

## PROYECTO DE LEY

*El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación Argentina, reunidos en Congreso...*

### **Capítulo I: Disposiciones Generales**

**Artículo 1.** Asignase carácter de política de salud pública en todo el territorio de la República Argentina la prevención y tratamiento de la Ludopatía.

### **Capítulo II: Tratamiento Integral de la Ludopatía.**

**Artículo 2.** Créase el Programa Nacional de Prevención y Tratamiento Integral de la Ludopatía en el ámbito del Ministerio de Salud de la Nación.

**Artículo 3.** Son objetivos del Programa Nacional de Prevención y Tratamiento Integral de la Ludopatía:

a) Garantizar el derecho a la salud de las personas, promoviendo políticas de salud pública destinadas a la población en general que prevengan acerca de las consecuencias del juego patológico;

b) Asegurar el acceso a servicios de asistencia integrales a los jugadores compulsivos y su familia, brindando una cobertura integral y gratuita, desde un abordaje multidisciplinario y tratamientos diferenciados según las necesidades de los individuos.

**Artículo 4.** La autoridad de aplicación del presente programa será el Ministerio de Salud de la Nación, quien cumplirá con las siguientes funciones:

a) Elaborar y proponer los dispositivos sanitarios y médicos adecuados, destinados a las acciones de prevención primaria, desde el abordaje psicológico y social, orientados a las personas que padezcan de la enfermedad de Ludopatía, de forma integrada con la oferta existente en salud mental y adicciones, respetando la autonomía individual y derechos de los individuos que demanden asistencia para el tratamiento de su adicción;

b) Desarrollar acciones y cursos de capacitación afines a la materia de las adicciones en general y la ludopatía en particular, y además, informar sobre las características y conductas propias de un jugador compulsivo o potencial, a fin de poder identificar la presencia de un adicto. Las mismas estarán orientadas a todos asistentes sanitarios, docentes, profesionales y demás personal relacionado al juego, brindando conocimientos teóricos y prácticos a los fines de otorgar un mejor servicio de salud;

c) Elaborar un relevamiento de información sanitario sobre la prevalencia e incidencia real de la ludopatía en todo el territorio nacional;

d) Efectuar informes sobre las acciones llevadas a cabo a nivel nacional en conjunto con las autoridades provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires;

e) Elaborar y fomentar convenios con Universidades estatales y/o privadas con el objetivo de promover planes de investigación y estadísticas sobre la ludopatía, integrados a proyectos marco en el área de salud mental y adicciones;

f) Desarrollar en coordinación con la Secretaría de Prensa de la Nación campañas educativas, informativas y de publicidad -televisivas, radiales, gráficas e internet- con el propósito de concientizar a toda la población sobre las consecuencias nocivas de la ludopatía, incentivando en valores y estilos de vida saludables alternativos al juego patológico;

g) Realizar talleres informativos- preventivos y espacios de reflexión destinados a la comunidad educativa, especialmente a jóvenes y niños;

h) Promover la participación de organizaciones no gubernamentales afines a la materia, en las acciones previstas en el presente programa.

**Artículo 5. Cobertura.** Las Obras Sociales y Asociaciones de Obras Sociales del Sistema Nacional, comprendidas en la Ley N° 23.660 y sus modificatorias, beneficiarias del fondo de redistribución de la Ley N° 23.661 y sus modificatorias, y las entidades de medicina prepaga, conforme a lo establecido en la Ley N° 24.754,

deberán brindar obligatoriamente las prestaciones para la cobertura integral del tratamiento de la ludopatía, incorporada de pleno derecho al Programa Médico Obligatorio (PMO).

### **Capítulo III: Otras medidas de prevención**

**Artículo 6.** Servicio de asistencia. Establécese un servicio de atención telefónica gratuita (0800) como así también un servicio de mensajería instantánea para enviar y recibir contenido en formato de texto, audios, fotos y videos.

El mismo será atendido por personas capacitadas, para efectuar consultas y recibir información relativa a la ludopatía, manteniendo el anonimato y respetando la confidencialidad.

