



## PROYECTO DE LEY

El Senado y la Honorable Cámara de Diputados, sancionan con fuerza de Ley

ARTICULO 1º: El objeto de esta ley es prevenir la ludopatía y regular el “juego en línea” en la República Argentina.

ARTICULO 2º: Se entiende por “juego en línea” a aquel realizado por medios electrónicos o informáticos de telecomunicación que utilicen cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos, e informaciones, incluyendo redes de comunicación abiertas o restringidas, como televisión, internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras. También se entenderá como “juego en línea” a aquel que se dé a través de otros procedimientos interactivos que, para su organización, celebración, comercialización o explotación, utilicen tecnologías y canales de comunicación como internet, teléfono, televisión, radio o cualquier otra clase de medios electrónicos, informáticos y de telecomunicación, que sirvan para facilitar la comunicación de forma interactiva ya sea en tiempo real o diferido.

ARTICULO 3º: Prohíbese la participación de menores de edad, inhabilitados por prodigalidad y personas declaradas legalmente incapaces, en juegos en línea.

ARTICULO 4º: A efectos de dar cumplimiento con lo dispuesto en el artículo 3º, se establece que para la creación de un usuario o cuenta en un sitio de juego en línea desde el cual hacer apuestas y/o recibir premios, deberá presentarse digitalmente el Documento Nacional de Identidad del solicitante, una tarjeta de débito bancaria desde la cual se hará el aporte dinerario a la cuenta del sitio de juego en línea y se validará con datos biométricos que acrediten identidad.



ARTICULO 5º: Podrá ingresarse dinero a cuentas creadas en sitios de juego en línea únicamente desde tarjetas de débito bancarias de titularidad del usuario, excepto tarjetas de débito vinculadas a cuentas abiertas a solicitud de la ANSES para la acreditación de prestaciones sociales. Deberá ser debidamente registrada toda transacción y sujeta al límite diario de extracción de dinero en efectivo.

ARTICULO 6º: Queda prohibido el aporte de dinero a sitios de juego en línea hechas con tarjetas de crédito bancarias o no bancarias, dinero en efectivo por medio de transferencias o desde billeteras virtuales nacionales o internacionales.

ARTÍCULO 7º: Se podrá retirar dinero sin límite mínimo, cuando el usuario lo solicite, sin restricciones, de los sitios de juego en línea. Podrá retirar dinero proveniente de sitios de juego en línea únicamente el usuario, acreditando debidamente su identidad a través de la presentación digital de su Documento Nacional de Identidad y validación con datos biométricos.

ARTICULO 8º: Créase el Registro Nacional de Sitios de Juego en Línea, en órbita de la Autoridad de Aplicación. Será la Autoridad de Aplicación la que otorgará las licencias correspondientes que permitirán que los sitios de juego en línea operen en la República Argentina.

ARTICULO 9º: Créase el Registro Nacional de Autoexcluidos, en órbita de la Autoridad de Aplicación, en el cual trabajará articuladamente con los Registro de Autoexcluidos de las provincias.

ARTICULO 10º: Toda persona podrá solicitar voluntariamente su inclusión en el Registro Nacional de Autoexcluidos. Los familiares o terceros que sostengan un vínculo afectivo con una persona que padece ludopatía podrán solicitar la inclusión de aquel en el Registro Nacional de Autoexcluidos, en este caso, desde el Registro se citará a la persona y se le ofrecerá incluirse en el Registro.



ARTICULO 11º: La inclusión en el Registro Nacional de Autoexcluidos durará 2 años que se renovarán de manera automática, salvo notificación de la voluntad expresa del autoexcluido de salir del Registro.

ARTICULO 12º: En caso que un sitio de juego en línea permita que una persona menor de edad, declarada legalmente incapaz, inhabilitada por prodigalidad o una persona incorporada en el Registro Nacional de Autoexcluidos ingrese al sitio y cree un usuario, será sancionado con multa dineraria y clausura del sitio.

ARTICULO 13º: Se prohíbe publicitar o promocionar sitios de juego en línea, como así también invitar a jugar en línea en televisión abierta, radio, sitios web, plataformas de contenido, por correo, e-mail, mensaje de texto, en espacios públicos, en ámbitos deportivos, culturales, educativos y en redes sociales.

