



PROYECTO DE LEY

**LA HONORABLE CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE ENTRE RÍOS,
SANCIONA CON FUERZA DE LEY**

**LA REGULACIÓN DE LOS JUEGOS DE APUESTAS EN LÍNEA - PREVENCIÓN Y
ABORDAJE INTEGRAL DE LA LUDOPATÍA EN LÍNEA.**

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1º: Propósito. La presente ley tiene como propósito la regulación del desarrollo y explotación de la actividad de juegos de azar y de apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos en línea y/o con modalidad virtual, que se lleven a cabo a través de medios y/o plataformas digitales, electrónicas, informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación y/o los que en el futuro se desarrollen. Como asimismo la prevención y abordaje integral de la ludopatía en línea.

ARTÍCULO 2º: Fuera de Regulación. No están alcanzados por la presente norma, aquellos juegos que incluyan la realización de sorteos Físicos, como la Tómbola, Quiniela y demás juegos lúdicos, en donde el uso de sistemas de captación electrónica sólo constituye un medio de comercialización: rigiéndose los mismos por las normativas vigentes en cada caso. Asimismo, los juegos o competiciones de puro ocio, pasatiempo o recreo que constituyan usos sociales, siempre que éstos no produzcan transferencias económicamente evaluables, salvo el precio por la utilización de los medios precisos para su desarrollo y cuando éste no constituya en medida alguna, un beneficio económico para el promotor o los operadores.

ARTÍCULO 3º: Prohibición. Queda prohibida la participación de menores de 18 años en dichas actividades de apuesta en línea, salas de juegos o casinos virtuales.

ARTÍCULO 4º: Objetivos.

El objetivo específico de la presente ley es la regulación de la actividad de juegos de azar y apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos en línea y/o

con modalidad virtual, con la finalidad de:

- a) Garantizar el orden público;
- b) Erradicar el juego ilegal;
- c) Promover el juego legal responsable con fines recreativos, salvaguardando los derechos de quienes participen en ellos, cuidando y protegiendo a los usuarios, tratando de minimizar los riesgos de adicción, previniendo la ludopatía;
- d) Promover la aplicación de medidas preventivas, precautorias y disuasorias de la ludopatía infantil en línea por parte de la autoridad de aplicación.
- e) Concientizar sobre la problemática de la ludopatía infantil en línea, sobre la ludopatía en general, como así también sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos de la adicción a los juegos de azar en línea o no, promoverlo desde una perspectiva integral, interdisciplinaria e individualizada y promover alternativas saludables.
- f) Organizar y dirigir programas para educar a la población y prevenir la ludopatía en niñas, niños, y adolescentes.

Para la consecución de los objetivos de la presente ley, se podrán coordinar acciones y celebrar convenios con entre instituciones públicas y privadas;

- g) Promover Campañas de Difusión Masivas tendientes a poner en conocimiento a la población en general respecto de los programas institucionales públicos y privados que aborden la temática y que contemplen las necesidades de información de la misma;
- h) Promover de un sistema de recepción de consultas, orientación, tratamiento y rehabilitación para la atención de personas afectadas directa o indirectamente con la problemática de la ludopatía infantil;
- i) Capacitar al personal en técnicas de detección temprana de adicciones;
- j) Promover la vinculación con distintos sectores e instituciones, con el propósito de sensibilizar a la sociedad toda, sobre la necesidad de actuar de manera conjunta en el carácter preventivo de esta enfermedad.
- k) Brindar apoyo y acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de aquellos menores afectadas directa o indirectamente con la problemática de la ludopatía infantil.
- l) Promover el trabajo articulado, interdisciplinario y sostenido entre las áreas del Estado Nacional, provincial y Municipal y con organizaciones de la sociedad civil.

