H. Cámara de Diputados de la Nación

Presidencia

1996, 2013, 2233,
2254, 2324 y 3702-D-24
OD 661

SENADO DE LA NACION
DIRECCION DE MESA DE ENTRADAS
29 NOV 2024
CD 26/24 18 50
EXP. N° Hora

Buenos Aires, 27 NOV 2024

Señora Presidente del H. Senado.

Tengo el agrado de dirigirme a la señora Presidente, comunicándole que esta H. Cámara ha sancionado, en sesión de la fecha, el siguiente proyecto de ley que paso en revisión al H. Senado.

El Senado y Cámara de Diputados, etc.

PREVENCIÓN DE LUDOPATÍA Y REGULACIÓN DE JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA

Capítulo I

Disposiciones generales

Artículo 1°- *Objeto*. La presente ley regula la publicidad y promoción de sitios y plataformas de juegos de azar y apuestas en línea, a los fines de la prevención y asistencia de la ludopatía en resguardo de la salud pública en adultos, niñas, niños y adolescentes, en todo el territorio de la República Argentina.

Artículo 2°- *Prohibición*. Se prohíbe el acceso de menores de edad a sitios y plataformas de juegos de azar y apuestas en línea.

Artículo 3°- *Derechos protegidos*. Esta ley garantiza los derechos reconocidos por las siguientes leyes: ley 23.849, Convención sobre los

H. CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA NACIÓN · PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
2-

Derechos del Niño; ley 24.240, de Defensa de Consumidor y Usuarios; ley 25.326, de Protección de Datos Personales; ley 26.061, de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes; y ley 26.657, de Salud Mental.

Artículo 4º- *Declaración de interés*. Declárase de interés nacional y de manera prioritaria a la prevención y el abordaje integral e interdisciplinario de la adicción a los juegos de azar y apuestas en línea, asignándole el carácter de política de salud pública en los términos de la ley 26.657 de Salud Mental y ley 26.934 sobre Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos.

Artículo 5º- *Fines*. Son fines de la presente ley:

a) Disminuir la exposición de la población, a factores socioambientales y digitales que favorezcan el desarrollo de la ludopatía;

b) Prevenir las consecuencias negativas de carácter sanitario, social y económicas, derivadas de la proliferación y utilización de los juegos de azar y apuestas en línea;

c) Establecer estándares mínimos destinados a limitar la oferta de juegos de azar y apuestas en línea, por cualquier vía, en el territorio nacional;

d) Elaborar y promover políticas públicas activas y específicas de prevención y asistencia de la ludopatía en menores de edad;

e) Proporcionar lineamientos y herramientas a directivos, cuerpo docente y comunidad educativa para la prevención de casos de ludopatía en menores de edad.

Artículo 6º- *Definiciones*. A los efectos de la presente ley se considera:

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
3

a) Ludopatía: al consumo problemático vinculado a los juegos de azar y apuestas, según los términos de la ley 26.657, Salud Mental, y ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos;

b) Apuestas deportivas: al concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones;

c) Agencias o plataformas de juego en línea: a la persona humana o jurídica titular de una plataforma de juego en línea que, mediante la utilización de instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, realiza la comercialización y/o distribución y/o expendio de cualquier juego en línea de: azar y/o destreza; apuestas deportivas; apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos;

d) Promoción: a las actividades consistentes en la entrega de bienes o en la prestación de servicios con carácter gratuito o por precio inferior al de mercado;

e) Juegos de azar y apuesta en línea: a los juegos de destreza, apuestas deportivas, apuestas en juegos virtuales y apuestas en eventos no deportivos realizados mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, conforme la reglamentación que oportunamente dicte la autoridad de aplicación, según los lineamientos establecidos en la presente;

f) Influencer: persona humana usuaria generadora sistemática de contenidos en servicios de intercambio de video a través de plataforma, redes sociales o servicio de comunicación audiovisual,

