

SESIONES ORDINARIAS

2006

ORDEN DEL DIA N° 1116

COMISIONES DE FINANZAS Y DE ACCION
SOCIAL Y SALUD PUBLICA

Impreso el día 2 de octubre de 2006

Término del artículo 113: 11 de octubre de 2006

SUMARIO: **Instalación**, habilitación y funcionamiento de cajeros automáticos dentro de establecimientos o locales de actividad lúdica. Prohibición. **Ingram**. (3.506-D.-2006.)

Dictamen de las comisiones*Honorable Cámara:*

Las comisiones de Finanzas y de Acción Social y Salud Pública han considerado el proyecto de ley del señor diputado Ingram, sobre prohibición de la instalación de cajeros automáticos en salas de juegos; 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,...

Artículo 1° – *Prohibición*. Prohíbese en todo el territorio de la Nación Argentina, la instalación, habilitación y funcionamiento de cajeros automáticos dentro de los establecimientos o locales de actividad lúdica, denominados “salas de juego” y destinadas a los “juegos de suerte, envite o azar”, que tengan la consideración de casinos, bingos, máquinas de tragamonedas e hipódromos.

Art. 2° – *Definiciones*. Se consideran “juegos de suerte, envite, o 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 valuables 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.

Se consideran “salas de juego” a aquellos establecimientos o locales en los cuales la actividad lúdica, su conocimiento, la resolución de la misma y el pago del premio correspondiente, se consuma en forma inmediata y correlativa, con la presencia del jugador.

Art. 3° – *Autoridad de aplicación*. Es autoridad de aplicación de la presente ley, la autoridad de contralor y fiscalización sobre los establecimientos mencionados en el artículo 2° de esta ley correspondiente a cada jurisdicción, y en lo que compete a la instalación, habilitación y funcionamiento de cajeros automáticos el Banco Central de la República Argentina.

Art. 4° – *Facultad de contralor*. La autoridad de aplicación podrá ordenar inspecciones periódicas contando con el auxilio de la fuerza pública.

Art. 5° – *Incumplimiento y sanciones*. En el supuesto de incumplimiento a lo establecido en la presente ley, la autoridad de aplicación jurisdiccional impondrá a las salas de juego las siguientes sanciones, sin perjuicio de las que correspondan por aplicación de otras normas, y de las que el Banco Central de la República Argentina imponga a las entidades financieras:

- a) Apercibimiento;
- b) Multas;
- c) Clausura del establecimiento.

El monto de las multas y el plazo de las clausuras a aplicar serán establecidos por vía reglamentaria.

Art. 6° – *Adecuación*. Los establecimientos o locales de los artículos 1° y 2° en los que existan cajeros automáticos deberán adecuarse a la presente ley en el término de 90 días contados desde su entrada en vigencia.

Art. 7° – *Incumplimiento - sanciones*. Los establecimientos o locales que no se adecuen en el plazo

legal establecido en la presente ley, serán pasibles de las sanciones dispuestas en el artículo 5°. Asimismo, la autoridad de aplicación correspondiente ordenará el inmediato retiro del cajero del establecimiento o local.

Art. 8° – *Reglamentación.* La presente ley será reglamentada en el plazo de 60 días de su promulgación.

Art. 9° – Dentro del plazo de noventa días de su reglamentación, las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, deberán adecuar la normativa y reglamentación vigente en la materia a las disposiciones que emanen de la presente ley.

Art. 10. – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Sala de las comisiones, 12 de septiembre de 2006.

Aníbal J. Stella. – Juan H. Sylvestre Begnis. – Juan E. B. Acuña Kunz. – Federico Pinedo. – Graciela Z. Rosso. – Oscar E. Massei. – Carmen Román. – Graciela B. Gutiérrez. – Julio E. Arriaga. – Susana M. Canela. – Marina Cassese. – Jorge C. Daud. – Marta S. De Brasi. – Guillermo de la Barrera. – Susana E. Díaz. – Ruperto E. Godoy. – Oscar S. Lamberto. – José E. Lauritto. – Silvia B. Lemos. – Eduardo Lorenzo Borocotó. – Nélica M. Mansur. – Mercedes Marcó del Pont. – Gustavo A. Marconato. – Juliana I. Marino. – Olinda Montenegro. – Juan A. Salim. – Carlos D. Sнопек. – Gladis B. Soto. – Alicia E. Tate. – Marta S. Velarde. – Mariano F. West. – Víctor Zimmermann.