ARTICULO 14º: El incumplimiento de lo establecido en la presente ley será penado con multas dinerarias cuyos montos establecerá el Poder Ejecutivo de la nación en oportunidad de reglamentar la presente ley. El producido de las multas por incumplimiento será recaudado por el Poder Ejecutivo de la nación y será utilizado para la ejecución de campañas de prevención de la ludopatía.

ARTICULO 15º: El Poder Ejecutivo nacional designará la Autoridad de Aplicación, en oportunidad de reglamentar la presente ley.

ARTICULO 16º: Invítase a las provincias a adecuar su normativa y adherir a la presente ley.



## FUNDAMENTOS

En Argentina, en las últimas décadas las estadísticas demuestran que la ludopatía ha ido en aumento, siendo una patología que afecta cada vez a más personas.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define a la ludopatía como “un trastorno 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 y familiares.”

En las últimas décadas, producto de los avances tecnológicos y cibernéticos, del alcance de internet y la posibilidad de contar con dispositivos conectados a la red las 24 horas, se ha popularizado el juego de apuestas en línea. Es un tipo de juego que, por sus cualidades intrínsecas (puede ser ejecutado sin restricciones horarias ni espaciales), puede posibilitar conductas aún más compulsivas, que otro tipo de juegos de apuestas.

Se ha evidenciado además que la población de adolescentes y jóvenes son particularmente permeables a desarrollar adicciones a este tipo de juegos, los cuales además de proporcionarles “diversión”, les ofrecen una esperanza de ganar dinero, que en este momento de profunda crisis económica, no puede ofrecerles un trabajo.

Esta coyuntura es especialmente explotada por los sitios de juego en línea, los cuales utilizan medios publicitarios tradicionales y no tradicionales, como por ejemplo la contratación de “influencers” que en redes sociales predicán sobre las bondades de apostar en sitios de juego en línea. Luego, en muchísimos casos, los adolescentes que ingresan y sin restricción alguna crean un usuario y realizan apuestas, terminan perdiendo no solo la ilusión de una ganancia, en términos



económicos, instánea y fácil, sino que dilapidan los ahorros familiares, llegando a contraer deudas impagables. Estas situaciones terminan generando cuadros de depresión severa.

En nuestro país no existe una ley nacional que regule el juego en línea. Es por eso que, considerando el exponencial aumento de esta patología y sus gravosas consecuencias en el plano personal, familiar y comunitario, en particular en la población joven, creemos necesario establecer reglas que regulen el juego en línea.

En particular entendemos urgente tomar medidas concretas que limiten la participación en sitios de juego en línea, de manera que los menores de edad queden fuera del universo de usuarios, como así también las personas declaradas legalmente incapaces o inhibidas por prodigalidad.

Luego, proponemos que como único medio para el ingreso de dinero a cuentas en sitios de juego en línea, se permitan tarjetas de débito otorgadas por una entidad bancaria, con un límite diario igual al de extracción en cajeros automáticos, de manera de controlar los montos de apuestas y además de poder conocer la trazabilidad de los fondos.

También creemos necesario establecer la posibilidad de salir de los sitios de juego en línea, retirando los fondos existentes en el momento que lo desee el usuario, sin que el sitio pueda establecer un monto mínimo para la extracción, con el objetivo de generar que el usuario tenga que continuar apostando hasta llegar al monto establecido, o bien, hasta perder todo el dinero que tiene depositado en el sitio.

Asimismo, planteamos la creación de un Registro Nacional de Autoexcluidos, para que puedan inscribirse de manera voluntaria quienes entiendan que es una medida que puede ayudarlos a controlar una problemática, pero además al que podrán acudir familiares y allegados de personas que se encuentran inmersas en la ludopatía.



Ante una creciente proliferación de la ludopatía deviene necesario poner límites normativos de cumplimiento obligatorio para los sitios de juego en línea, protegiendo a nuestra sociedad, en particular a la población más joven.

Es por lo expuesto que solicito a los señores Diputados nacionales, acompañen la presente iniciativa legislativa.