ARTÍCULO 5º: Definiciones

A los efectos de la presente ley se entiende por:

a) Sitios de Juego de apuestas en línea: son los juegos de azar, destreza y apuestas, en los que, con la finalidad de obtener un premio o recompensa, se compromete patrimonio u otros bienes u objetos valuados económicamente, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto, si se desarrollan mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología.

b) Juego por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos: son aquellos en los que se emplea cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras, o comunicación interactiva, ya sea ésta en tiempo real o en diferido.

c) Apuestas en línea: son las apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos deportivos o no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas de juego en línea.

d) Cajas de boòn o loot boxes: elementos que se encuentran en aplicaciones en línea que contienen recompensas virtuales aleatorias que los jugadores pueden adquirir o desbloquear.

e) Ludopatía o enfermedad de ludopatía: desorden de conducta caracterizada por la obsesión y/o compulsión por jugar y apostar con el objeto de obtener una recompensa a través de los juegos de azar y/o destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de plataformas virtuales o no, de juego en línea y/u otros similares.

f) Ludopatía infantil en línea: desorden de conducta caracterizada por la obsesión y/o compulsión por jugar y apostar de niñas, niños y adolescentes de compra de cajas de boòn y juego de apuestas persistente o recurrente que se realiza principalmente a través de internet.

Las definiciones antes mencionadas son a título enunciativo, y deberán sumarse y complementarse con aquellas desarrolladas en el Glosario elaborado por la autoridad de aplicación.

ARTÍCULO 6º: Ámbito de aplicación.

Las disposiciones de la presente ley se aplicarán a las actividades de apuestas mediante juego en línea que tengan efectos en la Provincia.

Se entiende que producen efectos en el ámbito de jurisdicción cuando se utilicen las plataformas autorizadas por la Provincia, y/o cuando la conexión al juego y/o realización de las apuestas pueda materializarse en la Provincia conforme la forma, modo y condiciones que disponga la reglamentación. El origen y realización de las apuestas se determinará a través de tecnologías de

seguimiento IP (Protocolo de Internet), geolocalización u otras que se determinen en la reglamentación y/o las que en el futuro se creen.

La Autoridad de Aplicación podrá celebrar convenios con organismos de otras jurisdicciones para regular y comercializar, dentro del ámbito provincial, juegos de apuestas de otras jurisdicciones, tanto bajo la modalidad Física como en línea, de conformidad con los principios, límites y prohibiciones establecidos en la Constitución Nacional, Provincial y las leyes vigentes, los que deberán ser aprobados por la Legislatura provincial.

TÍTULO II

PUBLICIDAD RESPONSABLE

ARTÍCULO 7º: Publicidad de las Plataformas de Apuestas Online: las plataformas de apuestas online están obligadas a incluir como advertencia al momento de inicio de sesión de su plataforma, y en todas sus publicidades, tanto en medios digitales como tradicionales, imágenes y leyendas destinadas a concientizar sobre los efectos perjudiciales del juego en la salud.

Dichas leyendas deben ocupar al menos el 20% del espacio publicitario y contener al menos uno de los mensajes claros y explícitos sobre los riesgos del juego, declarados a continuación:

- a) "El juego compulsivo es perjudicial para la salud."
- b) "Prohibido su consumo para menores de 18 años".
- c) "El juego desmedido puede destruir tu vida y la de tus seres queridos".
- d) "Si el juego deja de ser divertido, busca ayuda profesional".

Asimismo toda publicidad de juegos de apuesta deberá informar un canal de comunicación que determine la autoridad de aplicación para la orientación y asistencia a personas afectadas por el juego patológico.

ARTÍCULO 8º: Queda prohibida la publicidad de los juegos de azar en línea o en todo tipo de plataformas, sobre la que tenga competencia regulatoria la Provincia de Entre Ríos, cuando se cumplan los siguientes supuestos:

- a) Este dirigida directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años, incluya la aparición de menores, o induzca a asociar la madurez con el juego;
- b) Se realicen y/o difundan y/o inserten a través de plataformas publicaciones, páginas web cuyo contenido se encuentre exclusivamente dirigido a menores de edad;