INFORME

Honorable Cámara:

Las comisiones de Finanzas y de Acción Social y Salud Pública han considerado el proyecto de ley del señor diputado Ingram, sobre prohibición de la instalación de cajeros automáticos en salas de juegos; y, creen innecesario abundar en más detalles que los expuestos en los fundamentos que lo acompañan, por lo que los hacen suyos y así lo expresan.

Aníbal J. Stella.

FUNDAMENTOS

Señor presidente:

El espíritu del presente proyecto radica en proporcionar ayuda a las víctimas de la ludopatía.

La ludopatía es una enfermedad reconocida como tal desde 1980 por la Organización Mundial de la Salud. Produce dolorosas consecuencias para el enfermo y su entorno, familiar, laboral y social.

Su reconocimiento oficial se produce en 1980 cuando la Asociación de Psiquiatría Americana, Manual

Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) lo incluye en una de sus categorías (APA 1980).

Las estadísticas señalan que las mujeres comienzan a jugar a los 35 años mientras que los varones empiezan a los 15 años.

Dicha enfermedad consiste en un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, caracterizado por los siguientes síntomas:

1. Preocupación frecuente por el juego (por ejemplo, preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).

2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.

3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.

4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.

5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ejemplo sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).

6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo.

7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.

8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza para financiar el juego.

9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.

10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

La enfermedad que nos ocupa alcanza un gran significado y seriedad, pues se trata de una adicción en la que el sujeto es empujado por un abrumador e incontrolable impulso de jugar. El impulso persiste y progresa en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más tiempo, energía y recursos emocionales y materiales de que dispone el individuo. Finalmente, invade, socava y a menudo destruye todo lo que es significativo en la vida de la persona.

Considero que si bien las personas que sufren de esta enfermedad requieren de protección legal no podemos equipararlos con los inhabilitados del artículo 152 bis del Código Civil, bajo su mismo régimen de protección.

Es por ello que buscar otros mecanismos de protección como aquí se propone, es una salida más entre otras que pueden coadyuvar al sistema de protección que se erija sobre los individuos y sus

familiares que padecen las consecuencias de la enfermedad que nos ocupa.

La ludopatía es un trastorno del control de los impulsos, se los asimila a los alcohólicos y droga dependientes. La enfermedad afecta la voluntad, y no la razón, pues el enfermo en ningún momento pierde el control o la lucidez.

El juego en muchos casos se inicia en la adolescencia, y trasunta distintas etapas que comienzan con una gran excitación y expectativas de ganar más dinero, continúa con la pérdida, que provoca un mayor impulso en arriesgar más, para luego comenzar a peticionar préstamos a aquellas personas que se encuentran en el establecimiento, de tal forma utilizan dinero con el que no cuentan, generando más deudas, y finalizando en un círculo sin salida que sólo le deja la opción de seguir jugando para recuperarse. El ciclo termina con una etapa de desesperación en donde su vida pierde sentido y placer. Se acentúa la situación con la aparición de problemas financieros a los que se suman los legales (cheque sin fondo, apropiación de dinero, acudir a prestamistas, pequeñas estafas). A esta altura el enfermo se encuentra en un estado de nerviosismo, duerme poco, está irritable.

Debemos destacar que actualmente adquirir una tarjeta de crédito, resulta bastante sencillo. Fácilmente se pueden obtener más de una, y hasta 10 tarjetas de crédito simultáneamente.