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
4

que alcance una relevancia significativa en el público objetivo al cual se dirige, mediante el uso de su capacidad de influencia comercial;

g) Acciones de fidelización: a todas aquellas acciones consistentes en la entrega de beneficios a la experiencia de juego de azar y apuesta en línea o de bienes susceptibles de valoración económica, durante el ejercicio de actividades de publicidad o campañas de promoción, ya sean ejecutadas directamente por las entidades operadoras de juegos de apuesta en línea o, a través de terceros, cuyo propósito sea incentivar la permanencia y aumento en la frecuencia y volumen de participación de los usuarios en actividades de juego de apuestas;

h) Gamificación de juegos de azar y apuestas en línea: a la integración de elementos y técnicas propias de videojuegos, tales como puntos, niveles, misiones, tablas de liderazgo y recompensas, en plataformas de apuestas digitales, con el objetivo de aumentar la participación, el compromiso y la retención de los usuarios;

i) Opciones binarias: a la gamificación de apuestas en línea que simulan o reproducen la actividad de los mercados financieros o de derivados consistentes en promover que los usuarios procedan a especular sobre la dirección del precio de un activo subyacente en un período de tiempo breve y predeterminado;

j) Ciudadanía digital responsable: al ejercicio de los derechos y responsabilidades en entornos digitales;

k) Operadores/licenciatarios de la explotación de juegos de azar y apuestas en línea: todo aquel proveedor de servicios de juegos de azar y apuestas en línea efectuados en el país a través de cualquier tipo de plataforma digital, cualquiera sea el dispositivo utilizado

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
5

para su descarga, visualización o utilización, incluso aquellos llevados a cabo a través de la red Internet o de cualquier adaptación o aplicación de los protocolos, plataformas o de la tecnología utilizada por Internet u otra red a través de la que se presten servicios equivalentes que, por su naturaleza, estén básicamente automatizados;

l) Consumo problemático: el término queda comprendido en los parámetros dispuestos por las leyes 26.657, Ley de Salud Mental, y de la ley 26.934, Plan Integral para el Abordaje de Consumo Problemático.

m) Apostador: persona que participa de apuestas, juegos de azar, pronósticos, juegos de destreza y eventos deportivos.

Artículo 7º- *Autoridad de aplicación.* El Poder Ejecutivo determinará la dependencia que actuará 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 de cumplimiento de sus disposiciones en el ámbito de sus respectivas jurisdicciones.

Capítulo II

Prohibición de la publicidad, promoción y patrocinio

Artículo 8º- *Publicidad.* Prohíbase la publicidad, promoción y patrocinio de los juegos de azar y de apuestas en línea. Quedan comprendidas las plataformas y redes sociales a través de internet, las tecnologías de la información y la comunicación, la comunicación audiovisual, la publicidad

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
6

exterior, en indumentaria deportiva, cartelería en la vía pública o en espacios privados de uso público, medios de difusión gráfica, radiales, televisivos, emplazamiento del producto o cualquier otro medio de comunicación actual o que surja en el futuro y que a tenor de los avances tecnológicos puedan ser utilizados con los mismos fines.

Quedan prohibidos los bonos de bienvenida de juegos de azar y apuestas en línea, como también el auspicio de equipos deportivos o deportistas en forma individual, utilizar su marca o denominación comercial para identificar a una instalación deportiva, estadios, academias deportivas, centros recreativos, espacios públicos, centros de entrenamiento, la promoción de pronósticos deportivos y la colocación de cartelería fija o digital en los campos de juego y estadios. También su difusión en festivales o recitales artísticos o musicales y eventos culturales en general.

Queda prohibida la Publicidad No Tradicional (PNT) de los juegos de azar y de apuestas en línea -definida en la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, 26.522-; la publicidad indirecta o encubierta en la que se haga mención a los juegos de azar, de pronósticos y apuestas deportivas y apuestas en línea a través de influencers, de programas infocomerciales y/o la publicación onerosa o no, de testimonios de deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública o personajes de ficción, que los mencione.

Artículo 9°- *Excepciones. Leyenda de prevención obligatoria.* Quedan exceptuadas de las prohibiciones dispuestas en el artículo anterior, la publicidad o promoción que se realice en el interior de las salas de juegos de azar, agencias y los lugares de venta de lotería habilitados.

En todos los casos la publicidad o promoción que se realice de acuerdo a lo establecido en el párrafo anterior deberá incluir en forma destacada y lugar

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
4

visible la leyenda "El juego compulsivo es perjudicial para tu salud y la de tu familia".