- c) Que induzca a comportamientos compulsivos no adecuados al juego responsable.
- d) Que incluya la participación de deportistas, influencers, figuras públicas, salvo que los mismos promuevan el juego responsable.
- e) Que divulgue información infundada sobre rendimientos del juego o chances de ganar.
- f) 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 o lo compare con el trabajo, el estudio o el esfuerzo;
- g) Difunda expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o sugiera que ciertas habilidades o destrezas individuales pueden influir en los resultados y/o eliminar el azar del cual depende la ganancia;
- h) Otorgue recompensas basadas en la cantidad de tiempo continuo que un usuario dedica a jugar sin tomar descansos;
- i) Implemente sistemas donde los usuarios acumulen puntos o suban de nivel únicamente en función del dinero que apuestan;
- j) Comercialice o distribuya cajas de recompensas cuyos porcentajes de premio no sean transparentes para el usuario;
- k) Utilice mecanismos que provoquen una urgencia repentina de jugar para conseguir recompensas aleatorias;
- l) Ofrezca bonificaciones o incentivos por hacer depósitos repetidos en un corto período de tiempo;
- m) Organice eventos especiales que presionen a los jugadores a hacer apuestas dentro de un plazo muy limitado;
- n) Promueva la competencia entre usuarios mediante clasificaciones o desafíos que recompensen a aquellos que más apuestan o ganan;
- ñ) Incluya elementos culturales tomados de redes sociales y/o videojuegos populares entre adolescentes y jóvenes.
- o) Asocie directa o indirectamente la apuesta con los conocimientos sobre deporte del apostante;

Los contratos publicitarios ya formalizados seguirán vigentes hasta su finalización, debiendo, para su renovación, adaptarse a las pautas y limitaciones establecidas en el presente artículo.

TÍTULO III

MEDIDAS DE CONTROL Y SEGURIDAD

ARTÍCULO 9º: Registro biométrico y de documento nacional de identidad. Las plataformas digitales de apuestas tienen la obligación de implementar un sistema de registro biométrico y de verificación del Documento Nacional de Identidad (DNI) para la creación, el ingreso o egreso de dinero así como el control de acceso a cuentas en sus plataformas. Este sistema deberá garantizar la identificación precisa de los usuarios, impidiendo el acceso a menores de edad y a personas incluidas en el RPPL.

ARTÍCULO 10º: Protección de datos. Los datos de identificación recopilados estarán sujetos a las leyes de protección de datos personales según la Ley Nacional de Protección de Datos Personales N° 25.326. Las Agencias de juego en línea deberán garantizar la seguridad y confidencialidad de esta información.

ARTÍCULO 11º: Las plataformas digitales de apuestas autorizadas deberán proporcionar información clara y precisa que advierta a los apostadores sobre los riesgos relacionados con los juegos de azar y apuestas deportivas en línea, debiendo contemplar entre otros, la habilitación de funciones que permitan al jugador:

a) Establecer límites de depósitos y/o transferencias;

b) Poder solicitar su exclusión temporal o permanente del juego;

c) Programar restricciones de días, franjas horarias y/o límites de tiempo de juegos;

d) Realizar reclamos y/o denuncias mediante un número telefónico 0800 y/o de distintas opciones a través de la página web, aplicaciones móviles y redes sociales.

e) Establecer que la titularidad de la cuenta bancaria o virtual utilizada, desde donde se ingrese o egrese el dinero de las apuestas, sea del usuario registrado en la plataforma, imposibilitando la utilización de cuentas de terceros.

TÍTULO IV

REGISTRO DE PERSONAS CON LUDOPATÍA

ARTÍCULO 12º: Creación del Registro de Personas con Ludopatía.

Créase el Registro Provincial de Personas con Ludopatía (RPPL), el cual estará administrado por la autoridad de aplicación en coordinación con Ministerio de Salud de la provincia, el Poder Judicial y las plataformas de apuestas en línea.

ARTÍCULO 13º: Inscripción en el RPPL

Podrán ser inscriptas en el RPPL:

- a) Los declarados incapaces o capacidad restringida por sentencia judicial.
- b) Las personas que, sin estar diagnosticadas, o declaradas incapaces o capacidad restringida judicialmente, soliciten su inclusión de manera voluntaria.

ARTÍCULO 14º: Acceso y protección de datos del RPPL.

El acceso al RPPL estará restringido a las plataformas de apuestas online, y a todo particular que por disposición judicial se le conceda el mismo, los cuales deberán utilizar esta información exclusivamente para impedir la participación de las personas registradas en sus plataformas. Se garantizará la protección de los datos personales conforme a la legislación vigente en materia de protección de datos.

