



PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación Argentina reunidos en Congreso sancionan con fuerza de ley:

REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD Y DE LA PROMOCIÓN DE LOS JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA

Disposiciones generales

Artículo 1º — La presente ley regula la publicidad y la promoción de los juegos de azar y apuestas en línea; a los fines de la prevención, protección y asistencia de la población ante los daños que produce la ludopatía y las diversas patologías asociadas al juego de apuestas.

Artículo 2º — Son objetivos de la presente ley:

- a) Prevenir el juego de azar y de apuestas en línea patológico dentro del territorio de la República Argentina.
- b) Prevenir las conductas adictivas y concientizar a la población sobre sus consecuencias.
- c) Eliminar la exposición de los menores a los efectos nocivos provocados por dichas conductas.
- d) Salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos de azar y apuestas en línea.

Publicidad, Promoción y Patrocinio

Artículo 3° - Queda prohibido:

- a) la publicidad no dirigida promocionando los juegos de azar, de apuestas y de pronósticos deportivos en línea a través de internet, por medio de plataformas de medios o redes sociales, de cartelería en la vía pública o en espacios privados de uso público, de medios de difusión gráfica y audiovisual, o de cualquier otro formato, medio o plataforma de difusión.
- b) los bonos de bienvenida de juegos de azar y apuestas en línea.

Artículo 4°- Queda exceptuada de lo dispuesto en el artículo 3° de esta norma, la publicidad dirigida a través de internet y el correo electrónico directo, bajo las siguientes condiciones:

- a) La publicidad deberá mostrarse a personas mayores de edad.
- b) Toda persona deberá prestar consentimiento antes de ser expuesta a anuncios publicitarios.

Artículo 5° - Queda prohibida la publicidad, la promoción y el patrocinio de pronósticos deportivos, realizadas por los operadores de juegos de azar y apuestas en línea, tanto en la indumentaria utilizada por deportistas como en los campos de juego y estadios en los que desarrollan su actividad.

Autoridad de aplicación

Artículo 6° - Será autoridad de aplicación de la presente en el orden nacional el Ministerio de Salud.

Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires actuarán como autoridades locales de aplicación, ejerciendo el control y vigilancia sobre el cumplimiento de la presente ley y sus normas reglamentarias. A ese fin determinarán los organismos que cumplirán tales funciones.

La autoridad de aplicación ejercerá su función sin perjuicio de la competencia de otros organismos en sus áreas específicas.

Sanciones

Artículo 7°. — Las infracciones a las disposiciones de la presente ley serán pasibles de las siguientes sanciones, las que se aplicarán con independencia de la responsabilidad civil o penal que pudiere corresponder:

a) **MULTAS.** El valor de la multa se determina en unidades fijas denominadas UF, cada una de las cuales equivale al menor precio de venta al público de un litro de nafta especial.

Las multas serán determinadas en la reglamentación desde un mínimo de CINCUENTA (50) UF hasta un máximo de CINCO MIL (5000) UF. La misma podrá incrementarse hasta diez (10) veces en caso de reincidencia.

b) Suspensión de licencia de juego.

c) Quita de licencia.

d) Clausura del local, institución o cualquier otro establecimiento donde se contravenga lo pautado en la presente ley.

Artículo 8°. — Las infracciones a las disposiciones de la presente ley serán juzgadas y ejecutadas por las jurisdicciones locales.

El monto de las multas percibidas por cada jurisdicción será destinado al financiamiento de los gastos que demande el cumplimiento de la presente ley. Las sanciones establecidas en el artículo precedente podrán acumularse y se gradúan con arreglo a su gravedad o reiteración.

Artículo 9°. — El Ministerio de Salud creará un registro nacional de infractores de esta ley, y lo mantendrá actualizado coordinando sus acciones con las demás jurisdicciones involucradas en el cumplimiento de esta ley.

Disposiciones finales

Artículo 10°. — El gasto que demande el cumplimiento de la presente ley se financiará con los recursos provenientes de:

- a) El producido de las multas establecidas;
- b) Las sumas que a esos fines se asignen en el Presupuesto de la Administración Nacional;
- c) Las donaciones y legados que se efectúen con ese destino específico

Artículo 11°. - Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Diputado Eduardo Tonioli

Diputado Mario Manrique

Diputado Leandro Santoro

Diputado Pablo Yedlin

Diputado Germán Martínez

Diputada Blanca Osuna

Diputada Eugenia Alianiello

Diputado Juan Marino

Diputado Santiago Cafiero

Diputado Jorge Neri Araujo Hernández

Diputada Andrea Freitas

Diputado Carlos Cisneros

Diputada Victoria Tolosa Paz

Diputado Diego Giuliano

Diputada Hilda Aguirre

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

Nuestro país ha sido testigo, durante los últimos años y en particular a partir de la pandemia, de la eclosión de un nuevo fenómeno con fuertes repercusiones económicas, psicológicas y sociales: el desarrollo exponencial de los juegos de azar y de apuestas en línea, cuyas características facilitan la compulsión. El formato de acceso rápido a través de la telefonía celular, en un país en el que se contabilizan más celulares que personas, sumado a las promociones ofertadas por las empresas del sector, consistentes en créditos o bonos de bienvenida para comenzar a jugar, facilitan el ingreso de los jóvenes a estas plataformas. Asimismo, vale señalar que las mismas brindan una amplitud horaria sin límites a la hora de apostar.

Aunque existen escasas estadísticas oficiales al respecto, se estima que entre el 1 y el 3 por ciento de la población mundial es adicta al juego. Gracias a estudios realizados en Estados Unidos, Canadá y Australia, se ha podido advertir que el pico epidemiológico se produce en los jóvenes entre 18 y 30 años.

