

# Proyecto de Ley

*El Senado y la Cámara de Diputados...*

*sancionan con fuerza de*

## **LEY**

### **PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA**

#### **Capítulo I**

#### **Disposiciones Generales.**

Artículo 1. Objeto. El objeto de la presente ley es promover la prevención de la Ludopatía en todo el territorio de la República Argentina.

Artículo 2. Definiciones. A los efectos de la presente ley se considera como:

- a) Ludopatía: alteración progresiva del comportamiento a través de una inhabilidad para resistir los impulsos de jugar por apuestas o de azar, consistente en una adicción patológica que llega a afectar de forma negativa el ámbito personal, familiar, emocional, social, económico y financiero del jugador.
- b) Juego Problemático: Trastorno progresivo con disminución de control al realizar apuestas, preocupación constante por el juego y continuidad en la actividad a pesar de sus potenciales consecuencias adversas.
- c) Juego patológico: también conocido como ludopatía, es un trastorno del control de impulsos caracterizado por la necesidad imperiosa y recurrente de jugar, a pesar de las consecuencias negativas que pueden surgir como resultado.
- d) Juegos de Suerte, Envite o Azar: aquellas actividades en las que, con la finalidad de obtener un premio, se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente estimables, apreciables o valorables 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 desarrolladas mediante la utilización de

máquinas, instrumentos, elementos o soportes de cualquier tipo y tecnología, a través de competiciones de cualquier naturaleza.

- e) Salas de Juego de Azar: 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.
- f) Autoexclusión: inscripción voluntaria en el Registro creado en la presente ley por el cual el sujeto inscripto tiene prohibido el ingreso en las salas de juego de azar.

Artículo 3. Objetivos. Son objetivos de la presente ley:

- a) Concientizar y sensibilizar a la población respecto de los efectos adversos del juego problemático y la ludopatía tanto en salas de juego o azar como a través del juego en línea.
- b) Desarrollar estrategias de prevención y abordaje del juego problemático y la ludopatía de manera coordinada y articulada con las jurisdicciones.

Artículo 4. Autoridad de Aplicación. Es autoridad de aplicación de la presente ley la que determine el Poder Ejecutivo de la Nación.

Artículo 5. Funciones de la Autoridad de Aplicación. Son funciones de la Autoridad de Aplicación:

- a) Desarrollar, en coordinación con la Secretaría de Comunicación Pública de la Nación, campañas educativas, informativas y de publicidad televisivas, radiales, gráficas, o a través de Internet, con el propósito de concientizar a toda la población sobre la problemática de la ludopatía y consecuencias nocivas de la misma; informando además acerca de los mecanismos de prevención y tratamiento previstos en la legislación vigente e incentivando valores y estilos de vida saludables alternativos al juego patológico. Los mensajes para la erradicación del juego clandestino también formarán parte de las campañas de concientización contra la ludopatía;
- b) Implementar la creación de una línea telefónica gratuita y accesible en forma articulada con las provincias a través de los organismos gubernamentales pertinentes, destinada a dar contención, información, brindar asesoramiento y asistencia a todas las personas que padecen las consecuencias de la ludopatía o del juego problemático;

- c) Promover la participación de organizaciones civiles en la aplicación de la presente ley, así como en el diseño y ejecución de otras medidas o acciones que la complementen;
- d) Coordinar con las jurisdicciones y los actores intervinientes la permanente capacitación de los profesionales de la Salud en la materia;
- e) Publicar por todos los medios de difusión que dispone la autoridad de aplicación, las medidas llevadas a cabo para cumplir el objeto previsto en la presente ley;
- f) Establecer una modalidad de colaboración entre la autoridad nacional y las autoridades provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires para la provisión y derivación de información a todas las salas de juego de azar del país relativas a las personas anotadas en el Registro Nacional de Autoexclusión, incluyendo todas las altas y bajas que se produzcan. Cada jurisdicción deberá reglamentar, en el marco de sus competencias, su funcionamiento operativo según el Capítulo IV de la presente ley;
- g) Confeccionar los modelos de formularios del Registro Nacional de Autoexclusión con el objeto de propender, de manera coordinada a su inclusión en los Registros que se reglamenten en cada jurisdicción;
- h) Confeccionar material informativo, con las adecuaciones que correspondan a cada jurisdicción, sobre la nocividad del juego compulsivo, signos de alerta, existencia del Registro Nacional de Autoexclusión, contactos para tratamiento y garantizar su disponibilidad a todas las salas de juego de azar y centros de atención sanitaria;
- i) Arbitrar medidas que alienten a los actores de la industria del juego a promover una gestión responsable del juego, la cual incluye, entre otras buenas prácticas, el diseño de entornos de juego no adictivos, la protección de personas en riesgo, la fijación de límites a las apuestas y la fijación de límites y controles al consumo de alcohol y tabaco en las salas de juego en el marco de normas existentes;
- j) Realizar o promover toda otra medida que estime conducente para el mejor cumplimiento del objeto de la presente ley y las obligaciones que se le imponen;
- k) Crear el Programa Nacional de Prevención de Ludopatía.

