



# *Proyecto de Ley*

**El Senado y La Cámara de Diputados de la Nación ...**  
Sancionan con fuerza de Ley

**REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD, EL ACCESO, EL USO  
Y CONSUMO DE LOS JUEGOS EN LÍNEA.  
PREVENCIÓN Y ERRADICACIÓN DE LA LUDOPATÍA VIRTUAL EN LA POBLACIÓN,  
ESPECIALMENTE EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES**

ARTICULO 1º: OBJETO. El objeto de esta ley es regular la publicidad, el acceso, el uso y consumo de los “juegos en línea”; prevenir y erradicar la ludopatía virtual en la población, especialmente en niños, niñas y adolescentes.

ARTÍCULO 2º: Son objetivos de la presente ley: a) Regular la publicidad, el uso y consumo de los juegos en línea. b) Reducir al mínimo la exposición de las personas a los efectos psicosociales originados por la ludopatía; c) Prevenir la iniciación en la ludopatía, especialmente en la población de niños, niñas y adolescentes; d) Concientizar a la población sobre las consecuencias producidas por el uso y consumo de los juegos en línea.



ARTICULO 3º: DEFINICIONES. a) Juegos en línea: Se entiende por “juego en línea” 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. b) Uso: Cuando el acto de jugar en línea, se realiza de manera aislada, esporádica y/u ocasional, sin general dependencia o problemas de salud; c) Consumo problemático y adicción; cuando el impulso del acto genera dependencia o necesidad incontrolable que afecta en la vida personal, familiar, vincular, social y económica. d) Ludopatía virtual; Patrón de conducta por el cual la persona no puede controlar el impulso de participar de juegos en línea y de apuestas a través de internet, teléfono, televisión, radio o cualquier otra clase de medios electrónicos.

ARTICULO 4º: DERECHOS PROTEGIDOS. Esta ley garantiza los derechos reconocidos por la ley 22.914 de Protección a la Salud Mental; y Convención sobre los derechos de los Niños y la Ley 26.061 de Protección Integral de los derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes y, en especial, los referidos a: a) Derecho a recibir atención sanitaria y social integral y humanizada, a partir del acceso gratuito, igualitario y equitativo a las prestaciones e insumos necesarios, con el objeto de asegurar la recuperación y preservación de su salud; b) Derecho a conocer y preservar su identidad, sus grupos de pertenencia, su genealogía y su historia; c) Derecho a recibir una atención basada en fundamentos científicos ajustados a principios éticos; d) La salud, la educación y la seguridad personal; e) La integridad física, psicológica, sexual, económica o patrimonial; f) Que se respete su dignidad; g) Gozar de medidas integrales de asistencia, protección y seguridad; h) Derecho a no ser identificado/a ni discriminado/a.



ARTICULO 5º: PROHIBICIONES. Prohíbese la participación de menores de edad, inhabilitados por prodigalidad y personas declaradas legalmente incapaces en juegos en línea.

ARTICULO 6º: PUBLICIDAD. Leyendas. La publicidad de las plataformas de sitios de juegos en línea, deben tener de manera obligatoria la leyenda visible, destacada e identificable “EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA”. Asimismo, se debe incluir en la misma, un canal de comunicación para la orientación y asistencia a personas afectadas por el juego patológico que disponga la Autoridad de Aplicación.

ARTÍCULO 7º: Se prohíbe y limita la publicidad de sitios de juegos en línea: a) En espacios públicos, en ámbitos deportivos, culturales, educativos y en redes sociales; b) en ámbitos que se encuentren orientados directa o indirectamente a menores de dieciocho años (18); c) en publicidades de sitios de juegos en línea en la que participen deportistas, personajes públicos, personajes de ficción referentes de niños, niñas o adolescentes; d) en canales de comunicación como internet, teléfono, televisión, radio o cualquier otra clase de medios electrónicos, informáticos y de telecomunicación, en franjas horarios accesibles a menores de dieciocho (18) años de edad; e) cuando en su contenido se asocie con el éxito personal, social o profesional, o se compare el juego con el trabajo, el estudio o el esfuerzo.

