

(S-1770/2024)

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados, ...

REGULACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE OPERADORES DE JUEGOS DE AZAR Y/O APUESTAS EN LÍNEA Y MEDIDAS DE PREVENCIÓN PARA LA LUDOPATÍA INFANTOJUVENIL

TÍTULO I – DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1º.- OBJETO: La presente ley tiene por objeto regular la actividad, registro y publicidad de las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea a los fines de concientizar y prevenir a la población, con especial énfasis en niñas, niños y adolescentes, acerca de las consecuencias perjudiciales del juego y el desarrollo de posibles conductas compulsivas, de acuerdo con lo previsto por la Ley N° 26.934 de Abordaje de los Consumos Problemáticos.

TÍTULO II – REGULACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE OPERADORAS DE JUEGOS DE AZAR Y/O APUESTAS EN LÍNEA

ARTÍCULO 2º.- DOMINIO “BET.AR” Y REGISTRACIÓN: Las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea deben solicitar a la Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet (NIC Argentina) de la Secretaría Legal y Técnica de la Presidencia de la Nación el dominio de internet “bet.ar”, de acuerdo a lo establecido en su Disposición N° 68/19, e inscribirse en el Registro de Control Online del Sistema de Apuestas creado por el artículo 6° de la Ley N° 27.346.

Aquellas personas humanas o jurídicas que no cuenten con el dominio de internet “bet.ar” y no se encuentren inscriptas en el registro precedentemente citado no podrán ejercer actividad alguna vinculada a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea.

ARTÍCULO 3°.- VALIDACIÓN DE IDENTIDAD: Las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juego de azar y/o apuestas en línea deben validar la identidad de las cuentas de sus usuarios mediante la solicitud, como mínimo, de los siguientes datos:

- a) Nombre completo;
- b) Fecha de nacimiento;
- c) Número de Documento Nacional de Identidad y Número de trámite;
- d) Validación de datos biométricos.

ARTÍCULO 4°.- PROHIBICIÓN DE AUSPICIO, PATROCINIO, PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN EN EVENTOS PÚBLICOS: Prohíbese a las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea realizar auspicio, patrocinio, publicidad o promoción de marca, cualquiera sea el medio que se utilice para su difusión, en todo tipo de actividad o evento público.

ARTÍCULO 5°.- REGULACIÓN DE AUSPICIO, PATROCINIO, PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN EN MEDIOS DE DIFUSIÓN O COMUNICACIÓN: Prohíbese a las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea realizar auspicio, patrocinio, publicidad o promoción de su nombre, pseudónimo, marca o razón social, a través de cualquier medio de difusión o comunicación, en los horarios considerados “Apto Para Todo Público”, de acuerdo con lo establecido en el artículo 68° de la Ley N° 26.522 de Servicios de Comunicación Audiovisual y modificatorias.

El auspicio, patrocinio, publicidad o promoción realizada por las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea, cualquiera sea el medio que se utilice para su difusión, debe contener durante toda su extensión en un lugar visible la leyenda: “Jugar compulsivamente es un consumo problemático - Ley 26.934”, e incluir la advertencia de que las personas menores de edad no pueden participar en actividades de juegos de azar y/o apuestas en línea.

TITULO III- OBLIGACIONES PARA ENTIDADES BANCARIAS, BILLETERAS VIRTUALES Y ENTIDADES EMISORAS DE TARJETAS DE CRÉDITO, COMPRA Y DÉBITO

ARTÍCULO 6°.- OBLIGACIONES PARA ENTIDADES BANCARIAS Y BILLETERAS VIRTUALES: Las entidades bancarias y billeteras virtuales que permitan, dentro de su cartera de negocios, la creación de cuentas, cajas de ahorro u cualquier otra figura financiera a personas menores de edad, deben informar al padre, madre, tutor/a, representante legal o encargado/a todas las transacciones y movimientos realizados en las mismas.

El incumplimiento de lo previsto en el presente artículo dará lugar a la aplicación de las sanciones previstas en la Ley N° 21.526 y modificatorias y normativa específica dictada por el Banco Central de la República Argentina.

ARTÍCULO 7°.- OBLIGACIONES PARA ENTIDADES EMISORAS DE TARJETAS DE CRÉDITO, COMPRA O DÉBITO: Las entidades emisoras de tarjetas de crédito, compra o débito, de acuerdo con lo prescrito por la Ley N° 25.065 y modificatorias, deben adoptar las medidas pertinentes a efectos de impedir que aquellas tarjetas emitidas a nombre de personas menores de edad puedan ser utilizadas para

realizar consumos en juegos de azar y/o apuestas de forma presencial o en línea.

