

**VERSION PRELIMINAR  
SUSCEPTIBLE DE CORRECCION  
UNA VEZ CONFRONTADO  
CON EL EXPEDIENTE ORIGINAL**

(S-0832/2024)

## PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados,

### RÉGIMEN NACIONAL DE REGULACIÓN DE JUEGOS Y APUESTAS ONLINE

Artículo 1º.- OBJETO: Impleméntese en todo el territorio Nacional un Régimen de Regulación de Juego y Apuestas Online, que tiene como fin establecer los lineamientos y principios generales para prevenir los riesgos asociados a las apuestas de juegos de azar en línea, además de su difusión, comercialización y publicidad responsable.

Artículo 2º.- OBLIGACIONES. Las Agencias de juego en línea deberán cumplir con las siguientes obligaciones:

- a) Verificación de edad: Cuando una persona se registra deberá aportar nombre y apellido, dni y domicilio real y para la comprobación de información se deberá solicitar datos biométricos como mecanismo de comprobación de la identidad y que sean solicitados cada vez que ingresan a la página de juegos online, a los efectos de cumplir con la prohibición de participación de los menores de 18 años en los juegos en línea.
- b) Publicidad y promoción: se deberán seguir estándares de juego responsable establecidos en la presente y las demás normas de aplicación que se dicten.
- c) Herramientas de juego responsable para apostadores: las herramientas deberán estar disponibles para que el apostador pueda establecer límites de gasto, tiempo por sesión y periodicidad de juego.

d) Autoexclusión: deberá encontrarse disponible para el apostador la posibilidad de autoexcluirse de un sitio.

e) Contenido de juego responsable: la información relacionada con juego responsable y las fuentes de ayuda deberán estar disponible dentro de la plataforma de juego.

f) Capacitación: el personal de servicio de atención al usuario deberá estar capacitado en juego responsable.

Artículo 3º.- PUBLICIDAD: Se tiene por objeto establecer los lineamientos, principios generales y reglas aplicables a toda publicidad, acción de promoción, patrocinio, auspicio o cualquier otra forma de comunicación de índole comercial cualquiera sea el medio que se utilice para su difusión emitidos en forma de publicidad tradicional o no tradicional, sin perjuicio de toda otra normativa que en el futuro se dicte vinculada con cualquier aspecto del presente.

Se encuentran sujetos a lo dispuesto en la presente todos aquellos que cuenten con un título habilitante para la comercialización y/o distribución y/o expendio de los juegos en línea. La ausencia de un título habilitante implica la prohibición de realizar publicidad, acción de promoción, patrocinio, auspicio o cualquier otra forma de comunicación de índole comercial.

Artículo 4º.- PRINCIPIOS GENERALES: Los principios que se enumeran a continuación deberán ser respetados al momento de realizar publicidad, acción de promoción, patrocinio, auspicio o cualquier otra forma de comunicación de índole comercial:

a) Identificación: No se admite publicidad encubierta, debe ser claramente identificable y reconocible como tal en forma expresa. En las mismas debe indicarse con claridad, siempre que el soporte o canal lo

permita, la denominación social, nombre o imagen comercial de aquellos cuya actividad sea objeto de publicidad y/o promoción.

b) Veracidad: debe contener información precisa, veraz y por lo tanto no engañosa. En este sentido, no puede contener información falsa o información que, aun siendo cierta, induzca o pueda inducir a confusión o inducir erróneamente a los apostadores sobre las probabilidades de ganar, la mecánica del juego o cualquier otro aspecto relevante de la actividad.

c) Responsabilidad Social: el contenido debe ser socialmente responsable, respetando los principios de la moral, las buenas costumbres y la dignidad humana sin menoscabar ni banalizar la complejidad de la actividad de juego ni los potenciales efectos perjudiciales que pueda tener sobre los apostadores. Asimismo, no podrá asociar, vincular, representar o relacionar de forma positiva o atractiva al juego con actividades o conductas ilícitas, así como aquellas que den lugar a daños económicos, sociales o psicológicos. Todos aquellos que cuenten con un título habilitante para la comercialización y/o distribución y/o expendio de los juegos en línea deberán desarrollar acciones de información, prevención, sensibilización, concientización y reparación de los posibles efectos indeseables derivados de la actividad de los juegos.

d) Juego Responsable: su diseño y difusión debe perseguir el equilibrio entre la promoción del juego entendido como un entretenimiento y la necesaria protección de los apostadores frente a los potenciales riesgos que puede representar el juego.

e) Protección de Menores: Toda publicidad, acción de promoción, patrocinio o cualquier otra forma de comunicación de índole comercial debe incluir la advertencia de que los menores de edad no pueden participar en los juegos en línea. No podrán ser difundidas en medios,

plataformas, eventos, actividades, publicaciones o espacios de difusión orientados y/o destinados a menores de edad.