Asimismo, debe contener el canal de comunicación para la orientación y asistencia a personas afectadas por el consumo problemático que disponga la autoridad de aplicación.

Capítulo III

Verificación biométrica

Artículo 10.- *Verificación biométrica de identidad y edad.* Los operadores/licenciatarios de la explotación de juegos de apuestas en línea deben poseer en sus sitios, aplicaciones o páginas web, mecanismos, herramientas y filtros que garanticen en forma fehaciente la imposibilidad de acceso de menores de edad. A tal efecto, deben utilizar Sistemas de Identidad Digital (SID) conectados con la base de datos del Registro Nacional de las Personas (RENAPER) para validar la identidad a distancia, mediante el reconocimiento facial.

Este procedimiento debe realizarse tanto en oportunidad del registro, como en el inicio de cada sesión que realice el usuario, durante las mismas y al finalizar previo a otorgar el pago o recompensa. La información deberá resguardarse dando cumplimiento a lo estipulado en la ley nacional 25.326 de datos personales y cualquier otra normativa concordante en la materia, en el estándar, formato y/o modalidad que la autoridad de aplicación establezca.

Artículo 11.- *Verificación biométrica billeteras virtuales*. El mecanismo de validación de identidad y edad del usuario, para el uso de billeteras virtuales en juegos de azar y apuestas en línea, será el previsto en el artículo anterior. Los

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
8

Prestadores de Servicios de Pago (PSP) y las entidades financieras que ofrecen los servicios de billeteras virtuales, deberán implementar todos los medios necesarios para impedir su uso por parte de menores de edad en sitios y plataformas de juegos de azar.

Capítulo IV

Juego en línea responsable

Artículo 12.- *Juego en línea responsable*. La comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de azar y de apuestas en línea, debe cumplir con las exigencias de juego responsable detalladas a continuación:

a) Proporcionar al usuario apostador información precisa, completa y veraz respecto del tipo de juego en línea, reglas, probabilidad de obtener premios y demás información relacionada a la operatoria de juego;

b) Disponer de un perfil de juego de azar y apuestas en línea que permita al apostador acceder en forma sencilla y en línea a su historial de juego y su comportamiento, brindando información clara y constante que le permita tomar decisiones sobre su conducta;

c) Disponer de una indicación visible de la herramienta de asistencia a personas con ludopatía dispuesto por la autoridad de aplicación;

d) Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego en línea, a personas inscriptas en el Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA);

e) Establecer un sistema de registro y logueo para impedir el acceso de menores de edad, conforme la presente norma;

CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
9

f) Implementar un mecanismo automático para que las sesiones de juego de azar y apuestas en línea cierren, conforme los límites que establezca la autoridad de aplicación;

g) Establecer una sección sobre prevención de la ludopatía. A estos fines se debe implementar una herramienta de autoevaluación con el objeto de permitirle al jugador considerar o revisar su comportamiento;

h) Informar sobre la edad permitida para acceder a jugar, la cual debe encontrarse visible en la plataforma de juego, antes de iniciar sesión y toda vez que el canal lo permita;

i) Los operadores/licenciatarios de la explotación de sitios de juegos de azar y apuestas en línea deben emitir señales de "Tiempo Invertido" en su plataforma, con recordatorios de descanso del uso de la plataforma y sobre el derecho de los usuarios a desconectarse;

j) Advertencias. Los operadores/licenciatarios de la explotación de sitios de juegos de azar y apuestas en línea deberán incluir las siguientes leyendas de advertencia en las interfaces de acceso y uso:

1. En la pantalla de inicio, ocupando no menos del cincuenta por ciento (50%) de la totalidad de la pantalla: "Está prohibida la participación de menores de edad".
2. Durante el desarrollo de la aplicación, ocupando un zócalo de al menos el quince por ciento (15%) de la pantalla: "Los juegos de apuestas en línea pueden generar problemas en tu salud".
3. Al finalizar la aplicación, ocupando no menos del cincuenta por ciento (50%) de la totalidad de la pantalla: "Los juegos de apuestas en línea pueden generar problemas en tu salud. Ante cualquier duda pedí ayuda. Llamá a la línea gratuita".

H. CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA NACIÓN
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
10

Artículo 13.- *Prohibiciones especiales*. Prohíbase a los sitios y/o plataformas de juego de azar y apuestas en línea, la implementación de acciones de fidelización o que ofrezcan juegos en línea en la modalidad de opciones binarias y en la modalidad de microtransacciones o juegos de botín o las que incluyeran las siguientes estrategias de gamificación:

a) Recompensas basadas en la cantidad de tiempo que un usuario pasa jugando sin descanso;

b) Sistemas que otorguen puntos o permitan a los usuarios subir de nivel basándose exclusivamente en la cantidad de dinero apostado;

c) La venta o distribución de cajas de botín cuyas probabilidades de otorgar premios no sean claras para el usuario;

d) Bonificaciones o recompensas por realizar depósitos consecutivos en un corto período de tiempo;

e) Organización de eventos espaciales que presionan al jugador para realizar apuestas en un plazo muy corto;

f) Fomentar la competencia entre usuarios a través de tablas de clasificación o desafíos que premian a los que apuestan más o ganan.

Artículo 14.- *Canales de asistencia*. Todas las plataformas y sitios de juegos de azar y apuestas en línea deberán contener las leyendas previstas en la presente ley, junto al número de línea telefónica gratuita y la dirección del portal web destinado a brindar orientación, información y asistencia a todas las personas que padecen ludopatía. Dicho contenido de mensaje deberá exhibirse en un tamaño y período de tiempo tal que permita a los jugadores registrarlo y leerlo.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION FOLIO MESA 1

Capítulo V

Presupuestos mínimos de integridad y transparencia

Artículo 15.- *Operadores/licenciatarios*. No se podrá ser titular de un permiso y/o autorización de sitios o plataformas de juegos de azar y apuestas en línea, en los siguientes casos:

a) Siendo deudor del Estado nacional, provincial o municipal;

b) Siendo pasible de condenas firmes, en primera instancia, por transgresiones a las normas que reprimen el juego clandestino;

c) Estar relacionado hasta el cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad o, unión de hecho, con funcionarios de la autoridad de aplicación;

d) Estar inscripto en los registros jurisdiccionales de Deudores/as Alimentarios/as Morosos/as;

e) Haber sido condenado mediante sentencia firme, en primera instancia, dentro de los cinco (5) años anteriores a la fecha de solicitud de algún permiso; por delitos contra la salud pública, falsedad, asociación ilícita, contrabando, lavado de dinero, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico, defraudación contra la Administración Pública y la Seguridad Social, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos para los que no hubiesen sido habilitados;

f) Hallarse declarados en concurso preventivo, salvo que se haya alcanzado acuerdo de acreedores debidamente homologado;

g) Haber sido inhabilitado judicialmente, mientras dure la inhabilitación y hasta un (1) año posterior;

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION PROSECRETARIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
12

h) Estar vinculado directamente o, por interpósita persona, a integrantes de sociedades anónimas, asociaciones y/o entidades vinculadas a alguna actividad deportiva;

i) Las personas jurídicas cuyos administradores o representantes, tengan vigente su cargo o representación y hasta dos (2) años de finalizada, se encuentren en dicha situación por actuaciones realizadas en nombre o en beneficio de dichas personas jurídicas, o en las que concurran las condiciones, cualidades o relaciones que requiera la correspondiente figura del tipo, para ser sujeto activo del mismo.

Artículo 16.- *Apostadores*. No podrán ser apostadores en sitios o plataformas de juegos de azar y apuestas en línea:

a) Los accionistas, propietarios, partícipes o titulares del operador de juego, su personal directivo y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos de azar y apuestas;

b) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta;

c) Los directivos de las entidades participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta;

d) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelven los recursos contra las decisiones de aquellos;

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
13

e) Los registrados en el Régimen Nacional de Autoexclusión (ReNA) y quienes estén registrados en regímenes de autoexclusión provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires;

f) El personal y/o los funcionarios de las autoridades de aplicación nacionales, provinciales o municipales. Se establecerán las medidas reglamentarias que, de acuerdo con la naturaleza del juego y potencial perjuicio para el participante, puedan exigirse a los operadores, para el cumplimiento de estas;

g) Inhabilitados por prodigalidad en los términos del artículo 48 del Código Civil y Comercial y personas declaradas con capacidad restringida en los términos del artículo 32 del Código Civil y Comercial;

h) Quienes figuren inscriptos en los registros jurisdiccionales de deudores de pensiones de alimentos.

