



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“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:**

### **Capítulo I**

#### **Disposiciones Generales**

**ARTÍCULO 1º.-** El objeto de la presente ley es promover la prevención y asistencia de la población menor y mayor de edad, ante la Ludopatía en todo el territorio de la República Argentina.

**ARTÍCULO 2º.-** A los efectos de la presente ley se entiende por:

- a) Ludopatía: el impulso incontrolable a jugar mediante apuestas, es cualquier tipo de actividad en que la persona pone algo de valor en riesgo sobre las bases de un resultado desconocido, y que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.
- b) Ludopatía online: Es el impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas realizados a través de internet, plataformas online y dispositivos electrónicos.
- c) Ludopatía infantil online: patrón de comportamiento de niños, niñas y adolescentes de compra de cajas de botín y juego de apuestas persistente o recurrente que se realiza a través de internet.
- d) Juego Problemático: Trastorno progresivo con disminución de control, preocupación constante por el juego y continuidad en la actividad a pesar de sus consecuencias adversas
- e) Publicidad: divulgación o el anuncio de las mismas cualquiera sea el medio utilizado para tal fin fuera de los establecimientos y/o agencias o plataformas de juego en línea.



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

- f) Influencer: persona que, actuando bajo su nombre o un pseudónimo y a través del uso de plataformas digitales, redes sociales o medios tradicionales de comunicación, difunden sus mensajes de modo sistemático y promueven, directa o indirectamente bienes, productos o servicios ejerciendo un grado significativo de influencia sobre una audiencia amplia y diversificada, logrando impactar en las decisiones de consumo y comportamientos de sus seguidores.
- g) 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
- h) Juegos en línea: a los juegos de azar; apuestas deportivas; apuestas juegos virtuales realizados mediante la utilización de cualquier tecnología.
- i) Juego clandestino: toda actividad relacionada a los juegos de azar no autorizado por la autoridad de aplicación.

**ARTÍCULO 3º.-** Son objetivos de la presente ley:

- a) Promover y generar políticas públicas en materia de salud y educación que prevengan acerca de las consecuencias del juego patológico.
- b) Informar, concientizar y sensibilizar a la sociedad la gravedad de los riesgos y efectos adversos que acarrea el juego problemático y la ludopatía.
- c) Prevenir las consecuencias negativas de carácter sanitario, social y económico que surgen a raíz de la proliferación de los juegos de azar.
- d) Desarrollar estrategias de prevención y abordaje del juego problemático y la ludopatía de manera coordinada y articulada con las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- e) Asegurar el acceso a servicios de asistencia integrales a los jugadores compulsivos y su familia, desde un abordaje multidisciplinario y tratamientos diferenciados según las necesidades de los individuos.



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

- f) Asistir a los niños, niñas y adolescentes que desarrollen la ludopatía, y sus familias a través de tratamientos y terapias de rehabilitación médicosanitarios.

**ARTÍCULO 4°.-** Declárase de interés nacional la lucha contra la LUDOPATÍA en todos sus ámbitos.

**ARTÍCULO 5°.-** Quedan comprendidos en las disposiciones de la presente ley, los casinos, bingos, máquinas tragamonedas, juegos electrónicos, hipódromos, agencias de lotería, quiniela, páginas de apuestas en línea, y en general todo lugar donde se desarrollen juegos de azar sea esta actividad principal o secundaria, ejercida en forma permanente o eventual, en el territorio nacional.

## **Capítulo II**

### **Prevención de la Ludopatía infantil y adolescente**

**ARTÍCULO 6°.-** Créase el Programa Nacional de Prevención, Sensibilización y Concientización de Ludopatía infantil y Adolescente, que tendrá como fin la prevención, concientización y asistencia de la Ludopatía en niños y niñas de hasta 18 años.

**ARTÍCULO 7° .-** La autoridad de aplicación deberá:

- a) Informar, concientizar y sensibilizar a niños, niñas y adolescentes respecto de los riesgos y efectos adversos del juego problemático y la ludopatía.
- b) Promover la aplicación de medidas preventivas y disuasorias de la ludopatía infantil y adolescente.

