura en línea basada en software que facilita las interacciones y transacciones de los usuarios;
- d) Medio o sistema electrónico: cualquier mecanismo, instalación, equipamiento, sistema o conjunto de circuitos que permite producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualquier red de comunicación abierta o restringida como Internet, telefonía fija y móvil o de otros;
- e) Intermediación de acceso a juegos de azar y apuestas en línea: acción tendiente a vincular a una persona menor de edad con un sitio de juegos de azar y/o apuestas en línea mediante el uso de sistemas de pago electrónico u otros.

II

Regulación de la publicidad

Art. 3° – Se prohíbe toda publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar y apuestas en línea que:

- a) Se realicen y/o difundan en espectáculos deportivos ya sea en la indumentaria, campos de juego, transmisiones y retransmisiones por cualquier medio de comunicación;
- b) Se difundan en medios de comunicación audiovisuales en el horario desde las 6.00 h hasta las 22.00 h;
- c) Se realicen y/o difundan a través de plataformas cuyo contenido se encuentre exclusivamente dirigido a menores de edad;
- d) Se inserten en aplicaciones, páginas web, o contenidos digitales dirigidos específicamente a niñas, niños y adolescentes;
- e) Sean diseñadas y/u orientadas en forma directa o indirecta a menores de dieciocho (18) años o en la que aparezcan menores de edad.

III

Seguridad y sistemas de identificación biométrica

Art. 4° – El acceso y permanencia a plataformas de juegos en línea, que se categoricen como casinos virtuales, sitio de apuestas o aplicación de apuestas, deberán implementar procesos de verificación de la edad del usuario y comprobaciones basados en sistemas de verificación biométrica de identidad de manera previa a la habilitación del acceso al servicio.

Las entidades financieras deberán arbitrar los medios necesarios a fin de que no se efectivicen

movimientos entre las cuentas de las entidades mencionadas y aquellas cuentas bancarias y/o billeteras virtuales de titularidad de personas menores de edad.

IV

Régimen sancionatorio

Art. 5º – Será sancionado con multa de entre diez a cincuenta salarios mínimos vital y móvil:

- a) El que intermediare en el acceso a personas menores de dieciocho (18) años a las apuestas y/o juegos de azar en línea;
- b) El que publicitare, promocionare y/o patrocinare juegos de azar y apuestas en línea en contravención a lo establecido en el artículo 3º.

En todos los casos, la graduación de la multa será realizada en función de la capacidad patrimonial del o los infractores.

Art. 6º – Agréguese como inciso 7 del artículo 174 del Código Penal de la Nación el siguiente:

7. El que defraudare a una persona menor de edad o incapaz, declarado o no, utilizando medios y/o sistemas electrónicos.

V

Autoridad de Aplicación

Art. 7º – El Poder Ejecutivo nacional determinará la Autoridad de Aplicación de la presente norma e implementará, a través de los ministerios de Salud y Educación o los organismos que en el futuro los reemplacen, las campañas de difusión, prevención y concientización a la población en general y, particularmente a las niñas, niños y adolescentes respecto de los objetivos de la presente norma.

Art. 8º – Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a suscribir convenios para la implementación de mecanismos de prevención de la ludopatía en niñas, niños y adolescentes en los términos aquí establecidos.

Art. 9º – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Silvana Giudici. – Sabrina Ajmechet. – Damián Arabia. – Martín Ardohain. – Karina E. Bachey. – Sofía Brambilla. – Sergio E. Capozzi. – Gabriel F. Chumpitaz. – María F. De Sensi. – Germana Figueroa Casas. – Alejandro Finocchiaro. – Fernando A. Iglesias. – Hernán Lombardi. – Gerardo Milman. – José Nuñez. – Marilú Quiroz. – Verónica Razzini. – Laura Rodríguez Machado. – Ana C. Romero. – María Sotolano. – Anibal Tortoriello. – Patricia Vásquez. – María E. Vidal. – Martín Yeza.

4

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados, ...

PROHIBICIÓN DE PUBLICIDAD DE JUEGOS DE APUESTAS ONLINE - PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA

Artículo 1º – La presente ley tiene por objeto principal la prevención de la ludopatía que constituye un problema socio-sanitario en toda la población, resguardando la integridad física y psicológica de cada usuario.

Art. 2º – A los fines de cumplir con la prevención de la ludopatía se prohíbe la publicidad, promoción y patrocinio de juegos de apuestas online en las jurisdicciones que adhieran a la presente ley. Queda comprendida todo tipo de publicidad: publicidad tradicional, online, en redes sociales, impresa, correo directo, videos, publicidad exterior, en celulares, Internet, por emplazamiento del producto, por radios o podcast, o cualquier otro medio actual o que surja en el futuro.