## Capítulo II

### Medidas de prevención de la Ludopatía.

Artículo 6. Mensaje Sanitario. El mensaje sanitario debe ser "JUGAR COMPULSIVAMENTE ES PERJUDICIAL PARA LA SALUD". La autoridad de aplicación puede actualizar periódicamente el mensaje sanitario. Todas las Salas de Juego de Azar deben exhibir en forma clara y visible el mensaje sanitario en:

- a) Entradas;
- b) Mostradores de venta de fichas o canje de crédito;
- c) Máquinas y mesas de juego o unidades de apuesta;
- d) Cualquier tipo de publicidad que emitieren, cualquiera fuese el medio empleado;
- e) Tickets y facturas expendidos;
- f) Carteles.

Asimismo, junto con la leyenda se deberá exhibir el número de la línea telefónica gratuita creado por la autoridad de aplicación. Si hubiera un servicio de atención telefónico alternativo creado por la autoridad jurisdiccional, debe ser incluido junto con el creado por la autoridad de aplicación.

Artículo 7. Portales de Internet. Los portales de Internet y sitios Web de las salas de juego de azar deben contener el mensaje sanitario contemplado en el artículo 6°, así como también el número de línea telefónico creado por la Autoridad de Aplicación. Los mismos deben exhibirse permanente o cíclicamente en un tamaño y período de tiempo tal que permita a los jugadores registrarlo y leerlo.

Artículo 8. Dimensión del mensaje sanitario. El mensaje sanitario enunciado en el artículo 5° de la presente ley, debe ocupar una dimensión no menor al QUINCE POR CIENTO (15%) de la superficie de la puerta de ingreso, mostrador de venta de fichas, unidades de apuestas, tickets o facturas y avisos publicitarios. Los carteles deben tener una dimensión mínima de cincuenta (50) centímetros por cincuenta (50) centímetros y deben estar ubicados en lugares visibles, ubicados cada cincuenta (50) metros cuadrados.

Artículo 9. Relojos. Todos los establecimientos y/o locales donde se desarrollen juegos de azar deben instalar en lugares visibles relojes con el horario oficial, con un mínimo de uno por sala de juego o cada cincuenta (50) metros cuadrados.

Artículo 10. Ventanas. Todos los establecimientos y/o locales donde se desarrollen juegos de azar deben contar con, al menos, dos ventanas dispuestas de forma tal, que se pueda apreciar el exterior de la sala en todo momento.

Artículo 11. Cajeros Automáticos. La autoridad de aplicación, en coordinación con el Banco Central de la República Argentina, debe adoptar las medidas necesarias para prohibir la instalación y funcionamiento de cajeros automáticos bancarios y/o máquinas expendedoras de dinero y/o espacios que realicen transacciones con divisas en todas las salas de juego habilitadas en el ámbito del territorio de la Nación. El plazo de adecuación para desinstalar los cajeros automáticos y espacios mencionados en el párrafo precedente, que se hubieren instalado antes de la entrada en vigencia de la presente ley, es de noventa (90) días a partir de la reglamentación de la misma.

Artículo 12. Prohibición de transacciones. Prohíbase actividades relacionadas con préstamos pignoraticios de dinero contra entrega de documentos, cheques o empeño de bienes a los efectos de la participación en juegos de azar en las salas de juego de azar.