En este sentido, no podrán dirigirse ni incitar directa o indirectamente a jugar a menores de edad ni resultar aptas para atraer la atención o interés particular de los menores de edad ya sea por su contenido o diseño.

Artículo 5º.- CONTENIDO: Toda publicidad, acción de promoción, patrocinio, auspicio o cualquier otra forma de comunicación de índole comercial debe contener la leyenda “Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud”, junto con la línea de atención gratuita del programa de Prevención y asistencia al juego compulsivo. También debe incluir la advertencia de que los menores de edad no pueden participar en los juegos en línea. Cuando se trate de difusión en soportes estáticos, la leyenda indicada anteriormente debe figurar en un espacio claramente visible. Si se trata de difusión en soportes dinámicos o audiovisuales, la leyenda debe aparecer al finalizar la misma ya sea de forma oral o escrita debiendo permitir la correcta percepción del mensaje, sin perjuicio de la duración de las piezas. En el caso que se utilice una comunicación electrónica para la publicidad el nombre del asunto y el contexto deben ponerlo de manifiesto. El contenido no debe ser engañoso y la naturaleza comercial de la comunicación debe ser explícita. Las comunicaciones enviadas a través de medios electrónicos deben incluir un mecanismo simple y transparente que permita al receptor expresar su deseo de no recibir futuras comunicaciones de esta índole, y deberá ser excluido de la base de datos. Tal mecanismo debe ser utilizado con este único propósito.

Artículo 6º.- LIMITACIONES: Toda publicidad, acción de promoción, patrocinio o cualquier otra forma de comunicación de índole comercial debe cumplir con lo siguiente:

a) No puede utilizar directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años. No podrán ser dirigidas ni ser protagonizadas por menores de edad y deberán incorporar un identificador que habilite su categorización relativa a juegos de azar a efectos de controles parentales.

b) No se permite la utilización de personas o personajes que estén asociados directa o indirectamente con contenidos que se encuentren destinados o resulten atractivos específicamente para el público menor de edad, ya sean personajes infantiles, personajes de ficción, dibujos animados o cualquier otra representación infantil y/o la utilización de referencias a los mismos.

c) No se permite la publicidad en la vía pública u otras exhibiciones que se encuentren adyacentes a las escuelas u otros lugares orientados principalmente a menores de edad.

d) No se permite la utilización de contenidos en los que se sugiera o mencione que la participación o consumo de juegos en línea mejora el rendimiento físico o intelectual de las personas, o el éxito personal, social o profesional.

e) No se permite la aparición de deportistas, personajes famosos o de figuras de relevancia pública, o en su defecto la alusión a los mismos, salvo cuando los mismos protagonicen, de forma directa, el mensaje de juego responsable en la comunicación comercial. En el caso que participen varias figuras de relevancia pública resultará suficiente con que al menos uno de ellos protagonice el mensaje. La inclusión de estas figuras relevantes y el mensaje transmitido no podrá asociarse directa o indirectamente a que su éxito y relevancia se deriva de la participación en las apuestas.

f) No se permite sobreponer al contenido principal de la página o aplicación sin que exista una acción previa del apostador. No podrán bloquear la navegación por parte de los usuarios en la página web o aplicación y deberán poder ser cerradas o detener su ejecución con facilidad.

Artículo 7º.- REGIMEN SANCIONATORIO: Verificada la existencia de una infracción quienes la hayan cometido serán pasibles de las siguientes sanciones, las que se podrán aplicar en forma independiente o conjuntamente según resulte de las circunstancias del caso: a) apercibimiento, b) multa de una (1) a dos mil (2000) canastas básicas total para el hogar 2 que publica el Instituto Nacional de estadísticas y Censos de la República Argentina (INDEC), C) Decomiso de las mercaderías y productos objeto de la infracción. D) clausura de la plataforma de apuestas o suspensión del servicio afectado por un plazo de hasta 30 días.

Artículo 8º.- AUTORIDAD DE APLICACIÓN. El Poder Ejecutivo designara la Autoridad de Aplicación.

Artículo 9º.- ADHESIÓN: Invitase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente.