**ARTÍCULO 8°.-** Las plataformas de juego en línea deberán incorporar sistemas de identificación digital en sus procesos de registro para lo cual se deberá



## DIPUTADOS ARGENTINA

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

exhibir documentación que acredite la identidad del sujeto, proceso que se deberá repetir para el ingreso y egreso de dinero por parte del usuario.

**ARTÍCULO 9°.-** Las plataformas de juegos en línea tendrán las siguientes obligaciones:

- a) Crear un registro de usuarios a las plataformas el cual deberá realizarse mediante declaración jurada, en donde se declare ser persona mayor de 18 años.
- b) Exigir y aplicar sistemas de identificación digital, para la creación del registro de los usuarios y el ingreso y egreso de dinero.

**ARTÍCULO 10° .-** Los sistemas deberán contar con protección frente a fraudes por ataques físicos y digitales, y ser empleados a efectos de verificar la autenticidad de la información proporcionada, y los documentos o datos recabados.

**ARTÍCULO 11.-** El Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) deberá promover campañas de sensibilización y concientización en los medios de comunicación acerca de la nocividad del juego compulsivo dirigidos a niñas, niños y adolescentes.

### Capítulo III

#### El ámbito educativo

**ARTÍCULO 12.-** El Programa Nacional de Prevención, Sensibilización y Concientización de Ludopatía infantil y Adolescente es de carácter continuo y obligatorio en el ámbito educativo, destinado a los alumnos y alumnas de los niveles obligatorios de educación, tanto de gestión pública como privada, en todo el territorio de la República Argentina.



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

**ARTÍCULO 13.-** Son objetivos del Programa:

- a) Concientizar y sensibilizar a los alumnos y alumnas respecto a los riesgos y efectos adversos del juego problemático y la ludopatía.
- b) Sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de la prevención del juego problemático y la ludopatía.
- c) Brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos para que puedan detectar alertas en los alumnos y alumnas sobre el juego problemático.
- d) Brindar apoyo y acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de aquellos alumnos y alumnas que ejerza la ludopatía;

**ARTÍCULO 14.-** La autoridad de aplicación deberá establecer los mecanismos mediante los cuales se incorpora la temática de la ludopatía a los contenidos curriculares obligatorios en los distintos niveles y modalidades del sistema educativo nacional.

**ARTÍCULO 15.-** La autoridad de aplicación debe generar instancias de formación periódicas y continuas en Ludopatía para equipos docentes, no docentes y directivos, con especial enfoque en la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, otorgando herramientas para la prevención y concientización sobre su correcto uso, y brindando los recursos necesarios para un uso responsable y seguro del entorno digital.

**ARTÍCULO 16.-** La autoridad de aplicación deberá desarrollar guías de orientación para la intervención en ámbitos educativos respecto al juego problemático y la ludopatía. El mismo se constituirá como un recurso de apoyo y consulta permanente para favorecer la construcción de buenas prácticas, líneas de intervención y asistencia de las alumnas y los alumnos, familias y/o entorno afectivo afectados por juego problemático y/o ludopatía.



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

#### **Capítulo IV**

### **Regulación de la publicidad y de la promoción de los juegos de azar y apuestas**

**ARTÍCULO 17.-** Toda publicidad, promoción o incentivo de participación en juego de apuestas online, casinos, bingos, máquinas tragamonedas, juegos electrónicos, hipódromos, agencias de lotería, quiniela se sujetará a las siguientes limitaciones:

- a) Ser dirigida a personas mayores de dieciocho años;
- b) No utilizar en ella a personas menores de dieciocho años;
- c) No debe sugerir que la participación o consumo de juegos de apuestas online mejora el rendimiento físico o intelectual de las personas;
- d) No debe difundirse mediante las plataformas cuyo contenido se encuentre exclusivamente dirigido a menores de edad;
- e) No se promocionarán ni distribuirá folletería u otro tipo de publicidad similar, en escuelas, colegios, universidades, establecimientos de enseñanza, ni en espectáculos o actividades en los que el público se constituya por menores de edad;
- f) No podrán mostrarse persona jugando desmesuradamente;
- g) Asocie directa o indirectamente al juego con la ayuda y/o asistencia social;

**ARTÍCULO 18.-** Será obligatorio en los establecimientos donde se desarrollen juegos de azar, exhibir como mínimo un cartel en letra legible y en lugar visible, con consignas preventivas que respondan a la finalidad perseguida por el programa y el número telefónico de asistencia gratuita. El cartel citado precedentemente deberá ser colocado junto o sobre todas las puertas de ingreso al local, en las dimensiones que determine la reglamentación.