El incumplimiento de lo previsto en el presente artículo dará lugar a la aplicación de las sanciones previstas en la Ley N° 25.065 y modificatorias.

TITULO IV – REGISTRO NACIONAL CONTRA LA LUDOPATÍA INFANTOJUVENIL Y LÍNEA TELEFÓNICA DE ATENCIÓN

ARTÍCULO 8º.- CREACIÓN DE REGISTRO: Créase el Registro Nacional contra la Ludopatía Infantojuvenil en el ámbito del Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM), ente autárquico y descentralizado en el ámbito de la Jefatura de Gabinete de Ministros, cuyo objeto es permitir el control de ingreso de niños, niñas y adolescentes a los dominios de internet “bet.ar” y aplicaciones vinculadas por parte de sus padres, madres, tutores/as, representantes legales o encargados/as.

ARTÍCULO 9º.- REGISTRACIÓN: El padre, la madre, tutor/a, representante legal o encargado/a de una persona menor de edad puede inscribir en el Registro Nacional contra la Ludopatía Infantojuvenil creado en la presente ley la línea telefónica celular o el IMEI del teléfono celular o dispositivo móvil que esta utilice, de manera que tenga bloqueado el acceso a los dominios de internet “bet.ar” y aplicaciones vinculadas.

El Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) celebrará los convenios que resulten necesarios con entidades de carácter público, licenciatarios o prestadores de Servicios TIC a efectos de la implementación de lo previsto en el presente artículo.

ARTÍCULO 10.- ALTA Y BAJA DEL REGISTRO: La inscripción y baja en el Registro Nacional contra la Ludopatía Infantojuvenil es gratuita y debe ser implementada por medios eficaces y sencillos, con constancia de la identidad del titular o usuario autorizado, comprobación del parentesco o tutela y del número telefónico o IMEI.

La baja sólo puede ser solicitada por el titular o usuario/a mayor de edad en cualquier momento y tendrá efectos inmediatos.

ARTÍCULO 11.- LÍNEA TELEFÓNICA Y CENTRO DE ATENCIÓN DE CONSULTAS EN LÍNEA: La Autoridad de Aplicación debe implementar una línea telefónica y un centro de atención de consultas en línea, con los recursos necesarios para brindar en tiempo real información respecto de las consecuencias perjudiciales de los juegos de azar y/o apuestas, así como también, canalizar denuncias respecto del incumplimiento de la presente ley con las autoridades que correspondan en forma articulada con las autoridades provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

TÍTULO V– RÉGIMEN SANCIONATORIO

ARTÍCULO 12.- RÉGIMEN SANCIONATORIO: El incumplimiento de las disposiciones de la presente Ley por parte de las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea dará lugar a la aplicación de las siguientes sanciones, sin perjuicio de las que pudieran corresponder en el ámbito administrativo o por aplicación de la legislación penal:

- A. Apercibimiento;
- B. Multas por un valor equivalente a entre tres mil (3.000) y ocho mil (8.000) Unidades de Valor Adquisitivo (UVA);

- C. Suspensión del dominio “bet.ar” y de la inscripción en el Registro de Control Online del Sistema de Apuestas;
- D. Eliminación definitiva del dominio “bet.ar” y de la inscripción en el Registro de Control Online del Sistema de Apuestas.

Las sanciones enumeradas podrán aplicarse en forma concurrente, debiendo garantizarse la instrucción de un procedimiento previo que garantice el derecho de defensa.

ARTÍCULO 13.- DESTINO DE LOS FONDOS: Los fondos recaudados como consecuencia de la aplicación de las sanciones previstas en el artículo 12 de la presente ley serán destinados al financiamiento de programas y campañas de concientización y prevención del juego compulsivo, así como también al fortalecimiento de dispositivos de atención para las personas que padezcan dicha afección.

TITULO VI – MODIFICACIONES NORMATIVAS

ARTÍCULO 14.- CAPACITACIÓN Y CONCIENTIZACIÓN: Incorpórese como inciso h) del artículo 92º de la Ley N° 26.206 de Educación Nacional y sus modificatorias, el siguiente:

“h) La concientización y prevención sobre los consumos problemáticos, mediando o sin mediar sustancia alguna, que afectan negativamente la salud física o psíquica del sujeto y de sus relaciones sociales en conformidad con la Ley N° 26.934, promoviendo el desarrollo de habilidades para la vida y el bienestar integral de los/as alumnos/as.”

ARTÍCULO 15.- MODIFICACIÓN DEL CÓDIGO PENAL: Modifíquese el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación, el que quedará redactado de la siguiente manera:

“ARTICULO 301 bis.- Será reprimido con prisión de tres (3) a seis (6) años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar sin contar con la autorización pertinente emanada de la autoridad jurisdiccional competente.

