



“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 Argentina sancionan con
fuerza de Ley*

REGULACIÓN DE LOS JUEGOS DE APUESTAS EN LÍNEA

Artículo 1º. Propósito. La presente ley tiene como propósito establecer un marco regulatorio para promover la seguridad, privacidad y protección de los jugadores en línea, así como reprimir y prevenir la explotación y comercialización de los juegos de azar o actividades conexas en líneas no autorizadas por la autoridad de aplicación.

Artículo 2º. Prohibición. Queda prohibida la participación de menores de 18 años en dichas actividades de apuesta en línea, salas de juegos o casinos virtuales.

Artículo 3º. Definiciones.

- Juegos en línea: actividad de carácter lúdico realizada mediante plataforma o aplicación digital que ofrece juegos de azar y apuestas por Internet y en la que se participa emitiendo apuestas en dinero o valores con la finalidad de obtener premios de cualquier especie o naturaleza.
- Jugador: Persona que participa en juegos de azar en línea.
- Operador: Empresa o entidad que administra y opera juegos en línea.

Artículo 4º. Objetivos.

La presente ley tendrá los siguientes objetivos:

- a) Fomentar la implementación de medidas de seguridad y privacidad en los juegos en línea para proteger la información personal y financiera de los jugadores.
- b) Establecer un entorno justo y seguro para los jugadores a través de la regulación y supervisión de los operadores de juegos en línea.



“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

- c) Prevenir el fraude y el lavado de dinero en las plataformas de juego en línea.
- d) Garantizar la transparencia y la equidad en los juegos ofrecidos por los operadores.
- e) Proteger los derechos y la integridad de los jugadores en todas las transacciones y actividades relacionadas con el juego en línea a través de la capacitación y sensibilización de la sociedad sobre los juegos en línea.
- f) Desarrollar campañas de concientización y prevención sobre los juego de azar y de apuestas en línea, patologías y conductas adictivas.

Artículo 5°. Autoridad de aplicación.

La autoridad de aplicación de la presente ley será el Ministerio de Capital Humano, en coordinación con el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) y la Unidad de Información Financiera (UIF) y el o los organismos que en el futuro los reemplacen.

Artículo 6°. La autoridad de aplicación tendrá las siguientes funciones:

- a) Supervisar y evaluar el cumplimiento de las regulaciones de la presente ley por parte de los operadores de juegos en línea.
- b) Reglamentar la presente ley para garantizar su cumplimiento.

Sancionar administrativamente el incumplimiento de la presente ley a través de los organismos que correspondan.

- d) Llevar adelante actividades de concientización y sensibilización en coordinación con los organismos pertinentes.
- e) Crear un registro electrónico unificado, debidamente actualizado, en coordinación con las autoridades locales que incorpore los datos de los operadores de juego en línea



“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

Artículo 7°. Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires actuarán como autoridades locales de aplicación, ejerciendo el control y la vigilancia sobre el cumplimiento de la presente legislación y sus normas reglamentarias.

Artículo 8°. Licencias y autoridades reguladoras. Los operadores de juegos en línea deben obtener licencias válidas para operar legalmente. Las mismas serán otorgadas por las autoridades pertinentes.

Artículo 9°. Bloqueos: Las empresas proveedoras de servicios de internet deberán bloquear las páginas y/o aplicaciones que no acrediten licencias válidas para operar legalmente e informar al órgano de aplicación para su correspondiente sanción.

Artículo 10°. Protección del consumidor.

Los operadores deben implementar medidas de protección al consumidor, tales como:

- a) Verificación de la edad y la identidad de los jugadores.
- b) Establecimiento de límites de depósito y apuesta.
- c) Adopción de políticas de juego responsable.
- d) Provisión de canales de comunicación claros para que los jugadores presenten quejas o resuelvan disputas.

Artículo 11°. Protección de datos personales.

Los operadores de juegos en línea deben implementar políticas y medidas para salvaguardar la información personal y financiera de los jugadores, incluyendo el uso de tecnologías de encriptación, protocolos mínimos de seguridad para el control de riesgos de la tecnología y la información.

Artículo 12°. Juego justo y aleatorio. Los operadores deben garantizar que sus juegos sean justos y aleatorios, utilizando generadores de números aleatorios certificados y auditados de forma independiente. De conformidad a la normativa vigente.

“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

Artículo 13°. Políticas de prevención del fraude.

Los operadores de juego en línea deberán implementar políticas y procedimientos de validación biométrica. La documentación se presentará y se contrastará con organismos públicos para verificar la identidad de los jugadores, tanto para el registro de alta digital de la cuenta juego, como para el pago de las transacciones de los juegos en línea.

Artículo 14°. De la cuenta juego y sus medios de pago.