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

## **Capítulo V**

### **Prevención de la ludopatía respecto a medios de pago.**

**ARTÍCULO 19.-** La autoridad de aplicación deberá adoptar medidas a fin de prohibir 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.

**ARTÍCULO 20.-** Si antes de la entrada en vigencia de la presente ley, se hubiere instalado cajeros automáticos o cualquier otro medio expendedor de dinero en las salas de juego del azar, será obligatorio proceder a su desinstalación.

**ARTÍCULO 21.-** 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.

**ARTÍCULO 22.-** El Banco Central de la República Argentina deberá adoptar las medidas necesarias para garantizar el cumplimiento de este capítulo.

## **Capítulo VI**

### **Plan nacional de prevención de la ludopatía en el ámbito sanitario**

**ARTÍCULO 23.-** Asignase carácter de política de salud pública en todo el territorio de la República Argentina la prevención, asistencia y tratamiento de la Ludopatía.



“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

**ARTÍCULO 24.-**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, dirigidos a las personas que padecen de Ludopatía, de forma integral 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.

**ARTÍCULO 25.-** 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)

**ARTÍCULO 26.-**Las obras sociales desarrollarán programas destinados a cubrir las contingencias previstas en el Artículo precedente que deberán ser presentados ante la Administración Nacional del Seguro de Salud, para su aprobación, supervisión y financiamiento, previa existencia en el presupuesto general de la Nación de partidas específicas destinadas a tal fin.

La falta de presentación en tiempo y forma de los programas previstos generará las sanciones establecidas en las leyes 23.660 y 23.661, con relación a las infracciones.

**ARTÍCULO 27.-**Créase un Sistema de Asistencia Nacional a la problemática del



## DIPUTADOS ARGENTINA

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

juego en el ámbito de las distintas jurisdicciones provinciales que adhieran a las disposiciones de la presente ley, que tendrá por objeto la asistencia, contención y rehabilitación de todas aquellas personas que padezcan ludopatía.

**ARTÍCULO 28.-** Créase una línea telefónica gratuita (0800) destinada al asesoramiento y contención para padres, y personas víctimas de ludopatía, que funcionará las 24 horas del día, todos los días del año. Atendida por personas capacitadas en la temática, quienes dependerán de la Autoridad de Aplicación.

### **Capítulo VII** **Juego Clandestino**

**ARTÍCULO 29.-** Queda prohibido el uso de plataformas de juego cuyo dominio no finalice con las siglas .bet.ar.

**ARTÍCULO 30.-** La autoridad de aplicación determinara el órgano encargado dar de baja de forma automática los sitios que sean denunciados como ilegales por los Entes Reguladores del Juego.

### **Capítulo VIII** **Sanciones**

**ARTÍCULO 31.-** Las infracciones a la presente ley y su reglamentación, serán determinadas por la autoridad de aplicación.

**ARTÍCULO 32.-** La autoridad de aplicación deberá realizar inspecciones en los locales comprendidos en el Artículo 5, a fin de controlar el cumplimiento y labrar las sanciones correspondientes a las violaciones de la presente ley.

**ARTÍCULO 33.-** Créase el fondo especial para el financiamiento del Programa



“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

de Lucha contra la Ludopatía. El mismo estará integrado por los fondos recaudados en concepto de multas y una alícuota en concepto de impuesto al juego, cuyo porcentaje será determinado por la reglamentación que al efecto se dicte, no pudiendo ser inferior al 1 % ni superior al 3 %. Los fondos serán destinados a planes de rehabilitación de personas que padezcan de la enfermedad de ludopatía como así también a las acciones destinadas para la sensibilización y concientización.