**Artículo 7.** Leyendas. Todos los establecimientos y/o locales donde se desarrollen juegos de azar deben exhibir en su entrada y en cada mostrador de venta de fichas o unidades de apuesta un cartel preventivo advirtiendo a la comunidad los daños vinculados a la ludopatía, con la siguiente leyenda: "EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA LA SALUD". Asimismo, se debe exhibirse el número de la línea telefónica gratuita creado por la autoridad de aplicación.

Los tickets de entrada a las Salas de Juegos de Azar deben contener la misma leyenda con la exhibición de línea telefónica.

**Artículo 8.** Tamaño de las Leyendas. El cartel referido en el artículo 7º de la presente ley debe ser por lo menos de un tamaño equivalente al veinticinco por ciento (25%) del tamaño de la puerta, mostrador o ticket al que acompaña.

**Artículo 9.** Cajeros Automáticos. Queda prohibido en todo el territorio nacional la instalación de cajeros automáticos o cualquier otro medio expendedor de dinero en las salas de juego del azar. La prohibición establecida, se extenderá dentro de un radio de dos cuadras de los establecimientos comprendidos.

#### **Capítulo IV: Publicidad y Promoción**

**Artículo 10.** Publicidad y Promoción. Queda prohibida en los distintos medios de comunicación masiva, toda publicidad o promoción de salas de juego del azar y aplicaciones y sitios de apuestas online, que:

- a) Sea dirigida a menores de dieciocho (18) años;
- b) Sea asociada directa o indirectamente el juego con la ayuda social;
- c) No incluya en letra y lugar visible la leyenda "EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA LA SALUD".

Queda prohibida toda publicidad o promoción de juego y apuestas en competencias deportivas mediante cartelería en general y/o en indumentaria de deportistas (en equipo o individuales).

#### **Capítulo V: Registro de Autoexclusión**

**Artículo 11.** Creación. Créase un Registro de Autoexclusión, a los efectos de confeccionar una base de dato de aquellas personas que manifiesten voluntariamente y unilateralmente, excluirse a sí mismas de las salas de juego de azar en todo el territorio nacional.

**Artículo 12.** Procedimiento. Toda persona interesada en inscribirse en el Registro deberá completar de forma personal, en cualquiera de las salas de juegos del territorio argentino, el Acta de Autoexclusión, cuyo modelo será confeccionado y proveído por la autoridad de aplicación.

**Artículo 13.** Obligaciones. Las salas de juego de azar tienen la obligación de:

- a) Proveer formularios de solicitud del Acta de Autoexclusión.
- b) Proveer información sobre el Programa Nacional de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía

**Artículo 14.** Extensión: En los casos que una persona decidiera voluntariamente autoexcluirse de una de salas de juego, la solicitud ser hará extensiva al resto de las salas de juegos de las jurisdicciones provinciales, siendo debidamente informado al solicitante.

**Artículo 15.** Confidencialidad. Los datos de las personas inscriptas en el Registro de Autoexclusión son confidenciales y no pueden ser usados con fines y objetivos diferentes a los dispuestos en la presente ley. Toda persona que accediere a la nómina de personas incluidas en dicho Registro, en razón de su profesión o trabajo, deben guardar estricto secreto del mismo.

**Artículo 16.** Suministro de información. Establecer una modalidad de colaboración, entre la autoridad nacional y las autoridades provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que ejercen el control y fiscalización del juego de azar, para la provisión y derivación de información a todas las salas de juego del país relativas a las personas anotadas en el Registro de Autoexclusión, incluyendo todas las altas y baja que se produzcan.

## **Capítulo VI: Sanciones**

**Artículo 17.** En los casos de incumplimiento a lo establecido los artículos 9º y 10º de la presente ley, se impondrá a las salas de juego las siguientes sanciones:

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

**Artículo 18.** La sanción se graduará de acuerdo con la gravedad del hecho, las infracciones anteriores en que hubiese incurrido el responsable, su magnitud económica y efectos sociales.