TÍTULO V

AUTORIDAD DE APLICACIÓN

ARTÍCULO 15º: A los fines de la presente ley se establecerá como Autoridad de Aplicación al Instituto de Ayuda Financiera a la Acción Social (IAFAS), debiendo ésta definir mediante reglamentación, el área específica que llevará a cabo las tareas encomendadas.

TÍTULO VI

PREVENCIÓN - CAPACITACIONES

ARTÍCULO 16º: Créase el Programa Provincial de Prevención contra la Ludopatía Online, el cual será implementado en el ámbito educativo, destinado a estudiantes del nivel secundario, desde el primer hasta el último año, tanto de gestión pública como privada, en todo el territorio de la Provincia de Entre Ríos, mediante convenios entre el Ministerio de Salud y el Consejo General de Educación. Este programa dictará capacitaciones al menos una vez por semestre, en horas cátedra, impartidas por docentes previamente instruidos en la materia. El contenido del programa incluirá la prevención de la ludopatía, los problemas asociados al juego, y la capacitación en finanzas personales. Asimismo, se incluirán en las capacitaciones a padres, docentes, alumnos y toda la comunidad educativa, promoviendo así una formación integral y comunitaria. Quedando sujeta a la reglamentación su puesta en marcha, estructura y financiación.

ARTÍCULO 17º:- Articulación.

A los efectos de establecer una coordinación de acciones de carácter preventivo, la Autoridad de Aplicación dará intervención a la Dirección de

Prevención y Control de Adicciones de Entre Ríos (DPCA) o al organismo que a futuro la reemplace. El Estado provincial promoverá el desarrollo de una campaña publicitaria anual en los medios de comunicación masiva donde se informe a la población sobre los daños más comunes respecto a los juegos de azar y los indicadores que permitan reconocer los supuestos en los que el juego configura una adicción.

La DPCA u organismo que a futuro la reemplace establecerá un Programa que contemple la capacitación del personal de los centros de salud y organismos territoriales del Ministerio Desarrollo Humano a fin de detectar la problemática.

Asimismo, será incluida en el programa la línea gratuita 0800 y otros medios virtuales, los cuales deben ser difundidos en los medios oficiales del gobierno.

El Ministerio de Salud debe incluir en sus registros la ludopatía a fin de conocer la magnitud, distribución y evolución de esta en el conjunto de la población.

TÍTULO VII

FINANCIAMIENTO

ARTÍCULO 18°: El cincuenta por ciento (50%) de los fondos provenientes de la explotación de las actividades contempladas en la presente, serán destinados a la prevención de la adicción al juego por medio de la Dirección de Prevención y Control de Adicciones de Entre Ríos o al organismo que a futuro la reemplace - en un veinticinco por ciento (25%) -, a políticas y/o programas de asistencia - en un quince por ciento (15%) - y el restante diez por ciento (10%) a

la implementación de políticas públicas de educación, desarrollo social, salud y deporte. Destino de los fondos.

TÍTULO VIII

DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 19°: Reglamentación. El Poder Ejecutivo reglamentará la presente ley, estableciendo las medidas necesarias para su efectiva implementación.

ARTÍCULO 20°: Comuníquese.

AUTORA: DIPUTADA CAROLINA STREITENBERGER.-

BLOQUE JUNTOS POR ENTRE RÍOS

COAUTORES: Silvio Gallay, Noelia Taborda, Susana Perez, Maria Elena Romero, Ruben Rastelli, Jorge Maier, Mauro Godein, Marcelo Lopez, Lenico Aranda, Juan Manuel Rossi.

FUNDAMENTOS

El avance tecnológico ha transformado el acceso a los juegos de azar, permitiendo su expansión a través de plataformas digitales. En la provincia de Entre Ríos, como en muchas otras regiones, este fenómeno ha generado preocupaciones significativas sobre el impacto en la salud mental de los ciudadanos, particularmente en relación con la ludopatía.

El presente proyecto de ley tiene como propósito regular la explotación de actividades de juegos de apuestas en línea y la prevención de la ludopatía, abordando estas problemáticas con un enfoque integral y multidisciplinario.

La proliferación de plataformas de juegos de azar y apuestas deportivas en línea ha sido rápida, facilitada por el acceso extendido a internet y tecnologías móviles, lo que ha incrementado los riesgos asociados con la adicción al juego en línea.

