



2024 AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD

PROYECTO DE LEY

El Senado y la Cámara de Diputados de la Nación, reunidos en Congreso, sancionan con Fuerza de Ley:

REGULACIÓN DE PUBLICIDAD DE APUESTAS EN LÍNEA Y CREACIÓN DE REGISTROS DE APOSTADORES EN LÍNEA Y DE AUTOEXCLUSIÓN

ARTÍCULO 1. Objeto. La presente Ley tiene por objeto regular diferentes cuestiones referidas a juegos de azar y de apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos, ya sea en línea y/o con modalidad virtual, que se lleven a cabo a través de medios y/o plataformas digitales, informáticas, electrónicas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación, o los que en el futuro se desarrollen.

ARTÍCULO 2. Autoridad de Aplicación. Son Autoridad de Aplicación de la presente la Dirección Nacional de Defensa del Consumidor y Arbitraje del Consumo junto al Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM), o las que en el futuro las reemplacen, quienes deberán coordinar tareas a los fines de dar cumplimiento a lo dispuesto en la presente ley.

ARTÍCULO 3. Publicidad. Limitaciones. Las publicidades de juegos de azar y de apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos, ya sea en línea y/o con modalidad virtual en medios de comunicación audiovisuales, entre ellas en televisión, radio, plataformas de contenidos de medios, vivo o grabado, que se puedan ver en línea por cualquier dispositivo con acceso a internet, se limitan a la franja horaria que va entre la 01:00 y las 05:00 horas.

ARTÍCULO 4. Publicidad. Prohibiciones. Prohíbese en dichas publicidades lo siguiente:

- a) La participación de figuras públicas, entre ellos deportistas, periodistas, personajes de ficción o en su defecto la alusión a los mismos, salvo cuando protagonicen un mensaje respecto del juego responsable.



2024 AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD

- b) Cualquier tipo o clase de promoción o publicidad durante la transmisión de eventos deportivos, sea la misma por medios audiovisuales a través de teledifusión, radiodifusión y de cualquier medio de transmisión en línea.
- c) La difusión a través de soportes estáticos, digitales o cualquiera sea su formato, que se encuentren en los estadios o campos de juego o emplazados en la vía pública.
- d) El auspicio de asociaciones deportivas, seleccionados nacionales, torneos, clubes, estadios, centros deportivos o recreativos, academias deportivas, equipos deportivos o deportistas de forma individual.
- e) La difusión en recitales, festivales o encuentros culturales.
- f) La realización de publicidad en sitios, portales web y aplicaciones que estén destinadas a menores de edad y que no posean mecanismos o instrumentos que impidan su acceso.
- g) El asociar el desarrollo o éxito personal a las apuestas en línea, o generar expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o dar a entender que destrezas individuales o habilidades personales pueden influir en los resultados.
- h) La oferta directa o indirecta de créditos, bonos o dinero; el otorgamiento de regalos de créditos, bonos o dinero por registración o por primera apuesta; y la realización de préstamos a los apostadores.
- i) Toda otra prohibición que la autoridad de aplicación considere pertinente.

ARTÍCULO 5. Registro Único de Apostadores en Línea. Créase el Registro Único de Apostadores en Línea el cual estará a cargo de la autoridad de aplicación. El registro se compondrá con los listados de apostadores que aporten las empresas que desarrollan y explotan el juego en línea y de los que aporten los organismos provinciales a cargo del control del juego en línea en cada jurisdicción. La información de las personas registradas debe ser resguardada de acuerdo a la Ley Nacional N.º 25.326 de Protección de Datos Personales.

ARTÍCULO 6. Requisitos para registrarse. Son requisitos para registrarse como apostadores en línea:

- a) Ser mayor de edad.
- b) No poseer deudas alimentarias.
- c) No encontrarse inhibido judicialmente, ni poseer deudas bancarias o crediticias.
- d) Otros que la autoridad de aplicación disponga.

La persona se registra brindando sus datos personales: nombre y apellido, tipo y número de documento, profesión, domicilio, número de teléfono móvil y correo electrónico donde pueda recibir notificaciones.



2024 AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD

ARTÍCULO 7. Autolimitación. La persona registrada como apostador en línea puede establecer límites dinerarios para apuestas con montos máximos por día, semana o mes. Las empresas desarrolladoras y explotadoras de juegos en línea deben establecer una sección o espacio para que el apostador realice la autolimitación al momento de la registración y al momento de realizar el ingreso una vez registrado.