**Artículo 19.** La aplicación de las sanciones correspondiente a lo previsto al artículo 9º de la presente ley, será competencia de Banco Central de la República Argentina en ejercicio de sus facultades por la Ley de Entidades Financieras 21.526.

**Artículo 20.** La aplicación de las sanciones correspondiente a lo previsto al artículo 10º de la presente ley, será competencia de la Secretaria de Prensa de la Nación, en tanto autoridad de aplicación de dicho artículo, en el ámbito de sus competencias.

### **Capítulo VII: Disposiciones Finales**

**Artículo 21.** Convenios con Provincias. La autoridad de aplicación, en el marco del Consejo Federal de Salud (CO.FE.SA), podrá llevar adelante acuerdos o convenios con las jurisdicciones que adhieran a la presente ley, a fin de diseñar e implementar acciones conjuntas con las áreas provinciales con competencia en materia sanitaria, dentro del marco general de la política nacional.

**Artículo 22.** Presupuesto. Los recursos que demande el cumplimiento de la presente Ley deberán incorporarse a las partidas del Presupuesto General de la Administración Nacional.

**Artículo 23.** Invítase a las Provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley.

**Artículo 24.** Comuníquese al Poder Ejecutivo.

DIP. MARGARITA STOLBIZER

DIP. MONICA FEIN

DIP. OSCAR AGOST CARREÑO

DIP. CARLOS GUTIERREZ

DIP. NICOLAS MASSOT

DIP. ALEJANDRA TORRES

DIP. JUAN FERNANDO BRÜGGE

DIP. EMILIO MONZO

DIP. IGNACIO GARCIA AREZCA

## FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

El presente proyecto es una actualización de expedientes presentados con anterioridad ante la Honorable Cámara de Diputados de la Nación (1492-D-2017 / 1156-D-2016 / 0767-D-2014) y recobra fundamental importancia en la actualidad por la masividad alcanzada por el juego de apuestas tanto en salas como bajo su modalidad virtual.

Traigo a consideración de esta Honorable Cámara, un proyecto que tiene como trasfondo el debate en torno del juego compulsivo, una tendencia que se multiplica en nuestro país y que se profundizó desde la irrupción del juego on-line.

Históricamente la explotación del juego del azar ha sido justificada en tanto que parte de lo recaudado por los Estados sea destinado a la asistencia social. Sin embargo, las sorprendentes dimensiones de este negocio y el exponencial crecimiento del mercado lúdico, nos lleva a plantear una interpretación no tan optimista, primordialmente en lo que respecta a las consecuencias adversas que produce en los jugadores, principales víctimas entre relaciones de poder.

El primer reconocimiento del juego patológico o ludopatía como enfermedad es dado por la Asociación de Psiquiatría Americana (APA) en 1980 en el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (DSM-III), donde se planteaba su definición. De acuerdo con el DSM IV, entre sus criterios para su diagnóstico, la persona debe cumplir con algunos de los siguientes síntomas:

A. Comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:

1. preocupación por el juego (p. Ej., 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 (p. Ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión)

6. después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de "cazar" las propias pérdidas)
  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
- B. El comportamiento de juego no se explica mejor por la presencia de un episodio maniaco.

En el año 1992 la Ludopatía es reconocida como enfermedad por la OMS, incluyéndola como una categoría diagnóstica en su Clasificación Internacional de Enfermedades (C.I.E.-10) definiéndola de la siguiente manera:

"Es un trastorno que está caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales, familiares. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales tales como la pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas"

Este trastorno, encuadrado entre los trastornos del control de impulsos semejante a otras adicciones, tiene la particularidad de ser un problema adictivo sin la existencia de sustancia externa que produzca un daño a nivel orgánico. Es por ello, que los síntomas que indican la presencia de una persona que padece la adicción al juego no son fáciles de detectar.

Otra de las particularidades que caracteriza a la ludopatía, según los expertos en el tema, es la relación entre la adicción al juego y el suicidio. A diferencia de otras adicciones, en las cuales un individuo puede morir por ejemplo de una sobredosis, existen casos donde son los mismos ludópatas quienes deciden terminar con su propia vida.