Art. 3º – Se entiende por “juegos de apuestas online”, a todos aquellos que se realicen a través de medios electrónicos, informáticos, interactivos, o los que en el futuro se desarrollen. Ya sea que se trate de juegos de azar, loterías, apuestas deportivas, apuestas hípcas, o cualquiera que se desarrolle en los medios mencionados.

Art. 4º – Las infracciones a la presente ley serán pasibles de las siguientes sanciones:

- a) Será reprimido con multa de 20 a 100 salarios mínimos vitales y móviles a toda persona física o jurídica que publicitare o promocionare juegos online en los supuestos mencionados precedentemente;
- b) Suspensión de licencia;
- c) Quita de licencia.

Art. 5º – *Excepción. Leyenda de prevención obligatoria en publicidad.* Quedan exceptuadas de la prohibición dispuesta en el artículo 2º, la publicidad o promoción que se realice en el interior de las salas de juegos de azar y los lugares de venta de lotería habilitados.

En tales casos, la publicidad o promoción deberá incluir en un lugar visible y conforme lo determine la reglamentación la leyenda: “jugar en exceso es perjudicial para la salud”.

Art. 6º – Lo recaudado por las multas mencionadas en el artículo 4º de esta ley, será destinado a programas y campañas de prevención y concientización respecto a la ludopatía en todos los establecimientos educativos secundarios del país dirigidos a las y los adolescentes, jóvenes y adultos sobre los riesgos del juego con apuestas online.

Los programas y campañas de prevención deberán entre otras estrategias, llevar a cabo campañas de concientización con los siguientes apartados:

- a) Difundir material que destaque los peligros, así como las consecuencias negativas del juego con apuestas online;
- b) Realizar charlas y talleres en las escuelas secundarias, sobre el uso tecnológico, con la participación tanto de profesionales como expertos en adicciones y salud mental;
- c) Articular con organizaciones civiles y no gubernamentales especializadas en la prevención, tratamiento de la ludopatía y la ciberludopatía;
- d) Realizar charlas de educación financiera en instituciones educativas y deportivas a fin de contribuir a prevenir y disminuir el impulso a realizar juegos de azar que afecten los alumnos y alumnas, que promuevan la capacitación y formación de los mismos en educación financiera;
- e) Articular con entidades deportivas y artísticas para la promoción y la prevención de la ludopatía especialmente la vinculada a las apuestas deportivas;
- f) Asociar en la tarea de difusión y prevención de la ludopatía juvenil o ciberludopatía a los centros de estudiantes nacionales y provinciales.

Art. 7° – Invítese a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley, generando en el ámbito de sus respectivas jurisdicciones la más amplia difusión a la celebración.

Art. 8° – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Constanza M. Alonso. – Eugenia Alianello. – Florencia Carignano. – Carlos D. Castagneto. – Leila Chaher. – Gabriela Estévez. – Rogelio Iparraguirre. – Magalí Mastaler. – Luciana Potenza. – Guillermo Snopek. – Julia Strada. – Luana Volnovich. – Christian A. Zulli.

5

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados, ...

PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA INFANTIL Y ADOLESCENTE DE JUEGOS DE AZAR EN LÍNEA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1° – *Objeto.* La presente ley tiene por objeto establecer un marco normativo para la prevención, con-

cientización, asistencia, tratamiento y control de la ludopatía infantil y adolescente, de juegos de azar en línea.

Art. 2° – *Definiciones.* Se entiende por ludopatía o enfermedad de ludopatía al desorden de conducta caracterizada por la obsesión y/o compulsión por jugar y apostar con el objeto de obtener una recompensa a través de los juegos de azar y/o destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas de juego en línea y/u otros similares.

Se entiende por ludopatía infantil y adolescente a la conducta o patrón de comportamiento de niñas, niños y adolescentes que a través de compra de cajas de botón y juego de apuestas, persistente o recurrente que se realiza a través de plataformas en línea.