### **Capítulo IX: Registro Nacional de Autoexclusión**

**ARTÍCULO 34.-** Créase el Registro Nacional de Autoexclusión, bajo la órbita que determine la Autoridad de Aplicación, cuyo objetivo consiste en registrar a todas aquellas personas que quieran excluirse, de forma voluntaria, al ingreso de las salas de juegos de azar u online que la misma fuese dispuesta por orden judicial.

**ARTÍCULO 35.-** El cónyuge, conviviente, ascendientes y descendientes hasta el segundo grado de consanguinidad, podrán solicitar al Juez competente la prohibición de ingreso, mediante información sumaria, con vista al Ministerio Público. Como medida cautelar, a pedido de parte y sin exigencia de contracautela, el Juez competente podrá disponer la prohibición de ingreso hasta tanto se resuelva definitivamente sobre el particular.

**ARTÍCULO 36.-** Las prohibiciones de acceso, tendrán una duración máxima de tres años, contados a partir de la petición de autoexclusión o resolución judicial que disponga la medida. Sin embargo, antes del vencimiento del plazo, a solicitud expresa de parte interesada u orden judicial se podrá solicitar la cancelación de la autoexclusión. El mismo tendrá lugar si se acredita haber concurrido a algún programa de asistencia y rehabilitación, debiendo adjuntar el alta profesional del tratamiento realizado y el consentimiento de al menos



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

dos 2 familiares directos.

**ARTÍCULO 37.-** En el Registro de Autoexclusión se deberá asentar obligatoriamente los siguientes datos de las personas que soliciten su registro: Apellido y Nombres, D.N.I., domicilio real, fotografía y declaración jurada de aceptación de condiciones que establece la exclusión. El mismo tendrá carácter reservado y solo podrá ser remitido a las salas de juego de azar u online que determine la autoridad de aplicación.

**ARTÍCULO 38.-** Para el juego online, el juez competente podrá solicitar mediante orden judicial a las plataformas la autoexclusión de la persona usuaria.

**ARTÍCULO 39.-** El Poder Ejecutivo determinará los organismos y dependencias que actuarán como autoridad de aplicación de la presente ley de acuerdo a sus competencias específicas. Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires se desempeñarán como autoridades locales de aplicación ejerciendo el control del cumplimiento de sus disposiciones en el ámbito de sus respectivas jurisdicciones.

**ARTÍCULO 40.-** Comuníquese al PODER EJECUTIVO.

**Cristian A. Ritondo**

**Martín Yeza**

**Hernán Lombardi**

**Sofía Brambilla**

**Karina Ethel Bachev**

**Gabriel Felipe Chumpitaz**

**Maria Angel Sotolano**

**Sergio Eduardo Capozzi**



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

**Florencia De Sensi**

**José Carlos Núñez**

**Laura Rodríguez Machado**

**Verónica Gabriela Razzini**

**Héctor Stefani**

**Martin Miguel Ardohain**

**Gerardo Milman**



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

## **FUNDAMENTOS**

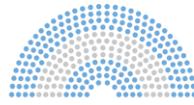
Señor Presidente:

El presente proyecto de Ley tiene como objeto promover la prevención y asistencia de la población menor y mayor de edad, ante la Ludopatía en todo el territorio de la República Argentina desde un enfoque multidisciplinario. Resultan necesarias acciones transversales de diverso tipo preventivas, de sensibilización, de intervención y de control. Las mismas tienen como finalidad la consecución de buenas prácticas de juego y no compulsivo, la prevención de los posibles efectos que una práctica inadecuada pueda producir y la protección de los y las menores de edad y otros grupos de riesgo.