ARTÍCULO 8. Registro de Autoexclusión. Créase el Registro de Autoexclusión el cual tiene por finalidad permitir a la persona registrada como apostador en línea inscribirse de manera voluntaria. La autoridad de aplicación llevará un registro de las personas autoexcluidas el cual será informado diariamente a las empresas que desarrollan y explotan las apuestas en línea.

ARTÍCULO 9. Solicitud de Autoexclusión por medio de un familiar. Puede solicitar la inclusión en el Registro de Autoexclusión de un apostador en línea que padezca juego patológico el cónyuge, conviviente, ascendientes y descendientes hasta segundo grado de consanguinidad. Recibida la solicitud, la autoridad de aplicación contactará de forma fehaciente a la persona que padece juego patológico, le comunicará el pedido del familiar, lo entrevistará, le dará la posibilidad de autoexcluirse y le ofrecerá acompañamiento profesional a través de las empresas que desarrollan y explotan el juego.

ARTÍCULO 10. Plazo de autoexclusión. El plazo mínimo de autoexclusión es de un año, a partir del cual la persona autoexcluida puede solicitar de forma voluntaria ser quitado del Registro de Autoexclusión, debiendo para ello cumplimentar con los requisitos enumerados en el Artículo 5 de la presente.

ARTÍCULO 11. Obligación de las empresas. Las empresas que desarrollan y explotan las apuestas en línea están obligadas a:

- a) Habilitar el acceso a la autoexclusión en la misma sección donde se realiza el ingreso del usuario, y en el sitio o portal de apuestas una vez que el apostador ya ingresó con su usuario.
- b) Informar cada autoexclusión realizada por un apostador en línea a la autoridad de aplicación de manera inmediata a producida la misma.
- c) Impedir que las personas registradas como autoexcluidas realicen apuestas en su sitio o portal.
- d) Establecer programas de responsabilidad social que acompañen de forma profesional a las personas autoexcluidas o a las que padezcan juego patológico.

ARTÍCULO 12. Control de acceso. El apostador en línea debe ingresar a las salas o sitios de apuestas comprobando su identidad a través de datos biométricos.



2024 AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD

ARTÍCULO 13. Leyenda obligatoria en sitios de apuestas. Los sitios, portales o aplicaciones de apuestas en línea deben exhibir obligatoriamente y en una ubicación visible la leyenda “EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA”. Esta obligación debe cumplirse en cada sección, desde la de registración, la de ingreso con usuario ya registrado y la sección para realizar y confirmar la apuesta. La leyenda podrá ser complementada y/o adaptada por la Autoridad de Aplicación con una o más que considere conveniente.

ARTÍCULO 14. Orden público. La presente ley y sus normas reglamentarias son de orden público.

ARTÍCULO 15. Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.

FIRMANTE

Marcela Antola

Tavela, Danya
Coli, Marcela
Galimberti, Pedro Jorge
Coletta, Mariela
Cobos, Julio
Barletta, Mario
Aguirre, Manuel Ignacio
Sarapura, Natalia Silvina



2024 AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

Los juegos de azar y las apuestas acompañan al hombre desde hace miles de años, los avances tecnológicos actuales han permitido la utilización de internet para desarrollar nuevas modalidades.

En la actualidad estamos viviendo un auge, sobre todo luego de la pandemia por la COVID-19, de las apuestas en línea que replican juegos de casinos, otros tipos de juegos de azar y las apuestas deportivas, las cuales siempre tuvieron un desarrollo, pero ahora vemos una refinamiento en el cual se permite hasta realizar apuestas sobre la base de pronósticos respecto a la cantidad de tiros a puerta o hasta saques de banda en deportes como el fútbol, por nombrar como ejemplo el más popular en nuestro país.

Las apuestas en línea han crecido en los últimos años y en parte se debe a que son las generaciones más jóvenes quienes se ven tentados a iniciarse en el camino del juego a través de esta modalidad.

Una preocupación creciente entre docentes secundarios que comentan en ámbitos escolares, y fuera de ellos, como sus estudiantes esperan estar libres de tareas para poder hablar sobre los resultados deportivos, pero no ya con fines meramente recreativos como hasta hace un tiempo, sino con el objetivo de saber si hubo ganadores de las apuestas, y cuanto dinero obtuvieron o perdieron en ellas.

Estudios de España mencionados en informes periodísticos indican que 1 de cada 10 apostadores en línea presentan problemas de juego patológico y de adicción a los mismos.