Artículo 13. Programas de fidelización. En ningún caso las pautas publicitarias, los programas de fidelización de clientes, membresías especiales, o similares, podrán incluir premios o beneficios en sumas de dinero o créditos de cualquier tipo, que permitan al beneficiario iniciar o continuar los juegos de azar abarcados por la presente ley.

### **Capítulo III**

#### **Publicidad y Promoción.**

Artículo 14. Publicidad y Promoción. Prohíbase toda publicidad o promoción a través de cualquier medio de difusión sobre juegos de suerte, envite o azar incluidos aquellos que se realizan en línea que:

- a) Sea dirigida a menores de dieciocho (18) años o que se difunda en medios de comunicación audiovisual durante la emisión de programas dirigidos a menores de edad.
- b) Se inserte en plataformas o aplicaciones dirigidos específicamente a menores de edad.
- c) Se difunda en plataformas o aplicaciones de mensajes que no posean instrumentos para evitar que la publicidad se dirija a menores de edad.
- d) Se realice en eventos deportivos artísticos o culturales cuyo objeto se encuentre orientado a menores de edad.
- e) Asocie directa o indirectamente al juego con la ayuda social;
- f) No incluya en letra y lugar visible la leyenda del artículo 6° de la presente Ley;
- g) No exhiba el número de la línea telefónica gratuita creado por la autoridad de aplicación; Exceptuase a las loterías y quinielas del cumplimiento del inciso b) del presente artículo.

#### **Capítulo IV**

##### **Juegos de suerte envite o azar en línea**

Artículo 15. Requisitos de la oferta: La oferta de los juegos referidos en el presente capítulo en los que se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente estimables, apreciables o valorables y que se realicen en línea debe cumplir los siguientes requisitos:

- a). Incluir de manera visible y sistemática el mensaje que exprese la prohibición del juego en línea para los menores de 18 años
- b). Disponer de mecanismos que permitan la identificación de la persona y la verificación de la edad admitida
- c). Informar de manera visible respecto de las consecuencias del juego patológico
- d). Establecer un mecanismo que permita el cierre automático cuando se superen los límites dispuestos por la autoridad de aplicación.
- e). Disponer de una indicación visible de la herramienta de asistencia a personas afectadas por el juego patológico dispuesto por las autoridades de cada jurisdicción

f). - Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego a personas inscriptas en el Registro Nacional de Autoexclusión

Artículo 16. Concientización en los establecimientos educativos. La Autoridad de Aplicación, en articulación con las autoridades educativas jurisdiccionales en el ámbito del Consejo Federal de Educación, y en coordinación con otros organismos con competencia relacionada al objeto de la presente ley, debe promover la inclusión de actividades de concientización en los establecimientos educativos, sobre los riesgos del juego patológico desde un abordaje interdisciplinario y de manera sistemática y con frecuencia periódica.

Artículo 17.- Medios de pago. Prohíbanse los medios de pago asociados a cuentas abiertas a solicitud de la Administración Nacional de la Seguridad Social (ANSES) o del ente administrador de los pagos que corresponda, para la acreditación de prestaciones de ayuda social provenientes de programas, entidades o servicios de la Nación, de esta u otras jurisdicciones y/o transferencias de créditos entre apostadores. En caso de ser necesario, la autoridad de aplicación deberá suscribir convenios con las autoridades públicas competentes a fin de que se establezca un mecanismo que posibilite operativizar esta prohibición.

Artículo 18. Protección de datos personales. Los permisionarios habilitados deberán adoptar los recaudos necesarios para asegurar la protección de los datos personales en los términos de la ley 25326 o en la que en el futuro la reemplace.

## **Capítulo V**

### **Registro Nacional de Autoexclusión.**

Artículo 19. Creación. Créase el Registro Nacional de Autoexclusión, bajo la órbita que determine la Autoridad de Aplicación.

Artículo 20. Objeto. Tiene como objeto registrar a todas aquellas personas que quieran excluirse, de forma voluntaria, al ingreso y/o admisión a las salas de juegos de azar.

Artículo 21. Inscripción. La solicitud de incorporación voluntaria al Registro Nacional de Autoexclusión debe realizarse de forma personal por parte del interesado, completando un formulario de inscripción en cualquier Sala de Juego de Azar o en los lugares que determine la

autoridad de aplicación. La autoexclusión tendrá vigencia en todas las salas de Juego de Azar del territorio de la República Argentina.