La escala penal prevista en este artículo se elevará en un tercio en su mínimo y en su máximo cuando se comprobare que los sistemas referidos en el presente artículo resultan accesibles para menores de dieciocho (18) años de edad o son utilizados por ellos”.

TITULO VII - DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 16.- AUTORIDAD DE APLICACIÓN: El Poder Ejecutivo Nacional determina la Autoridad de Aplicación de la presente ley.

ARTÍCULO 17.- ADHESIÓN: Invitase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley o a sancionar, para el ámbito de su exclusiva competencia, normas de similar naturaleza a las dispuestas por la presente para el ámbito nacional.

ARTÍCULO 18.- REGLAMENTACIÓN: Esta ley deberá ser reglamentada dentro de los noventa (90) días de su publicación en el Boletín Oficial.

ARTÍCULO 19.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Eduardo E. de Pedro.-

FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

El presente proyecto de ley tiene por objeto regular la actividad, registro y publicidad de las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea a los fines de concientizar y prevenir a la población, con especial énfasis en niñas, niños y adolescentes, acerca de las consecuencias perjudiciales del juego y el desarrollo de posibles conductas compulsivas.

El grave problema de las apuestas y los juegos de azar en línea, y su devenir en adicción, no es nuevo ni exclusivo de nuestro país, es una tendencia que viene aumentando en el mundo y son varios los países que han decidido regular la actividad y en particular, la publicidad y promoción de estas casas de apuestas.

Sólo a título informativo, y para fundamentar la importancia de legislar en esta materia estos son algunos de los países que nos han precedido en normativas similares: en Italia, el "Decreto Dignità" de 2018 prohíbe toda forma de publicidad relacionada con juegos de azar. En España, las restricciones de 2020 permiten la publicidad solo entre la 1 y las 5 de la madrugada, prohibiendo además el patrocinio de equipos deportivos. Bélgica limita la publicidad de apuestas, especialmente en programas dirigidos a menores y eventos deportivos y recientemente elevó el límite de edad para apostar a los 21 años. Australia prohíbe la publicidad de apuestas durante eventos deportivos en vivo. En el Reino Unido, aunque no hay una prohibición total, se han establecido restricciones que prohíben la publicidad durante eventos deportivos en vivo antes de las 9 de la noche. Suecia ha implementado regulaciones similares y está discutiendo nuevas restricciones. En Noruega, la publicidad de apuestas

está altamente restringida, permitiendo sólo a las empresas estatales anunciarse.

Para comprender la intención de la regulación presentada hay que mencionar como antecedente la sanción de la Ley N° 26.934 de Abordaje de Consumos Problemáticos, en la cual se considera a las conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego como un consumo problemático. El juego patológico comparte algunas características con las adicciones a las sustancias, como la necesidad, la pérdida de control, el síndrome de abstinencia y la tolerancia, entendido como la necesidad de jugar o consumir más. Esta iniciativa se basa en ese concepto y en la importancia de regular y concientizar a la población en torno a esta conceptualización.

A los fines de comenzar a regular la actividad de las personas humanas o jurídicas vinculadas a la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea a se establece que los operadores de apuestas y/o juegos de azar online deben solicitar el dominio “bet.ar” e inscribirse en el Registro de Control Online del Sistema de Apuestas creado por el artículo 6° de la Ley N° 27.346, de forma tal que sea más fácil para la justicia y para la sociedad determinar qué sitios ofrecen éste tipo de servicios y, al mismo tiempo, cuáles son ilegales. A la vez, se enumeran una serie de datos mínimos que estos deberán pedir a la hora de crear las cuentas o validar las ya existentes, entre las que se incluyen datos biométricos y datos personales de los usuarios.

Con respecto al auspicio, publicidad, promoción y patrocinio se toma el modelo de la Ley N° 26.687 del Tabaco. No se prohíbe por completo la publicidad, pero ésta sólo podrá realizarse fuera del horario apto para todo público regulado por la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. Sin importar el medio de difusión por el que se realice la publicidad o promoción se deberá incluir una leyenda alertando sobre

los perjuicios de jugar en exceso y que cualquier tipo de juego de azar o apuesta online está prohibida para menores de 18 años. Al igual que para el tabaco, se prohíbe el auspicio o patrocinio de cualquier evento público, lo que incluye desde un evento deportivo hasta una Fiesta Nacional.