ARTÍCULO 8º: Sistema Nacional de Atención Telefónica. Se creará un sistema de atención telefónica, de alcance nacional en forma articulada con las provincias y la ciudad Autónoma de Buenos Aires para asesoramiento y orientación en la prevención y erradicación de la ludopatía virtual, principalmente cuando afecta a niños, niñas y adolescentes.

ARTÍCULO 9º: ACCESO A LAS PLATAFORMAS. Las plataformas de juego en línea deberán incorporar sistemas de identificación digital en su proceso de registro para el ingreso.

ARTICULO 10º: De acuerdo a lo establecido en el artículo anterior, 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 11º: Protección de datos. Los datos de identificación recopilados por las plataformas de juego en línea, estarán sujetas a la ley de protección de datos personales – Ley 25.326, y deberá garantizar la seguridad y confidencialidad de esa información.

ARTÍCULO 12º: REGISTRO DE SITIOS DE JUEGO EN LÍNEA. Créase el Registro Nacional de Sitios de Juego en Línea, en órbita de la Autoridad de Aplicación. Las empresas registradas deberán establecer una sede local. Será la Autoridad de Aplicación la que establezca los requisitos para otorgar las licencias correspondientes que permitirán que los sitios de juego en línea operen en la República Argentina.

ARTICULO 13º: REGISTRO DE AUTOEXCLUIDOS. Créase el Registro Nacional de Autoexcluidos, en órbita de la Autoridad de Aplicación, en el cual trabajará articuladamente con los Registros de Autoexcluidos de cada una de las jurisdicciones provinciales y de la ciudad Autónoma de Buenos Aires.

ARTICULO 14º: 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 la citarán y se le ofrecerá incluirse en el Registro.

ARTICULO 15º: 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 16º: 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.



ARTÍCULO 17°: Medios de Pago. Prohibiciones. Podrá ingresarse dinero a cuentas creadas en sitios de juego en línea únicamente desde tarjetas de débito emitidas por entidades bancarias. Prohíbese los medios de pago asociados a billeteras virtuales, 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 proveniente de programas, entidades o servicios de la nación, en cada una de las jurisdicciones. Queda prohibido el aporte de dinero a sitios de juego en línea realizados con tarjetas de crédito bancarias o no bancarias, dinero en efectivo por medio de transferencias o desde billeteras virtuales nacionales o internacionales.

ARTICULO 18°: AUTORIDAD DE APLICACIÓN. El Poder Ejecutivo nacional designará la Autoridad de Aplicación, en oportunidad de reglamentar la presente ley.

ARTICULO 19°: Son funciones de la Autoridad de Aplicación:

- a) Ejercer la supervisión, control y evaluación del cumplimiento por parte de las empresas que brindan plataformas y juegos en línea de las previsiones de esta Ley.
- b) Dictar los actos administrativos que sean necesarios para garantizar el cumplimiento de la presente Ley.
- c) Fijar las sanciones que se establezcan reglamentariamente para los casos de incumplimiento de los términos contenidos en la presente Ley.
- d) Sancionar administrativamente el incumplimiento de la presente Ley a través de los organismos que considere pertinentes.
- e) la creación y la implementación de los Registros mencionados en los artículos precedentes.
- f) Creación de un Observatorio Nacional de Ludopatía de la población, con especial énfasis en adolescentes.
- g) El diseño e implementación de campañas de prevención de la ludopatía virtual, con especial énfasis en niños, niñas y adolescentes.
- h) Promover el desarrollo de campañas de prevención de ludopatía virtual de manera intersectorial e interjurisdiccional, que propicie la participación de ámbito gubernamentales del área educativa, de salud, sectores no gubernamentales y del sector privado.



i) La realización de propuestas de capacitación para la prevención, orientación y asesoramiento sobre los riesgos en el consumo problemático de los juegos en línea y la prevención de la ludopatía virtual, destinado a equipos educativos, de salud y organizaciones de la comunidad.

g) Elaboración de materiales de concientización sobre los efectos de la ludopatía virtual, y riesgos sociales, económicos, de salud en las personas y sus vínculos familiares y comunitarios.

ARTICULO 20º: SANCIONES. 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.