Artículo 22. Contenido. El registro consiste en una base de datos que al menos debe contener la siguiente información de manera obligatoria:

- a) Nombre y Apellido;
- b) DNI, Pasaporte, cédula, L.C., o L.E;
- c) Fecha de nacimiento;
- e) Nacionalidad;
- f) Fotografía;
- g) Fecha de alta de la autoexclusión, la que en ningún caso podrá ser menor a los seis (6) meses, contados como días corridos, a partir de la fecha de inscripción en el Registro;
- h) Firma del solicitante.

Artículo 23. Actualización y enlace. El Registro debe mantenerse actualizado de forma permanente, de modo que permita entrecruzar la información con las salas de juegos de azar, de forma tal de que éstas puedan restringir de manera efectiva el acceso a los autoexcluidos.

Artículo 24. Obligaciones. Las salas de juego de azar y otras entidades habilitadas para la recepción de los formularios de inscripción tienen la obligación de remitir a la autoridad de aplicación los formularios en tiempo y forma, respetando la confidencialidad de los datos. Las salas de juego de azar tienen la obligación de:

- a) Proveer formularios de solicitud de Autoexclusión y del acta de levantamiento de la restricción;
- b) Remitir copia de la solicitud a la autoridad de aplicación en los plazos y bajo el procedimiento que la misma determine;
- c) Prohibir el ingreso o permanencia a todas las salas de juego de azar de las personas inscriptas en el Registro de Autoexclusión, implementando los medios humanos y tecnológicos

necesarios, que tornen efectiva la identificación de las personas inscriptas y la consecuente aplicación de la medida;

d) Disponer en forma visible el material informativo previsto en el artículo 4° inc. h de la presente ley;

e) Prestar colaboración facilitando a la Autoridad de Aplicación la realización de campañas vinculadas a la aplicación de la presente ley, siempre que las mismas no obstaculicen el normal funcionamiento del lugar; En el caso del inciso c) del presente artículo, cuando la persona autoexcluida vulnere el control instrumentado, la sala de juego no tendrá responsabilidad civil, si se cumplió con lo establecido en la presente ley.

Artículo 25. Cese. La restricción cesa sólo a pedido de parte del interesado y una vez cumplimentado el período de autoexclusión inscripto en el Registro, según lo dispuesto en el art. 17 inc. g de la presente ley.

Artículo 26. Protección de datos. Los datos personales de las personas inscriptas en el Registro Nacional de Autoexclusión no pueden ser usados con fines y objetivos diferentes a los dispuestos en la presente Ley. Su incumplimiento será pasible de las sanciones previstas en la Ley de Protección de los Datos Personales, Ley N° 25.326.

Artículo 27. Convenios jurisdiccionales. La autoridad de aplicación debe promover acuerdos o convenios con las autoridades jurisdiccionales competentes de Ciudad Autónoma de Buenos Aires y las Provincias, a fin de diseñar e implementar acciones conjuntas, dentro del marco general de la política nacional fijada por la presente ley.

## **Capítulo V**

### **Disposiciones finales**

Artículo 28. Adhesión. Invitase a las Provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley. Las jurisdicciones adherentes establecerán las sanciones correspondientes al cumplimiento de la presente ley de acuerdo a sus procedimientos y normas locales.

Artículo 29. Reglamentación. El Poder Ejecutivo Nacional debe reglamentar la presente ley dentro de un plazo no mayor a ciento veinte (120) días desde su publicación en el Boletín Oficial.

Artículo 30. Comuníquese al Poder Ejecutivo.

**MARTÍN MAQUIEYRA**

**Diputado Nacional**

**COFIRMANTES:** María Eugenia Vidal, Silvia Lospennato, Hernán Lombardi, Sabrina Ajmechet, Ana Clara Romero, Florencia De Sensi, Silvana Giudici, Héctor Stefani, José Núñez, Sofía Brambilla, Karina Bacheay, Verónica Razzini, María Sotolano, Patricia Vásquez.

## FUNDAMENTOS

Señor presidente:

La presente iniciativa encuentra su antecedente en el Proyecto de prevención de la ludopatía que fue presentado en el Senado de la Nación a través del Expediente N° 597/2023 de autoría del Senador Mario Fiad (m.c.).