Asimismo, los imaginarios en relación al juego que predominan hoy en la sociedad asociados a las actividades de ocio y la diversión, han generado que



muchos sectores de la población todavía no consideren al juego compulsivo como una patología. En el fondo, ello revela la existencia de una imagen del jugador como vicioso y no como adicto. Desde esta perspectiva, queda en evidencia la falta de conocimiento sobre la naturaleza de la adicción, estigmatizando a la persona que sufre dicha enfermedad.

Referirnos el juego compulsivo como un problema social, en cuanto que el incentivo de estas prácticas trae consigo la alteración sustancial del comportamiento de los ámbitos familiares, laborales, económicos y sociales del sujeto. También nos enfrenta con un problema de salud pública, donde el Estado tiene el deber de intervenir en pos de garantizar el bienestar de sus habitantes, implementando políticas públicas para la prevención y asistencia, y la asignación de recursos específicos para el tratamiento integral de la ludopatía, especialmente prestando atención a los sectores sociales más vulnerados.

El juego y su adicción tienen que ver con el tiempo del resultado. Cuanto menor es el lapso temporal entre la respuesta del resultado y la apuesta realizada, más adictivo es el juego. Es por ello que entre los juegos que generan mayores patologías, se encuentran las máquinas tragamonedas e internet. Esta referencia nos parece significativa en el marco de las características que marca el mercado lúdico en la Argentina. Como nos anoticia un importante diario en unos de sus títulos, editado el día 23 de abril de 2009, "en nuestro país en los últimos cinco años se abrieron 22 nuevos casinos"

El dato llamativo al cual hace referencia la nota periodística mencionada, es la tendencia del mercado de la cultura lúdica de los argentinos, donde la apertura de nuevas salas de juegos se encuentra relacionada con la expansión de las grandes cadenas de hotelería, a contramano de la tendencia en el mundo marcada por las apuestas on line.

Sin embargo, es importante advertir la modificación que ha sufrido la actividad del juego a través del avance y uso de las nuevas tecnologías de la información, principalmente internet y en menor medida, telefonía celular, programas de televisión y otros medios interactivos. Esto ha generado la ampliación de la oferta lúdica virtual, por lo tanto, también se hace necesario propiciar medidas adecuadas para su control y regulación.

Lo cierto es que con esta expansión de la oferta de salas de juego en las mayorías de las provincias, sumados a las nuevas formas interactivas para jugar, la cantidad de adictos y consultas de jugadores compulsivos creció en la misma dirección. En este sentido, la presencia gubernamental en la definición de políticas

se hace más ineludible cuando se advierte la expansión del ofrecimiento lúdico en nuestro país.

Por todo lo expuesto, y en el mismo sentido que otros expedientes presentados y tratados en la Comisión de Adicciones de esta Honorable Cámara, orientamos las medidas desde una mirada integral y abarcativa de la ludopatía.

Entre las disposiciones legislativas adoptadas en el presente proyecto de ley se encuentran la creación de un Programa Nacional de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía, y la cobertura e inclusión de la enfermedad de la Ludopatía en el Programa Médico Obligatorio (PMO), Ley N° 23.660.

La creación de un Registro de Autoexclusión a nivel nacional, no sólo apunta a garantizar el total funcionamiento de los ya existentes en las distintas jurisdicciones, sino además tener una base de datos actualizada sobre el índice de prevalencia real de los ludópatas en nuestro país.

Además, se promueve la adopción de otras acciones tendientes a prevenir la enfermedad como, por ejemplo: la exhibición de leyendas y advertencias sanitarias, la creación de una línea telefónica gratuita de consulta, el control de la publicidad sobre el juego y la prohibición de instalar cajeros automáticos dentro de las salas de juegos del azar.

En síntesis, estamos convencidos de que las autoridades debemos tomar conciencia sobre esta problemática, sin pretexto de ignorar las peligrosas consecuencias sobre la salud de la población que acarrea, con el objetivo de aumentar las arcas fiscales.

Por los fundamentos expuestos, y por las razones que se darán oportunamente, es que se solicita la aprobación del presente proyecto de Ley.-