Artículo 17.- *Modificación Ley del Deporte*. Modifíquese el artículo 20 bis de la ley 20.655, Ley del Deporte, por el siguiente texto:

Artículo 20 bis: Las listas que se presenten para la elección de los/las integrantes de la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física, deben tener entre los candidatos a los cargos titulares a elegir, un mínimo de veinte por ciento (20%), en conjunto, de mujeres y de personas jóvenes entre dieciocho (18) y veintinueve (29) años de edad, que reúnan las condiciones propias del cargo para el cual se postulen y no estén comprendidos en alguna de las inhabilidades estatutarias. Dicha proporción debe mantenerse cuando se produzcan renovaciones parciales de los cargos titulares. El régimen electoral de

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
SECRETARIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
14

las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física debe asignar uno (1) o más cargos titulares en la Comisión Directiva, para la primera minoría, siempre que reúna, como mínimo, un número que represente el veinticinco por ciento (25%) de los votos emitidos, si los estatutos no fijaran una proporción menor.

No podrán integrar las listas que se presenten para la elección de los/las integrantes de la Comisión Directiva en las asociaciones civiles deportivas de primer grado del Sistema Institucional del Deporte y la Actividad Física quienes sean directores, representantes o mandatarios de operadores/licenciatarios de la explotación de juegos de azar y apuestas en línea. Tampoco podrán serlo quienes, en el mismo tipo de empresas, posean participación accionaria, por sí o por intermedio de otras sociedades, en sociedades o empresas, cualquiera sea su denominación.

Artículo 18.- *Licencias*. Las empresas solicitantes de permisos o autorizaciones para operar sitios o plataformas de juego de azar y apuestas en línea deberán estar constituidas legalmente en la República Argentina, contar con sede física y representación legal en el país y estar registradas conforme las leyes comerciales y tributarias locales.

Artículo 19.- *Seguridad de datos y operaciones*. La información deberá regirse por los principios de integridad, inalterabilidad, confidencialidad y disponibilidad inmediata de acceso bajo requerimiento de las autoridades competentes.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
15

Los permisionarios habilitados deberán aportar medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad de los datos, a fin de evitar su utilización, adulteración, pérdida, consulta o tratamiento no autorizado, de manera tal que garanticen el nivel de seguridad apropiado a los riesgos que entraña el tratamiento y la naturaleza de los datos que han de protegerse.

Los operadores de apuestas en línea que operen en territorio argentino deberán almacenar y procesar los datos personales y financieros de los usuarios en servidores ubicados dentro del territorio nacional bajo las disposiciones de ley nacional 25.326 y de cualquier otra normativa concordante en la materia, en el estándar, formato y/o modalidad que la autoridad de aplicación establezca.

Queda prohibido el almacenamiento, procesamiento o transferencia de los datos personales y financieros de los usuarios, a servidores ubicados fuera del territorio nacional, salvo en los casos en que exista un acuerdo de adecuación de protección de datos con el país receptor que cumpla con los estándares de la ley 25.326, de Protección de Datos Personales y la normativa de la autoridad de aplicación.

Artículo 20.- *Homologación del sistema*. Los sitios o plataformas de juegos de azar y apuestas en línea deberán disponer de software, hardware, material de juego y demás componentes necesarios para el desarrollo de la actividad, certificados por laboratorios internacionales reconocidos por las autoridades de aplicación nacional, provinciales y/o municipales.