Especialistas señalan que el crecimiento de las apuestas en línea se debe a varios factores, entre otros el aumento del estrés y la ansiedad, promoción o publicidad agresiva de esta clase de consumos, lo cual se suma a una cultura de consumo promovida por música urbana, falta de regulación y fácil accesibilidad a las plataformas de apuestas. Puede además influir la idea de mejorar la situación económica ante la imposibilidad de ofertas laborales al salir del secundario.

Estudios de nuestro país señalan que hay unos 19 millones de personas que juegan asiduamente, siendo que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

Según estadísticas oficiales, en la actualidad el 30% de la población tiene algún tipo de vinculación con el juego. Sobre ese universo, el 95% corresponde a personas que juegan recreativamente, el 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% son jugadores compulsivos.



2024 AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD

La publicidad funciona como un condicionante de los deseos y pensamientos de los consumidores, es en este sentido que nuestro país ha regulado las publicidades de alimentos a través de la Ley de 27.642 de Etiquetado Frontal, con la finalidad de alertar sobre los efectos de consumir determinados alimentos. Contamos también con el ejemplo de la Ley 26.687 que regula la publicidad, promoción y consumo de los productos elaborados con tabaco. Ambas leyes tuvieron efectos que mejoraron la calidad de información de los consumidores.

Consideramos trascendental regular diferentes aspectos de las apuestas en línea y sus efectos indeseados, en este sentido consideramos de suma importancia el expediente 4336-D-2023 cuya autora es la diputada nacional Danya Tavela que propone crear el “Plan Nacional de Prevención de la Ludopatía Online en el Ámbito Educativo” y tiene por objetivos: concientizar a los alumnos y alumnas sobre la ludopatía y la ludopatía online; brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos para que puedan detectar en los alumnos y alumnas el impulso de jugar mediante apuestas y puedan realizar un correcto abordaje de la problemática; abordar la ludopatía y ludopatía online desde una perspectiva integral, interdisciplinaria e individualizada, considerando el impulso al juego, la condición social, económica y familiar de cada alumno y alumna; resguardar y proteger la salud física y psicológica de los alumnos y las alumnas que realizan prácticas de riesgo de adicción como la ludopatía y ludopatía online; brindar apoyo y acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de aquellos alumnos y alumnas que ejerza la ludopatía; garantizar el derecho a la educación y al desarrollo de la persona de cada alumno y alumna; y promover el trabajo articulado y sostenido con otras áreas del estado nacional, provincial, municipal y con organizaciones de la sociedad civil.

La regulación del desarrollo y explotación de los juegos en línea fue avanzando con normativas provinciales, es así que se encuentra regulado en Buenos Aires, Ciudad de Buenos Aires, Corrientes, Córdoba, La Pampa, Río Negro, Tucumán, Neuquén, Mendoza, Misiones, Santa Cruz, Chaco, Entre Ríos, San Luis y Santa Fe.

La falta de regulación nacional y por lo tanto de una normativa general respecto a diversas cuestiones relacionadas al juego en línea, nos llevaron a presentar este proyecto que busca regular cuestiones que nos parecen fundamentales para generar condiciones de mayor seguridad para el conjunto de la sociedad.

Con este proyecto pretendemos, en primer lugar, regular la publicidad de las apuestas en línea; en segundo, generar condiciones de seguridad respecto a garantizar que quien apuesta sea la persona registrada; tercero, se permite la autoexclusión de los apostadores y la autolimitación de las cantidades que puede apostar; por último, generar conciencia a través de la utilización de la leyenda que indica las consecuencias personales y familiares respecto al juego compulsivo.



2024 AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD

Existen dos proyectos presentados en esta Cámara, expedientes 3189-D-2023 y 0061-D-2024, los cuales pretenden regular diversas cuestiones que hacen a esta materia, algunas de ellas reguladas de forma muy similar, incluso en nuestro proyecto, pero nosotros planteamos algunas cuestiones no comprendidas por estos proyectos, por ejemplo la creación del Registro Único de Apostadores en Línea y del Registro de Autoexclusión, o la obligación que se le impone a las empresas de establecer programas de responsabilidad social que acompañen de forma profesional a las personas autoexcluidas o a las que padezcan juego patológico.

Por los motivos expuestos, solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto de ley.

FIRMANTE

Marcela Antola

Tavela, Danya
Coli, Marcela
Galimberti, Pedro Jorge
Coletta, Mariela
Cobos, Julio
Barletta, Mario
Aguirre, Manuel Ignacio
Sarapura, Natalia Silvina