Art. 3° – *Fines.* La presente ley perseguirá los siguientes fines:

- a) Fomentar acciones de concientización educativas que establezcan parámetros y acciones disuasorias de la ludopatía infantil y adolescente en línea por parte de la Autoridad de Aplicación;
- b) Promover la aplicación de medidas preventivas y de detección temprana para evitar la adicción al juego de manera que los niños y adolescentes no desarrollen la ludopatía;
- c) Asistir a los niños, niñas y adolescentes que desarrollen la ludopatía, y sus familias a través de tratamientos y terapias de rehabilitación médico-sanitarias para recuperar el equilibrio socio-emocional de aquellos;
- d) Instar capacitaciones educativas y sanitarias para atender la problemática de la ludopatía infantil y adolescente;
- e) Coordinar con el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) la realización de campañas de concientización acerca de la nocividad del juego compulsivo en los medios de comunicación, adaptados al lenguaje, imágenes y contenidos dirigidos a niñas, niños y adolescentes;
- f) Implementar campañas de prevención y abordaje integral e interdisciplinario de la adicción a los juegos de azar en línea dirigidas específicamente a niños, niñas, adolescentes y sus familias;
- g) Priorizar la seguridad, integridad y el interés superior de niñas, niños y adolescentes, a la hora de desarrollar, implementar y ofrecer juegos en línea.

Art. 4° – *Autoridad de Aplicación.* La Autoridad de Aplicación de la presente ley será el Ministerio de Salud conjuntamente con el Ministerio de Educación.

CAPÍTULO II

Plan de Prevención

Art. 5° – *Acceso.* Las plataformas de juegos en línea deberán requerir y verificar para su ingreso, la decla-

ración jurada del usuario del sitio, de ser mayor de 18 años.

Art. 6° – *Obligación de identificación digital*. Será necesaria la identificación digital a través del Sistema de Identificación Digital –SID– en las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea para:

- a) La creación del registro;
- b) Ingreso y egreso de dinero.

CAPÍTULO III

Responsabilidad de las plataformas de juego en línea

Art. 7° – *Obligación de implementación*. Las plataformas de juego en línea deberán adaptar e incorporar sistemas de identificación digital en sus procesos de registro para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario.

Art. 8° – *Protección de datos*. Los datos de identificación recopilados por las plataformas de juego en línea, estarán sujetos a la ley de protección de datos personales, ley 25.326, y se deberá garantizar la seguridad y confidencialidad de esta información.

Art. 9° – *Leyenda*. Todas las plataformas de juegos de azar y apuestas en línea deberán incluir, de modo visible e identificable, usándose caracteres legibles y claros, la leyenda “Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud”.

CAPÍTULO IV

Prohibiciones y limitaciones para la publicidad de apuestas en línea

Art. 10. – Queda prohibida la publicidad:

1. Que se encuentre orientada y/o destinada directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años, en la que aparezcan menores, o la que induzca a la asociación de la madurez con el juego.
2. Que induzca a pautas o comportamientos no adecuados al juego responsable, que puedan llevar a un juego patológico.
3. Aquella en la que participen deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública, personajes de ficción o en su defecto la alusión a los mismos, salvo cuando los mismos protagonicen el mensaje de juego responsable.
4. Que asocie el juego de apuesta al éxito personal, social o profesional, o se compare el juego con el trabajo, el estudio o el esfuerzo.
5. Que difunda expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o indique que determinadas habilidades o destrezas individuales pueden influir en los resultados.

CAPÍTULO V

Medios de pago. Prohibiciones

Art. 11. – Establécese como único medio de pago exclusivamente a través de tarjetas de débito emiti-

das por entidades bancarias. Prohíbanse los medios de pago asociados a billeteras virtuales, cuentas abiertas a solicitud de la Administración Nacional de la Seguridad Social (ANSES) o del ente administrador de los pagos que corresponda, para la acreditación de prestaciones de ayuda social provenientes de programas, entidades o servicios de la Nación, de esta u otras jurisdicciones.

En caso de ser necesario, la Autoridad de Aplicación deberá suscribir convenios con las autoridades públicas competentes a fin de que se establezca un mecanismo que posibilite operativizar esta prohibición.

CAPÍTULO VI

Campañas y estrategias informativas

Art. 12. – Se realizarán campañas de sensibilización y concientización dirigidas a la población joven a través de:

1. Divulgación de material informativo y preventivo respecto a la ludopatía.
2. El desarrollo de acciones de prevención selectiva e indicada en población joven a través de la formación de sus familias y educadores.
3. Formación al personal empleado en las empresas del sector.
4. Estrategias de intervención escolar con un enfoque holístico para fomentar el ocio saludable y los hábitos de vida sanos.

CAPÍTULO VII

Funciones de la Autoridad de Aplicación

Art. 13. – La Autoridad de Aplicación tendrá, a los fines del cumplimiento y ejecución de la presente ley, las siguientes funciones:

- a) Ejercer la supervisión, control y evaluación del cumplimiento por parte de las empresas que brindan plataformas de juego de azar en línea de las previsiones de esta ley;
- b) Dictar los actos administrativos que sean necesarios para garantizar el cumplimiento de la presente ley;
- c) Fijar las sanciones que se establezcan reglamentariamente para los casos de incumplimiento de los términos contenidos en la presente ley;
- d) Sancionar administrativamente el incumplimiento de la presente ley a través de los organismos que considere pertinentes.