El objeto es hacerse cargo de una adicción poco visibilizada, pero con un fuerte impacto en quienes las padecen y en sus familias, provocando el mismo efecto desintegrador que tienen las adicciones por consumo de sustancias.

Según la OMS, la ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por un fracaso crónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero y fue incluida dentro del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación de Psiquiatría Americana DSMV.

En este documento se definen los lineamientos para el diagnóstico de la adicción estableciendo que es un juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período de 12 meses:

- Preocupación por el juego
- Necesidad de jugar, incrementando la cantidad de dinero, con el objetivo de lograr la excitación deseada.
- Inquietud o Irritabilidad cuando se intenta reducir o dejar de jugar.
- Fracasos repetidos en los esfuerzos para controlar el juego. Realizar repetidamente esfuerzos de controlar, reducir o dejar de jugar sin éxito.
- Utilización del juego como vía de escape de los problemas o de alivio del malestar emocional. Jugar a menudo cuando se siente angustiado.
- Intentos repetidos de recuperar el dinero perdido. Después de perder dinero jugando, se vuelve a jugar otro día tratando de desquitarse de las pérdidas.
- Ocultar y mentir sobre la importancia del juego en su vida.

- Poner en peligro o perder relaciones personales, trabajos u oportunidades a causa del juego.
- Apoyo económico reiterado por parte de la familia y amigos para aliviar situaciones financieras causadas por el juego.

Hay distintos factores de riesgo que influyen en la multicausalidad de la ludopatía y cuyo conocimiento resulta un aporte importante para el diseño de mecanismos de prevención.

La necesidad de la prevención radica en el enorme impacto que produce la ludopatía en la persona y en su grupo familiar. Trastornos de ansiedad y depresión, irritabilidad, agresividad, con algunos de los efectos que se advierten en el ludópata con el fuerte impacto que ello tiene en su vida social.

Vinculado a este tema, los problemas económicos son sin duda un efecto importante porque el jugador requiere permanentemente de dinero para apostar, recurriendo a sustraer dinero de otros miembros de la familia o incluso a vender objetos que le puedan permitir contar con dinero.

Esto influye necesariamente en su trabajo y en reiteradas ocasiones determina mal desempeño laboral y hasta a veces la pérdida del trabajo siendo un agravante de la situación, cuando el jugador es además sostén de una familia.

Sus vínculos se ven seriamente afectados porque comienza a aislarse de las personas de su entorno que comienzan a identificar su perfil y a aconsejarlo. Se ha llegado a identificar intentos de suicidio.

Según un estudio realizado por la Defensoría del Pueblo de la provincia de Buenos Aires, en nuestro país 7 de cada cien personas en Argentina padecen alguna afección vinculada al juego compulsivo.

Con relación a una encuesta realizada por la firma Playtech respecto del juego virtual una de las conclusiones a las que se arriba en el informe es que, según la encuesta, el 84% de los argentinos nunca recibió una advertencia sobre su nivel de juego y las posibles problemáticas que se desprendan de ello. Además, da cuenta de las cifras altamente superiores que tiene nuestro país respecto de los otros países que también fueron objeto de la encuesta.

La pandemia que impactó de manera dramática en la salud mental en nuestro país con motivo del aislamiento extremo al que nuestras poblaciones se vieron expuestas, potenció esta adicción a través de las posibilidades que ofrecen los juegos en línea y con el agravante de afectar a nuestros adolescentes y nuestros jóvenes.

En distintas provincias del país se visibilizó la problemática y se comenzó a pensar en su abordaje a través de diferentes marcos normativos.

En la provincia de La Pampa contamos con la ley 2513 que tiene por objeto incluir dentro de las políticas de salud de la provincia de La Pampa, la ejecución de acciones tendientes a prevenir y tratar la adicción a los juegos de azar y electrónicos o juego compulsivo (ludopatía).

En el marco de la norma citada, el Instituto de Seguridad Social de La Pampa tiene un programa de juego responsable que contiene la posibilidad de la autoexclusión completando un formulario.