ARTÍCULO 21º: Modifícase el artículo 301 bis del Código Penal, el que tendrá la siguiente redacción: “ARTICULO 301 bis.- Será reprimido con prisión de tres (3) a seis (6) años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare o financiare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema de captación de juegos de azar sin contar con la autorización pertinente emanada de la autoridad jurisdiccional competente. El mínimo de la pena se elevará a 4 años cuando se promueva, publicite, ejecute o permita el acceso a la actividad de juego de azar a menores de dieciocho (18) años de edad, aun cuando exista autorización o licencia habilitante. En todos los casos se aplicará además inhabilitación absoluta y perpetua y multa de dos (2) a cinco (5) veces del lucro obtenido.”

ARTÍCULO 22º: LAVADO DE ACTIVOS. Se instruye a la Unidad de Información Financiera (UIF) a establecer mecanismos de control destinados a prevenir maniobras de fraude y el lavado de activos vinculadas específicamente a la operación en actividades de plataformas y sitios de juegos en línea, así como a la prevención, detección y erradicación del juego ilegal.

ARTICULO 23º: Presupuesto. Los gastos que demande el cumplimiento de las disposiciones de la presente ley serán atendidos con los recursos que destine, a tal efecto, la Ley de Presupuesto para la Jurisdicción de la Autoridad de Aplicación. Autorízase al Poder Ejecutivo



a realizar las readecuaciones presupuestarias que correspondan a los efectos de implementar lo dispuesto en la presente, en el año de su aprobación.

ARTÍCULO 24°: Invitase a las Provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adecuar su normativa y adherir a la presente ley.

ARTÍCULO 25°: Comuníquese al Poder Ejecutivo Nacional.

**Adolfo Bermejo**  
Diputado Nacional  
Maipú – Mendoza

**Martín Aveiro**  
Diputado Nacional  
Maipú – Mendoza

**Liliana Paponet**  
Diputada Nacional  
San Rafael – Mendoza



## FUNDAMENTOS

La regulación de los juegos en línea es de suma importancia para asegurar un entorno de juego seguro, justo y cuidado para la población. Especialmente, para niños, niñas y adolescentes. Establecer normas y procedimientos para la operación de los juegos en línea, debe fomentar promover prácticas responsables y de cuidado a los fines de prevenir y erradicar problemas de salud, sociales, económicos y vinculares por parte de quienes hacen uso y consumo de los mismos, como así también de las empresas.

La Ley Federal de Juegos y Sorteos de 1947 fue la primera ley significativa en Argentina que regulaba exhaustivamente la industria del juego. Esta legislación creó un marco para el establecimiento, la operación y la regulación de casinos, loterías y apuestas deportivas en todo el país. La ley también estableció medidas para la protección de los jugadores, incluyendo la prohibición de ciertas prácticas desleales y la promoción del juego responsable.

Desde la promulgación de la Ley Federal de Juegos y Sorteos de 1947, ha habido varios cambios y actualizaciones para adaptarse al entorno cambiante de la industria del juego. Estos cambios han incluido la introducción de regulaciones adicionales para las apuestas en línea y los juegos de azar digitales, medidas más estrictas para prevenir el lavado de dinero y el juego compulsivo, y nuevas normas sobre la publicidad y promoción de los juegos de azar.

Adoptada en 1949, la Ley 13470 se centró en el problema del juego compulsivo. Esta ley introdujo medidas para prevenir y tratar el juego compulsivo, un paso





importante hacia la protección de los jugadores y la promoción del juego responsable en Argentina.

La Ley N° 18.226, implantada en 1969, jugó un papel crucial en la formación de la Lotería Nacional. Esta ley transformó sustancialmente el panorama de las apuestas en Argentina, extendiendo la autoridad de la Lotería Nacional a las salas de juegos de azar. Como resultado, las salas de juegos experimentaron un crecimiento significativo bajo la supervisión de la Lotería Nacional.

La Ley Nacional 20.630, promulgada en 1974, expandió el marco legal para la regulación de los juegos de azar en Argentina. Esta ley permitió una mayor participación del estado en la industria del juego y estableció la formación de entidades reguladoras que supervisan las operaciones de los casinos.