Paradójicamente, la promoción de estas apuestas en línea suele estar orientada a los adolescentes y adultos jóvenes, en muchos casos a través de referentes del periodismo deportivo, comunicadores, figuras públicas o “influencers”, a través de las redes sociales (Youtube, Tik Tok, Instagram y otras) o en el marco de eventos deportivos de interés nacional.

En los primeros esfuerzos de los profesionales de la salud mental por catalogar problemas de salud mental que involucran al juego y la tecnología, la Organización Mundial de la Salud inauguró en 2015 el concepto de trastornos por los videojuegos. Más acá en el tiempo, el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales incluyó el término trastorno por juego de azar. Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos Aires, el 30 por ciento de la población de nuestro país mantiene algún tipo de vinculación con el juego. Dentro de ese universo, el 95 por

ciento corresponde a personas que juegan recreativamente, el 3.5 por ciento son jugadores problemáticos y el 1.5 por ciento corresponde a compulsivos.

Muchos países que pasaron por procesos similares a este, comenzaron hace un tiempo a regular la actividad con el objetivo de ponerle un coto a sus aristas más oscuras. Ante el crecimiento de las apuestas en línea por sobre las tradicionales, las autoridades de esos países se han convencido de la necesidad de establecer un nuevo marco jurídico que se adapte a esta modalidad de servicio y garantice su funcionamiento lícito y seguro.

En ese marco, el gobierno inglés -por ejemplo- duplicó, a través de la cartera de Sanidad, las clínicas de recuperación para ludópatas, para intentar dar respuesta y contener este drama social. Paralelamente, en abril del 2023, la Premier League, máxima categoría del fútbol inglés, decidió prohibir la publicidad de juegos de azar y apuestas deportivas en las camisetas de los clubes, medida que comenzará a regir a partir de la temporada 2026 - 2027.

En lo que respecta a la regulación de las apuestas online, España se ha convertido en un modelo a seguir para muchos otros países. Con una de las legislaciones más estrictas y sólidas del mundo en la materia, ha sabido equilibrar la libertad de empresa y el derecho al entretenimiento, con la protección de los consumidores y la prevención de la ludopatía. Aspectos como la prohibición de bonos y promociones para captar nuevos usuarios, las duras restricciones a la publicidad de apuestas, o la creación de un registro unificado de auto exclusiones, convierten al sistema español en un ejemplo a estudiar por países como Argentina, que necesitan regular este mercado en crecimiento.

Países Bajos ha regulado los juegos de azar en línea por la Ley de Apuestas y Apuestas a Distancia, del año 2021. Esta ley ha evolucionado significativamente con la introducción de la prohibición de la publicidad no dirigida de juegos de apuestas en línea, que entró en vigencia el 1 de julio de 2023. Esto significa que la publicidad de juegos de azar en internet solo está permitida bajo estrictas condiciones, buscando de esta manera proteger a las personas vulnerables, especialmente a los jóvenes, de los riesgos potenciales de los juegos de azar y apuestas en línea.

En nuestro país todavía persiste una alarmante falta de conciencia social e individual de la problemática, debido a que la gran mayoría de las personas desconoce que este

tipo de juegos puede desembocar en una potencial conducta adictiva llamada ludopatía.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud. Ya en el año 1980, la Asociación Americana de Psiquiatras la describía como "una conducta de juego inadaptada, persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional". Se trata de un impulso por participar en juegos de azar, que no puede controlarse, aún con la conciencia de las eventuales consecuencias personales, laborales o familiares que la persistencia de la conducta pueda producir. La citada asociación definió además los siguientes criterios para el diagnóstico de la ludopatía: 1. Preocupación frecuente por jugar, 2. Necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada; 3. Intentos repetidos sin éxito para detener o controlar el juego; 4. Intranquilidad o irritabilidad cuando se intenta detener el juego; 5. Empleo del juego como estrategia para escapar de problemas; 6. Intento recuperar al día siguiente mediante el juego el dinero que se perdió el día anterior; 7. Engaños a la familia; 8. Conductas ilegales para obtener dinero.

Por último, creemos necesaria una regulación que prohíba la publicidad no dirigida promocionando los juegos de azar, de apuestas y de pronósticos deportivos en línea a través de internet, por medio de plataformas de medios o redes sociales, de cartelera en la vía pública o en espacios privados de uso público, de medios de difusión gráfica y audiovisual, o de cualquier otro formato, medio o plataforma de difusión; y restrinja sus posibilidades de difusión a formatos de publicidad dirigidos exclusivamente a personas mayores de edad, que presten consentimiento expreso para su recepción. Esta disposición, como así también la prohibición de los bonos de bienvenida ofertados por las plataformas de juegos de azar para atraer clientes de escasos recursos económicos, y la prohibición de la publicidad de las plataformas de apuestas en la indumentaria y en los estadios en el marco de competiciones deportivas, persiguen un mismo objetivo: prevenir, proteger y asistir a la población -sobre todo a los adolescentes y adultos jóvenes- ante los daños que produce la ludopatía y diversas patologías asociadas a los juegos de azar y de apuestas en línea. Por todas las razones expuestas, solicito a los integrantes de la HCDN me acompañen con su voto para la aprobación del presente proyecto de ley.

Diputado Eduardo Tonioli
Diputado Mario Manrique
Diputado Leandro Santoro
Diputado Pablo Yedlin
Diputado Germán Martínez
Diputada Blanca Osuna
Diputada Eugenia Alianiello
Diputado Juan Marino
Diputado Santiago Cafiero
Diputado Jorge Neri Araujo Hernández
Diputada Andrea Freitas
Diputado Carlos Cisneros
Diputada Victoria Tolosa Paz
Diputado Diego Giuliano
Diputada Hilda Aguirre