Art. 14. – La Autoridad de Aplicación llevará adelante las acciones necesarias para que se incluya dentro de las políticas de salud la ejecución de medidas tendientes a prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar en línea, en niñas, niños y adolescentes.

CAPÍTULO VIII

Cláusulas transitorias

Art. 15. – *Adhesión.* Invítese a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley.

Art. 16. – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Marcela Campagnoli. – Oscar Agost Carreño. – Maximiliano Ferraro. – Ricardo H. López Murphy. – Facundo Manes. – Marilú Quiroz. – Roxana Reyes. – Ana C. Romero. – Natalia S. Sarapura. – Anibal Tortoriello. – Carlos R. Zapata.

Los/la señores/a diputados/a Finocchiaro, Sánchez, Vásquez, Campero, solicitan ser adherentes.

6

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,...

LEY DE PROTECCIÓN DE NIÑOS
EN JUEGOS DE AZAR Y DE LIMITACIÓN
DE LA PUBLICIDAD EN LA TRANSMISIÓN
DEL FÚTBOL PROFESIONAL

Artículo 1° – Queda prohibida toda publicidad o promoción de juegos de azar, suerte o envite, realizada en cualquier medio de comunicación que:

- a) Tenga lugar u ocasión en un partido de fútbol o de cualquier otro deporte, siempre que sea profesional, fuera por su mención en su indumentaria o por cualquier otro medio;
- b) Esté dirigida a menores de edad;
- c) Asocie directa o indirectamente la apuesta con la ayuda social;
- d) Asocie directa o indirectamente la apuesta con los conocimientos sobre deporte del apostante; o,
- e) Sea realizada durante la transmisión de un partido de fútbol o de cualquier otro deporte, siempre que sea profesional, por medios televisivos, streaming, Internet, radio o cualquier otro medio de comunicación.

Las prohibiciones establecidas serán de aplicación al día siguiente de que la ley entre en vigencia. Para los contratos ya vigentes, la prohibición dispuesta en el inciso a) entrará en vigor a los tres años de la sanción de esta ley.

Art. 2° – Queda prohibido levantar apuestas o posibilitar de cualquier modo la intervención en juegos de azar, suerte o envite, de menores de edad sea de manera presencial, por medios electrónicos o cualquier otra forma.

Es obligación inexcusable del sujeto que levanta apuestas establecer mecanismos que permitan verificar la edad de los intervinientes.

Art. 3° – El acto de un menor de edad que realiza una apuesta en un juego de azar, suerte o envite es nulo de nulidad absoluta.

El efecto de la nulidad establecida en el párrafo precedente será la restitución al menor de edad, por medio de la persona de su representante legal, de todas las sumas apostadas, con más los daños y perjuicios.

El que levante o posibilite de cualquier modo apuestas de un menor de edad no podrá exigir la restitución de cualquier erogación que hubiere efectuado como consecuencia de la apuesta en juego de azar, suerte o ni negarse a cumplir con el premio o la cancelación del crédito que le correspondiera al menor conforme al resultado del juego o apuesta.

Art. 4° – Incorpórase al Código Penal de la Nación como artículo 301 ter el siguiente:

Artículo 301 ter: Se impondrá pena de prisión de dos (2) a seis (6) años y multa de un millón de veces el valor de la apuesta, el que estableciere o tuviere juegos de azar y levantara una o más apuestas de un menor de edad sea en forma presencial o por cualquier medio, siempre que el hecho no constituya un delito más severamente penado.

La misma pena se impondrá, al que facilitare, promoviere o de cualquier modo intermediare en la comisión del hecho previsto en el párrafo anterior.

El que posibilitare la comisión de alguno de los hechos previstos en los párrafos anteriores por imprudencia o negligencia, impericia en su arte o profesión o inobservancia de los deberes a su cargo, le serán aplicables las penas previstas en el artículo 175 ter, reducidas en un tercio a la mitad.

Cuando los hechos delictivos previstos en el artículo precedente hubieren sido realizados en nombre, o con la intervención, o en beneficio de una persona de existencia ideal, se impondrán a la entidad, conjunta o alternativamente las sanciones previstas en el artículo 304 del Código Penal.

Art. 5° – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Sergio E. Acevedo. – José L. Garrido.