La Ley Provincial 15.079, aprobada en 2001 en la provincia de Buenos Aires, fue pionera en el establecimiento de regulaciones para los juegos de azar online en Argentina. Esta ley ha permitido que la industria del juego en línea florezca en la provincia, al tiempo que garantiza que las actividades de juego se realicen de manera justa y transparente.

La regulación de los casinos online en Argentina es similar a la de países como el Reino Unido y España, donde también se han implementado leyes para regular el juego online. Sin embargo, en comparación con países como Estados Unidos, donde las leyes de juego online son más restrictivas y varían de estado a estado, Argentina tiene un enfoque más liberal, permitiendo a los jugadores acceder a una variedad más amplia de juegos de casino online.

Actualmente frente a los efectos de consumo problemático de los juegos en línea en la población Argentina es imperativo mantener un equilibrio entre el mercado de juegos en línea y la protección de los consumidores, asegurando que se promuevan prácticas de juego seguras y responsables.



La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce que la ludopatía es una o una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece. En el año 2023 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 en el año 2023 se estipulaba que unas 19 millones de personas que juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos pueden ser considerados adictos.

En la provincia de Mendoza la proliferación de sitios ilegales de apuestas on line atrae fundamentalmente a niños, niñas y adolescentes, y se percibe por parte de los equipos docentes en las escuelas no solo de nivel secundario sino también se extiende también al nivel primario. El fenómeno se propaga por la accesibilidad, uso y consumo de plataformas de juego en internet, que afecta la salud de los jóvenes, su aislamiento, ruptura con los vínculos de proximidad y el endeudamiento económico-financiero de sus familias.

La ludopatía virtual se puede presentar en algunos niños, niñas y adolescentes se suma desde hace algún tiempo la cuestión monetaria de las apuestas, ya que, con falsos perfiles, acceden al mundo de las apuestas en línea. Seguramente sería muy difícil a un menor de edad entre a un Bingo o a un Casino, sin embargo, es extraordinariamente fácil iniciarse en el mundo del juego con las apuestas en línea. Con una simple billetera virtual y creando una cuenta en un sitio de apuestas pueden acceder a ese mundo del juego y de las apuestas en línea.



En los últimos años en la provincia de Mendoza, en otras provincias y a nivel nacional se presentaron diversos proyectos legislativos que buscan regular la publicidad de apuestas online, una problemática que crece entre la población, principalmente en niños, niñas y adolescentes.

La presente iniciativa pretende impulsar una regulación nacional para la publicidad, el uso y consumo de juegos en línea, como así también la prevención y erradicación de la ludopatía virtual, que afecta a la población, en especial a las infancias, adolescencias y de sus familias. Asimismo, una legislación nacional debe ser acompañada para cada una de las jurisdicciones.

La iniciativa estipula prohibiciones generales, limitaciones en la publicidad, condiciones de acceso y uso, como la solicitud de datos biométricos. Asimismo se proponen requisitos sobre los medios de pago, la creación de registros y entre otras acciones la creación de un observatorio nacional de ludopatía, como así también la creación de campañas de prevención realizadas con la participación de las áreas de salud y educación, de diferentes sectores sociales, gubernamentales, no gubernamentales y del sector privado en las diferentes jurisdicciones.

La iniciativa pretende regular a las empresas que desarrollan plataformas de juegos en línea para que desarrollen prácticas comerciales responsables y seguras, y al mismo tiempo impulsar acciones que protejan a los/as usuarios y consumidores/as para prevenir y erradicar el riesgo de la ludopatía virtual, principalmente cuando afecta a niños, niñas y adolescentes.

El Estado, el sector privado y la sociedad en su conjunto debe propiciar ambientes saludables, educativos y de cuidado para la población en general, pero principalmente garantizando la protección de niños, niñas y adolescentes. Por todo lo



expuesto, es que solicito a nuestros/as pares legislativos acompañar el presente proyecto de ley.

**Adolfo Bermejo**  
Diputado Nacional  
Maipú – Mendoza

**Martín Aveiro**  
Diputado Nacional  
Maipú – Mendoza

**Liliana Paponet**  
Diputada Nacional  
San Rafael – Mendoza