Uno de los principales aportes del proyecto es la creación del Registro Nacional contra la Ludopatía Infantojuvenil en la órbita de la ENACOM. Allí, padres, madres, representantes legales, encargados/as o tutores/as de una persona menor de edad inscribirán de forma voluntaria la línea telefónica o el IMEI del teléfono celular o dispositivo móvil respectivo para que no pueda acceder a los dominios de internet en “bet.ar” y aplicaciones vinculadas.

Se impulsa, además, una Línea Telefónica y Centro de Atención online con los recursos necesarios para brindar en tiempo real información respecto de las consecuencias perjudiciales de los juegos de azar y/o apuestas, así como también, para canalizar denuncias respecto del incumplimiento de la presente ley con las autoridades que correspondan en forma articulada con las autoridades provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Por otro lado, se incluye una obligación de las plataformas y las entidades bancarias de informar las transacciones de las cuentas registradas para menores de edad, a sus padres o tutores, como una herramienta para localizar y controlar el juego.

Las entidades emisoras de tarjetas de crédito, compra y débito deberán adoptar las medidas pertinentes a efectos de que se impida la utilización de aquellas tarjetas correspondientes a personas menores de edad para consumos en apuestas y/o juegos de azar en forma presencial o en línea.

Con respecto a la sensibilización, se incluye en el artículo 92º (contenidos curriculares comunes a todas las jurisdicciones) de la Ley N° 26.206 de Educación Nacional la concientización y prevención sobre consumos problemáticos; en especial, el del juego.

Se establece un régimen sancionatorio específico, destinando los fondos recaudados a programas de concientización y prevención, así como también, al fortalecimiento de los dispositivos de atención de personas con consumos problemáticos.

Acompañando al citado régimen, se modifica el artículo 301 bis del Código Penal, que refiere al juego ilegal, incorporando una agravante para el caso de que los sistemas ilegales de captación de juegos de azar resulten accesibles para personas menores de edad o sean utilizados por ellas.

La ludopatía, o adicción al juego, como referimos previamente, constituye un creciente problema de salud pública que afecta de manera significativa a la población adolescente, comprometiendo su desarrollo integral y el bienestar futuro. La adolescencia se caracteriza por la búsqueda de sensaciones, la impulsividad y la susceptibilidad a la presión social y a la publicidad. Las características propias de esta etapa, junto a la falta de conciencia de los riesgos relativos al juego y la facilidad de acceso a plataformas, aumentan la vulnerabilidad de este grupo etario. Las investigaciones refieren que las tasas de juego problemático tienden a ser más altas en los adolescentes (3-4 %) respecto de los adultos (1 al 2 %).

El desarrollo cerebral adolescente se caracteriza por un proceso de maduración en el que se establecen conexiones neuronales esenciales. La ludopatía interfiere en este proceso y genera alteraciones en el desarrollo cerebral que pueden comprometer gravemente el futuro de

las y los adolescentes. El sistema de recompensa (encargado de regular la motivación y el placer) se ve sobre estimulado por el juego patológico, disminuyendo la capacidad de experimentar satisfacción en actividades cotidianas y generando una dependencia creciente hacia el juego. La corteza prefrontal (aún en desarrollo en esta etapa), responsable del control de los impulsos y la toma de decisiones, se ve afectada negativamente disminuyendo la capacidad de resistir los impulsos de jugar, evaluar consecuencias y tomar decisiones racionales. Asimismo, la capacidad de aprendizaje se ve afectada, comprometiendo el desarrollo cognitivo y su futuro académico.

La ludopatía infantojuvenil trasciende el ámbito del neurodesarrollo, impactando de manera negativa en la salud mental y física. En el plano psicológico, se describe un incremento de los trastornos del estado de ánimo como la ansiedad, la depresión e incluso ideación suicida, así como un deterioro de la autoestima y aislamiento social. Las investigaciones muestran que entre los jugadores adolescentes las tasas de tabaquismo son cuatro veces más altas, el consumo de marihuana es seis veces mayor y el consumo de drogas duras es veinte veces mayor que en sus contrapartes de juego no problemático.

La protección de la salud y el bienestar de niños, niñas y adolescentes es un deber ineludible que compete a toda la sociedad pero que demanda un marco normativo adecuado y un Estado presente. Con este proyecto aspiramos a sentar bases robustas para la prevención y tratamiento eficaz de la ludopatía: buscamos resguardarlos y resguardarlas en una etapa crucial de la vida, reconociendo su especial condición de vulnerabilidad e intentando asegurar, así, el pleno desarrollo de las nuevas generaciones y su contribución al progreso de la Nación.

Por las razones expuestas, solicito a mis pares que acompañen la presente iniciativa.

Eduardo E. de Pedro. -