Las operadoras de juegos en línea sólo podrán aceptar como medio de pago las tarjetas de débito que tengan origen en cajas de ahorros, emitidas por entidades financieras autorizadas por el Banco Central de la República Argentina. Quedan excluidas las cuentas provenientes de la Seguridad Social.

Artículo 15°. Control de compulsión:

- a) Deberá reglamentarse un límite de recarga de dinero a la cuenta juego.
- b) El operador tendrá que establecer un tiempo superior a 24 horas para el acceso cuando se hayan cumplido las cargas del inciso precedente.
- c) Posibilidad de autoexcluirse del juego en línea: los operadores deberán incorporar un botón que permita autoexcluirse del juego, que tendrá un lapso que no podrá ser inferior a 1 (un) mes. La autoridad de aplicación podrá elevar el mínimo.

Artículo 16°. Publicidad regulada.

Toda publicidad de juegos de apuesta debe incluir en forma visible la leyenda "El juego compulsivo es perjudicial para tu salud", "Prohibido su consumo para menores de 18 años" y un canal de comunicación que determine la autoridad de aplicación para la orientación y asistencia a personas afectadas por el juego patológico.

Queda prohibida la publicidad:

“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

- a) En internet, páginas web, por medio de plataformas o redes sociales de medios de difusión gráficas y audiovisuales, con o sin uso de inteligencia artificial orientadas a público menores de 18 años, como así también en cercanías de escuelas y club deportivos.
- b) Que induzca a comportamientos compulsivos no adecuados al juego responsable.
- c) Que incluya la participación de deportistas, influencers, figuras públicas, salvo que los mismos promuevan el juego responsable.
- d) Que divulgue información infundada sobre rendimientos del juego o chances de ganar.
- e) Que sugiera que el juego soluciona problemas sociales o económicos asociándolo al éxito personal o que lo muestre como una alternativa de inversión o posibilidad laboral.

Artículo 17°. Derechos del jugador.

Los jugadores tienen derecho a:

- a) Acceso a información clara sobre las reglas del juego y las probabilidades de ganar.
- b) Protección de sus datos personales, biométricos y financieros, de conformidad a la ley de Protección de Datos Personales N°25.326.

Artículo 18°. Responsabilidad del operador.

Los operadores tienen la responsabilidad de:

- a) Cumplir con las regulaciones legales.
- b) Garantizar la integridad y equidad de los juegos.
- c) Proteger los datos personales, biométricos y financieros de los jugadores.
- d) Incluir al acceder a la aplicación, de forma visible en la parte superior y en rojo la advertencia “El juego puede ser perjudicial para la salud” y un número

“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

telefónico de ayuda en caso de adicción al juego, conforme al artículo 16 de la presente ley.

e) Contener en sus sitios o páginas web mecanismos, herramientas o filtros que garanticen en forma fehaciente la imposibilidad de acceso de menores de 18 años.

Artículo 19°. Campañas de información y concientización.

Se realizarán campañas dirigidas a toda la sociedad con el objeto de:

a) Prevenir, visualizar y concientizar sobre los riesgos perjudiciales del juego en línea.

b) Diseñar y distribuir cartelería y/o folletería, spots o avisos audiovisuales en redes sociales, páginas web y medios masivos de comunicación que contenga información preventiva sobre los peligros y consecuencias negativas del juego de azar en línea.

c) Promover la articulación y colaboración con organizaciones de la sociedad civil para la realización de capacitaciones sobre la problemática de la ludopatía y la promoción de alternativas recreativas saludables.

Artículo 20°. Sanciones. Los operarios de juegos en líneas serán pasibles de las sanciones establecidas por la autoridad de aplicación en forma gradual y acumulativa teniendo en cuenta las circunstancias del caso, la naturaleza y gravedad de la infracción y los antecedentes del infractor, sin perjuicio de otras responsabilidades civiles y penales a que hubiere lugar.

Artículo 21°. Presupuesto: Autorízase al Poder Ejecutivo a adecuar el presupuesto para dar cumplimiento a la presente ley.

Artículo 22°. Adhesión. Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley.

Artículo 23°. Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional

Pamela Calletti
Diputada Nacional



“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”



“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

FUNDAMENTOS

Señor Presidente:

El presente proyecto de ley tiene como objetivo regular a través de diversas herramientas el acceso a los juegos en línea, promoviendo la generación de un entorno seguro, saludable y justo para toda la sociedad, concientizando sobre la problemática que genera el abuso de esta actividad tanto en adultos como en niños.

En la última década, la industria de los juegos de azar en línea experimentó un crecimiento exponencial. Este incremento trajo consigo múltiples desafíos significativos en términos de seguridad, privacidad y protección de los jugadores.