Artículo 10º.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Beatríz L. Avila

## FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

El presente proyecto tiene como objeto implementar en todo el territorio Nacional un Régimen de Regulación de Juego y Apuestas Online, que tiene como fin establecer los lineamientos y principios generales para

prevenir los riesgos asociados a las apuestas de juegos de azar en línea, además de su difusión, comercialización y publicidad responsable.

La actual situación social, respecto a la ludopatía, entendida como la adicción al juego de azar, se ha diversificado y extendido más allá de los tradicionales casinos, industria de videos y salas de juegos, viéndose actualmente afectada por el consumo masivo mediante plataformas online.

La regulación de los juegos de azar es de suma importancia para asegurar un entorno de juego seguro y justo. Establece normas y procedimientos para la operación de los juegos de azar, protege a los jugadores contra prácticas desleales y fomenta un juego responsable.

En nuestro país, la edad de iniciación promedio de los jugadores es a los 15 años, pero psicólogas y psiquiatras especializadas en adicciones están recibiendo consultas por chicos de 12 años.

De acuerdo al último informe de relevancia denominado “Global Online Gambling Markets-Previsiones de 2022 a 2027”, el espacio del azar online se ensancha y “el número de personas que participa está aumentando a un ritmo considerable”. Según este trabajo, el mercado de apuestas en línea terminó 2020 con un valor de 65.316 millones de dólares; mientras que hacia 2027, se prevé que experimente una tasa de crecimiento anual del 10 por ciento.

En los próximos cinco años, se acercará a los 130 mil millones de dólares. 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. Los ludópatas son personas que buscan resolver sus angustias mediante el juego.

De acuerdo a los datos recopilados por la Defensoría del Pueblo de Buenos Aires, dicha problemática es enfrentada por 7 de cada 100 personas. Aunque se estima que hay 19 millones de jugadores y jugadoras en el país, esa cifra, afortunadamente, no se traduce en cantidad de adictos.

Según la Defensoría, existen algunas señales de alarma que permiten identificar a aquellos que podrían desarrollar una ludopatía: se irritan y están intranquilos cuando no se puede jugar; pierden dinero e intentan recuperarlo en la jugada siguiente; apuestan cada vez más dinero porque eso refuerza la excitación; buscan plata de cualquier manera para continuar apostando.

Los chicos ingresan a las aplicaciones de apuestas online incluso siendo menores de edad.

Es que los filtros de edad son escasos y fáciles de falsear para ellos. “Las plataformas de apuestas suelen ofrecer inicialmente monedas virtuales gratuitas, pero rápidamente se convierte en una exigencia de dinero real que suele ser facilitado por las familias a través de billeteras virtuales”, explica Marcela Czarny, directora de la ONG Chicos.net, a DIARIO LA NACIÓN.

No muchos padres saben que el dinero que les piden sus hijos será utilizado para apostar.

Asimismo, debemos tener en cuenta el crecimiento del consumo durante la pandemia del COVID-19, la cual ha exacerbado la importancia de establecer límites regulatorios que contribuyan a la prevención de la ludopatía.

Hoy vemos plataformas online de juegos de azar publicitadas en ámbitos deportivos y educativos, sin ningún tipo de limitación ni pena, es por este motivo que nos vemos en la obligación de legislar en la materia con el objetivo primario de vedar por la salud de todos los Argentinos.

Si bien existen legislaciones provinciales que regulan de cierto modo a los juegos de apuestas online, resulta imprescindible contar con un marco legal a nivel nacional, que invite a las provincias a adherir con el fin de unificar criterios.

En tal sentido las siguientes provincias han avanzado con su regulación: Provincia de Buenos Aires, Ciudad de Buenos Aires, Corrientes, Córdoba, Tucumán, La Pampa, Neuquén, Río Negro, Mendoza, Misiones, Santa Cruz, San Luis, Chaco, Entre Ríos y Santa Fe.

El juego online es una modalidad que se encuentra en pleno crecimiento en nuestro país, y como tal, el mismo no debe ser en desmedro de la salud de los argentinos.

Es fundamental, regular aspectos como el registro de jugadores, la transparencia en los juegos, el pago de impuestos y la seguridad en las transacciones.

Vemos sumamente positivo avanzar en la regulación para proteger a los jugadores como a las empresas de juegos de azar, garantizando un juego responsable, salvaguardando a la sociedad del uso abusivo y concientizando acerca de la problemática de la ludopatía, sobre todo en los más chicos.

Por todo lo expuesto, es que solicito el acompañamiento de mis pares en el presente proyecto de ley.

Beatríz L. Avila