La ludopatía, es el impulso incontrolable a jugar mediante apuestas, es cualquier tipo de actividad en que la persona pone algo de valor en riesgo sobre las bases de un resultado desconocido, y que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego, y dentro de ese porcentaje el 95% corresponde a personas que lo hacen recreativamente, 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% compulsivos. En la Argentina hay unas 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

Tan preocupante son dichas cifras, también lo es que la ludopatía llega a los menores de 18 años y su modalidad de acceso más frecuente es a través de medios digitales y en línea. La pandemia naturalizó muchas actividades que antes eran presenciales y que ahora adoptan el formato virtual. La edad de iniciación promedio es a los 15 años, pero psicólogas y psiquiatras especialistas en adicciones están recibiendo consultas por chicos de 12 años con juegos problemáticos. Estamos hablando de un momento de cambio de paradigma donde los chicos están atravesados completamente por la tecnología, las plataformas digitales y donde los recursos económicos muchas veces resulta ser a través de



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

billeteras virtuales

El informe Global Online Gambling Market ilustra un fenómeno que es mundial y crece a pasos agigantados: en 2020 los juegos de azar online recaudaron 65.316 millones de dólares y se proyectan cerca de 130 mil millones para 2027.

Según la Cámara Argentina de Salas de Casinos, Bingos y Anexos, casi el 80 por ciento del juego online en la Argentina es ilegal. “11.4 millones de personas son usuarios únicos de sitios ilegales”. Las plataformas ilegales operan a pasos agigantados, no ofrecen ninguna seguridad, permiten el acceso a personas menores de edad y se está expuesto a estafas y uso de los datos registrados.

Nuestra sociedad está exigiendo poner en marcha medidas de carácter preventivo, de sensibilización, de control e intervención sobre las graves consecuencias que el consumo de algunos juegos de azar y apuestas puede comportar en determinadas personas. Esta demanda social, aspira a lograr un adecuado nivel de protección de los colectivos más vulnerables como son las personas menores de edad, adultos, jóvenes y las personas que pueden estar experimentando un problema con el juego.

Es por ello, que este proyecto de ley busca establecer un sólido marco normativo que promueva la prevención, el tratamiento y la concientización sobre la ludopatía en nuestra sociedad.

El presente proyecto se divide en nueve Capítulos, el primero con Disposiciones Generales donde se determina a la ludopatía como objeto a regular y los términos que de ella derivan, además de los objetivos que el proyecto busca enmarcar. En el segundo capítulo se generan políticas de Prevención de la Ludopatía infantil y adolescente, ampliando la cuestión en materia educativa, con la importancia de las capacitaciones a docentes que luego desarrollarán jornadas para los alumnos y alumnas como así también a sus familias para concientizar sobre los problemas de ludopatía. El tercer capítulo trata como debe ser abordada la problemática en el ámbito educativo. El cuarto capítulo tiene por finalidad limitar y regular la publicidad en materia de juego de azar y apuestas en línea. El quinto capítulo se enfoca en algo de suma importancia y que es una herramienta para facilitar el acceso al dinero por parte de quienes padecen esta adicción, la prevención de la ludopatía respecto a medios de pago y cajeros automáticos. En el



**DIPUTADOS  
ARGENTINA**

“2024-Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la Propiedad”.

sexto capítulo se crea el Plan nacional de prevención de la ludopatía en el ámbito sanitario otorgando carácter de política de salud pública en todo el territorio de la República Argentina la prevención, asistencia y tratamiento de la Ludopatía.

El capítulo siete aborda la prohibición del juego clandestino. Mientras que el ocho prevé sanciones a quienes no cumplan con la presente ley, y para finalizar se crea un registro nacional de Registro Nacional de Autoexclusión.

Es imperativo que tomemos medidas efectivas para abordar este problema de manera integral, tanto a adultos, como a niños y niñas y sus familias, proporcionando a quienes lo padecen las herramientas necesarias para su recuperación y la reconstrucción de sus vidas.

Por todo lo expuesto, pido a mis pares el acompañamiento al presente proyecto de Ley.

**Cristian A. Ritondo**

**Martín Yeza**

**Hernán Lombardi**

**Sofía Brambilla**

**Karina Ethel Bachey**

**Gabriel Felipe Chumpitaz**

**Maria Angel Sotolano**

**Sergio Eduardo Capozzi**

**Florencia De Sensi**

**José Carlos Núñez**

**Laura Rodríguez Machado**

**Verónica Gabriela Razzini**

**Héctor Stefani**

**Martin Miguel Ardohain**

**Gerardo Milman**