En este sentido la adicción a las compras se ha hecho más frecuente en el consumidor, y más aún en el género femenino. Sin mencionar las serias consecuencias que también provoca en las personas adictas al juego, que incluso cuentan con el cajero automático dentro del mismo establecimiento destinado al juego.

La industria del juego se expande día a día a pasos agigantados. Ello puede observarse con facilidad con solo encender la televisión donde el juego alcanza a todos los niveles de la sociedad, quedando expuestos hasta los más jóvenes, pues con solo utilizar el teléfono acceden a ellos. Por otra parte abundan la inauguración y aperturas de bingos, y casinos flotantes, entre otras salas de juego.

El avance de la tecnología, así como también los factores que se señalan precedentemente constituyen un ítem fundamental en el lamentable crecimiento de la enfermedad que nos ocupa. Un claro ejemplo lo constituye la tendencia del juego en internet, a través de los casinos virtuales.

En congresos internacionales (por ejemplo, europeo sobre el estudio del juego y su normativa) ya se ha comenzado a tratar esta problemática.

Desde la Justicia también se advierte sobre la enfermedad que nos ocupa. Es así que el juez Enrique Arbizu del Departamento Judicial de Mar del Plata, dictó una disposición en junio de 2004 obligando a la colocación de carteles de advertencia sobre el

juego compulsivo en los casinos provinciales. Este fallo ha sido de un profundo contenido social a través del cual se advierte sobre un fenómeno alarmante: la proliferación del juego a merced a la desesperación de una población empobrecida.

Por todo lo expuesto solicito a mis pares que me acompañen en la aprobación del presente proyecto.

Roddy E. Ingram.

ANTECEDENTE

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,...

PROHIBICION DE INSTALAR CAJEROS AUTOMATICOS EN SALAS DE JUEGO

Artículo 1° – *Prohibición.* Prohíbese en todo el territorio de la Nación Argentina, la instalación de cajeros automáticos dentro de los establecimientos o locales de actividad lúdica, denominados “salas de juego” y destinadas a los “juegos de suerte, envite o azar”, que tengan la consideración de casinos, bingos, máquinas de tragamonedas e hipódromos.

Art. 2° – *Definiciones.* Se consideran “juegos de suerte, envite, o 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 valiables 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.

Se consideran “salas de juego” a aquellos establecimientos o locales en los cuales la actividad lúdica, su conocimiento, la resolución de la misma y el pago del premio correspondiente, se consuma en forma inmediata y correlativa, con la presencia del jugador.

Art. 3° – *Autoridad de aplicación.* Es autoridad de aplicación de la presente ley, la autoridad de contralor y fiscalización sobre los mencionados establecimientos correspondiente a cada jurisdicción.

Art. 4° – *Facultad de contralor.* La autoridad de aplicación podrá ordenar inspecciones periódicas contando con el auxilio de la fuerza pública.

Art. 5° – *Incumplimiento y sanciones.* En el supuesto de incumplimiento a lo establecido en la presente ley, la autoridad de aplicación impondrá las siguientes sanciones, sin perjuicio de las que correspondan por aplicación de otras normas:

- a) Apercibimiento;
- b) Multas;
- c) Clausura del establecimiento.

El monto de las multas y el plazo de las clausuras a aplicar serán establecidos por vía reglamentaria.

Art. 6° – *Adecuación*. Los establecimientos o locales de los artículos 1° y 2° en los que existan cajeros automáticos deberán adecuarse a la presente ley en el término de 90 días contados desde su entrada en vigencia.

Art. 7° – *Incumplimiento - sanciones*. Los establecimientos o locales que no se adecuen en el plazo legal establecido en la presente ley, serán pasibles de las sanciones dispuestas en el artículo 5°. Asimismo la autoridad de aplicación correspondien-

te ordenará el inmediato retiro del cajero del establecimiento o local.

Art. 8° – *Reglamentación*. La presente ley será reglamentada en el plazo de 60 días de su promulgación.

Art. 9° – *Invitación*. Se invita a las provincias, y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a adherir a la presente ley.

Art. 10. – Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Roddy E. Ingram.