Por su parte hay varias jurisdicciones que cuentan con un marco normativo o con algún programa de prevención. Así por ejemplo C.A.B.A. aprobó la ley 6330 en 2020 Prevención y Concientización del Juego Patológico y asistencia a quienes lo padecen y a sus familiares. En Rio Negro también durante el 2020 se aprobó la ley N° 5455 - Sistema de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía. Otras provincias que tienen alguna norma vinculada a esta problemática son Chaco que dispone la obligatoriedad de difundir a través de cartelera información vinculada a centros de tratamiento; también Mendoza tiene instituido por ley un día sin juegos de azar.

En el mismo sentido las provincias de San Juan y Tucumán tienen algunas disposiciones vinculadas al tema.

La iniciativa que presentamos tiene por objeto establecer un marco normativo nacional para poder abordar adecuadamente la ludopatía generando una articulación y coordinación con las provincias que adhieran.

El proyecto contiene disposiciones vinculadas a la información precisa y veraz para difundir y concientizar, mensajes de advertencias, medidas vinculadas a infraestructura de las

salas de juego y medidas tendientes a evitar el fácil acceso a recursos para poder continuar jugando.

Así también el Registro de Autoexclusión que proponemos concentrará los datos de las provincias que adhieran y evitará que una persona que se inscribió en el registro de autoexclusión de su jurisdicción – si lo tuviere – cruce el límite de su provincia y concurra a apostar a otro Casino situado en una provincia de diferente frustrando el objetivo del Registro.

Un capítulo aparte merece el juego en línea que hoy se ha convertido en una profunda preocupación por la generación temprana de hábitos de juego que se anticipa cada día más. Así es frecuente que adolescentes ingresen mintiendo la edad a plataformas de apuestas en línea y participen activamente comprometiendo recursos que deben procurarse a este fin.

La situación no reconoce límites geográficos o de perfiles socio económicos.

Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires han avanzado en normativas para regular esta actividad dando muestras del nivel de expansión que tienen las apuestas en línea y el impacto especialmente en la franja etaria de la adolescencia y la juventud.

Las plataformas son en general de fácil acceso y permiten a los adolescentes evadir la verificación de su edad.

El potencial adictivo de las apuestas en línea, representan riesgos para la salud de los adolescentes que no solo refieren a la ludopatía, sino también al impacto que la modalidad del juego representa en términos de sedentarismo que puede provocar obesidad, aislamiento y debilitamiento de sus vínculos sociales.

Al respecto en el mes de marzo del corriente año, la Asociación Argentina de Psiquiatría infanto juvenil y Profesionales Afines y la Sociedad Argentina de Pediatría emitieron una declaración titulada Apuesta en línea, un problema actual en la niñez y la adolescencia.

En la misma destacan la fácil accesibilidad de esta franja etaria, que, asociada a la vulnerabilidad propia de esta etapa genera el riesgo de adicciones en este caso al juego.

Menciona también como posibles consecuencias de esta descontrolada exposición a los juegos de azar, el estrés, la ansiedad y la depresión entre otros problemas de salud mental y destaca que también pueden experimentar vergüenza, culpa o asilamiento social.

La declaración conjunta que realizan ambas instituciones da cuenta de una profunda preocupación por el tema y propician el control por parte de los progenitores o responsables y la necesidad de acciones específicas por parte del Estado, entre las que menciona restricciones de edad y controles de identidad más rigurosos.

En consecuencia, es imperioso que exista un marco normativo a nivel nacional para promover fuertemente la concientización del juego responsable, adoptar las medidas necesarias para resguardar la salud de nuestros jóvenes y adolescentes, y minimizar los riesgos de adicciones, en este caso la ludopatía.

Se requiere entonces de políticas articuladas y coordinadas para favorecer el desarrollo de medidas y estrategias que puedan aportar a dar respuestas a esta problemática.

Por las razones expuestas solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto.

**MARTÍN MAQUIEYRA**

**Diputado Nacional**

**COFIRMANTES:** María Eugenia Vidal, Silvia Lospennato, Hernán Lombardi, Sabrina Ajmechet, Ana Clara Romero, Florencia De Sensi, Silvana Giudici, Héctor Stefani, José Núñez, Sofía Brambilla, Karina Bachev, Verónica Razzini, María Sotolano, Patricia Vásquez.