La ludopatía en línea afecta a diversos grupos demográficos, incluyendo a menores de edad, quienes están particularmente en riesgo debido a su vulnerabilidad y falta de madurez para gestionar impulsos.

La ausencia de regulación efectiva en este ámbito puede resultar en una mayor incidencia de problemas de salud mental y en dificultades económicas para las personas afectadas. La falta de mecanismos adecuados para prevenir y tratar esta adicción subraya la necesidad urgente de una legislación específica. Es por ello, que el proyecto de ley propuesto busca proporcionar un marco legal robusto para regular el acceso a estos juegos, proteger a los menores y ofrecer recursos para la prevención y tratamiento de la adicción.

Se establece la creación de programas preventivos y campañas de concientización para educar a la población sobre los riesgos asociados con los juegos de apuestas en línea. Se promoverá la sensibilización sobre la ludopatía y se implementarán estrategias para prevenir la adicción en menores y adultos, lo que fomentará una cultura de responsabilidad y permitirá una respuesta temprana ante signos de adicción.

También se establecen mecanismos de control rigurosos para asegurar que los operadores de juegos en línea cumplan con las normativas, incluyendo la implementación de sistemas de verificación biométrica y de identidad para

evitar el acceso de menores y personas con problemas de ludopatía, lo que proporcionará una protección significativa para los ciudadanos, especialmente los más vulnerables, reduciendo el riesgo de ludopatía y sus consecuencias negativas.

El proyecto permitirá al gobierno provincial ejercer un control más efectivo sobre las actividades de juegos en línea, optimizando la recaudación fiscal derivada de estas actividades y redirigiendo recursos a la prevención y tratamiento de la patología. Además, fortalecerá la coordinación entre distintos niveles de gobierno y organismos sociales.

Con este proyecto de ley se propone destinar una parte significativa de los ingresos derivados de las actividades de juego en línea a programas de prevención, asistencia y políticas públicas. Esto asegura que una parte de los recursos generados por las actividades de apuestas sea reinvertida en medidas que mitiguen los efectos negativos del juego. Al mismo tiempo, el mecanismo propuesto tiene la lógica que a mayor cantidad de oferta de plataformas on line de juego, mayor cantidad de fondos se destinarán a la prevención, manteniendo así un equilibrio y sosteniendo la efectividad de las acciones preventivas y asistenciales.

La implementación de la ley está diseñada para ser financieramente sostenible, con medidas claras para la recaudación y asignación de fondos. Además, la reglamentación garantizará la efectividad de los mecanismos de control sin imponer cargas financieras excesivas sobre los operadores.

La regulación propuesta busca abordar de manera integral los desafíos asociados con los juegos de apuestas en línea y la ludopatía. A través de medidas de prevención, control y tratamiento, el proyecto de ley propuesto proporcionará un marco legal necesario para proteger a la población, especialmente a los más jóvenes, y para garantizar la seguridad y responsabilidad en la industria del juego en línea. Este enfoque integral no solo aborda los problemas inmediatos relacionados con la ludopatía, sino que también establece una base para un entorno de juego más seguro y consciente en la provincia de Entre Ríos.

Por último, es importante resaltar como antecedente, que las otras provincias de la Región Centro, en especial Santa Fe, ha avanzado en el mismo sentido

que se propone en este proyecto, habiendo dictado la Ley N° 14.235, a través de la cual se regula la actividad y se asignan fondos específicos para atender tanto a la prevención como a la asistencia, con lo cual, la posibilidad de establecer un sistema similar en Entre Ríos, fortalecería esta premisa de integración de la región, consiguiendo una homogeneidad normativa en la materia y potenciando incluso las acciones que se puedan llevar a cabo en conjunto, las cuales encontrarán mejor articulación en cuanto la normativa más se asemeje.

Con la implementación del presente proyecto de ley, se espera reducir significativamente el impacto negativo del juego en línea, promover la salud mental y el bienestar de la comunidad, y fortalecer el papel del gobierno provincial en la regulación efectiva de actividades de apuestas. Por lo expuesto, considerando que la ley propuesta es un paso crucial hacia la creación de un entorno más seguro y responsable para todos los ciudadanos de Entre Ríos, es que solicito a mis pares me acompañen.