Con esta legislación se propone regular diferentes tópicos que componen los juegos en línea. En primer lugar, busca la seguridad de los jugadores en línea, teniendo en cuenta el estado de vulneración y posibilidad de fraudes a los que puedan estar expuestas las personas usuarias de los mismos .

El crecimiento vertiginoso en el área tecnológica/digital posibilitó la proliferación de multiplicidad de páginas que ofrecen juegos en línea, muchos de los cuales permiten realizar apuestas como así también la compra de accesorios, para continuar jugando.

Este entorno digital, nuevo y carente de una regulación posibilita que con frecuencia los usuarios o jugadores estén expuestos a los peligros de sitios que no están habilitados para tal fin, siendo un semillero propicio para la comisión de delitos de tipo informáticos, como estafas virtuales y el robo de datos personales, incluso delitos contra la integridad de los menores de edad.

Se hace imprescindible regular estas actividades permitiendo que las empresas proveedoras de servicios de internet bloqueen aplicaciones y páginas web vinculadas a juegos on line de apuestas que no cuenten con licencia emitida por el órgano competente. Esto también beneficiará y otorgará seguridad jurídica a las empresas que se encuentran regularmente constituidas y cumplen de

“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

manera estricta con las regulaciones en la materia, eliminando la competencia desleal entre los proveedores de juegos de azar.

En segundo lugar, busca crear mecanismos que desincentiven el uso inmediato y se prohíba el acceso a menores de edad a través de la verificación de datos personales y biométricos para la correcta autenticación del usuario de juego en línea , tanto para el registro como para el pago.

Estas medidas también tienen por objetivo trabajar en la protección de la sociedad y lo que los juegos de azar on line pueden provocar. Los mismos afectan a adultos y en mayor medida a niños y adolescentes que en el último lustro intensificaron el uso de dispositivos móviles y su participación ante la falta de una regulación específica.

La Organización Mundial de la Salud describe a la adicción a videojuegos y juegos digitales como “*un patrón de comportamiento de juegos persistente o recurrente que toma precedencia sobre otros intereses de la vida*”

Los criterios que utiliza para definir la adicción son:

- a) Incapacidad visible de controlar cuándo juega, dónde y por cuánto tiempo;*
- b) Se establece como prioridad jugar por sobre otras actividades sociales en forma sistemática;*
- c) La actitud empeora con el tiempo aún cuando su impacto negativo es evidente.*

Estas características forman parte de lo que se considera ludopatía, una compulsión por el juego que en extremo genera consecuencias negativas a nivel social, afectivo y económico.

Es fundamental que las operadoras de los juegos en línea generen acciones que concienticen a los jugadores, estableciendo mecanismos que desincentivan el juego imponiendo demoras en las acreditaciones de saldo en las cuentas cuando hayan agotado el límite diario de recarga de dinero y la posibilidad de autoexcluirse por tiempo prolongado.



“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

Asimismo, se exige la leyenda sobre la prohibición de los menores de edad en el juego y la incorporación de la advertencia sanitaria de que “El juego puede ser perjudicial para la salud” y un número telefónico de ayuda en caso de adicción al juego.

Estos mensajes explícitos sobre los riesgos del juego generan una reacción emocional que ayuda a que niños, jóvenes y adultos eviten estos tipos de actividades lúdicas.

Un trabajo articulado entre los órganos de aplicación con estrategias de capacitación, visibilización y concientización sobre la temática de los juegos en línea con apuestas es una manera positiva que ayuda a prevenir la ludopatía.

La influencia de la publicidad principalmente en redes sociales, acompañada de personajes famosos que vinculan el éxito económico a los juegos, como así también el ocio y la gratificación automática que generan potencian el aumento de la adicción al juego y a los juegos en línea. Ello afecta a la sociedad toda, pero principalmente a nuestros niños y adolescentes que acceden a estos espacios virtuales con carencia o nula regulación.

En diversas provincias de nuestro país, como Buenos Aires, Córdoba y Corrientes se implementaron normativas locales de regulación de juegos en línea.

Esta problemática social nos afecta transversalmente, cualquier persona está expuesta y los delitos que se producen en estos espacios son de difícil persecución.

Por ello es prioritario establecer criterios y generar herramientas de regulación, sanción y/o bloqueo a los operarios de juegos en línea que no cumplan con las licencias y los registros establecidos por la autoridad de aplicación. Esto permitirá también controlar el lavado de dinero y activos que se realiza en este tipo de actividad en línea.



“AÑO DE LA DEFENSA DE LA VIDA, LA LIBERTAD Y LA PROPIEDAD”

Legislar en este sentido permite proteger a nuestra sociedad de un flagelo que afecta a niños, adolescentes, adultos y a la sociedad en general.

Por los motivos expuestos, solicito a mis pares el acompañamiento al presente proyecto de ley.

Pamela Calletti
Diputada Nacional