La homologación del sistema técnico utilizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de los juegos azar y apuestas en línea, así como las especificaciones necesarias para su funcionamiento, deberán cumplir con los requerimientos técnicos que la reglamentación y la normativa vigente establezcan.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
16

Capítulo VI

Entorno digital seguro

Artículo 21.- *Bloqueo de plataformas no autorizadas*. Ante la existencia de denuncias tramitadas por la autoridad de aplicación u otras personas humanas o jurídicas, el juzgado competente podrá disponer en trámite sumarísimo el bloqueo de los sitios web en que se realicen oferta de juegos de azar en línea no autorizadas, que no cumplan con el dominio cuya denominación sea "bet.ar" y/o aquella que la reemplace; o la suspensión preventiva de las plataformas de juegos de azar en línea autorizadas que incumplan disposiciones contenidas en la presente ley.

Las decisiones judiciales de bloqueo o de suspensión preventiva serán notificadas para su efectivo cumplimiento dentro de las cuarenta y ocho (48) horas hábiles de su notificación, al Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM), a los proveedores del servicio de conectividad a Internet, y al titular de la plataforma de juegos de azar en línea en caso de ser posible su ubicación, identificando el o los sitios web ilegales o infractores mediante su correspondiente URL (Uniform Resource Locator). Asimismo, la autoridad judicial notificará estas decisiones a la Unidad de Información Financiera (UIF).

Artículo 22.- *Transacciones en plataformas no autorizadas*. Encomiéndase al Banco Central de la República Argentina (BCRA) a adoptar las medidas pertinentes con las Prestadoras de Servicios de Pago (PSP) y las entidades financieras que ofrecen el servicio de billetera digital -inscriptas en el Registro de Billeteras Digitales Interoperables-, a los efectos de impedir su

DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
17

utilización para la realización de transacciones destinadas a juegos de azar y apuestas en línea en sitios o plataformas digitales no autorizadas.

Artículo 23.- *Registro de empresas*. La autoridad de aplicación deberá articular el intercambio de información necesaria entre las distintas jurisdicciones, a fin de crear un Registro de los sitios, plataformas y empresas habilitadas por cada una de ellas, para la explotación de juegos de azar y apuestas en línea. La información recabada tendrá por objeto la supervisión de la gestión de los datos y las prácticas de dichas empresas.

Artículo 24.- *Denuncia de infractores en redes sociales*. Los responsables de redes sociales, servicios de mensajería, foros, plataformas de usuarios y sitios similares deberán establecer mecanismos para que sus usuarios puedan denunciar los perfiles que difundieran o promocionaran modalidades de apuestas en violación de las disposiciones en materia de publicidad, juego en línea responsable y entorno digital seguro, del presente capítulo.

Capítulo VII

Régimen de autoexclusión

Artículo 25.- *Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA)*. Créase el Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA), administrado y regulado por la autoridad de aplicación. Este receptará toda la información de los registros jurisdiccionales y actuará de manera supletoria respecto de las jurisdicciones sin registro. Garantizará la interoperabilidad, mediante la articulación de medios técnicos pertinentes, la integración de sus bases de datos y la consolidación de los efectos restrictivos a través de las jurisdicciones

H. CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA NACIÓN
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
18

Artículo 26.- *Legitimación.* Toda persona podrá solicitar su propia inscripción en el Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA), previo haber sido debidamente informada de sus efectos, por medio de plataformas virtuales, vía telefónica gratuita y portal web dispuesto por la autoridad de aplicación, o cualquier otro lugar o medio que este determine.

Los inscritos en el Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA) no podrán ingresar a plataformas de juego de azar y apuestas en línea, ni realizar apuestas hasta el cese de la inscripción por voluntad del autoexcluido.

Artículo 27.- *Solicitud de exclusión por medio de un familiar.* El cónyuge, conviviente, ascendientes y descendientes hasta segundo grado de consanguinidad, de quien padezca ludopatía, podrá solicitar su inclusión en el ReNA. Recibida la solicitud, el ReNA citará a la persona sobre la que recae el pedido y arbitrará los medios para realizar una evaluación en los términos de la ley 26.657 de Salud Mental y ley 26.934 de Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos. En caso de negativa a la exclusión se deberá dar intervención al juez competente.

Artículo 28.- *Plazo y levantamiento de la inscripción.* Los plazos se sujetarán a las condiciones que establezca la autoridad de aplicación. El plazo de permanencia voluntaria en el Registro Nacional de Autoexclusión (ReNA) se extenderá hasta que el solicitante peticione su cese.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
19

Capítulo VIII

Regulación de medios de pago

Artículo 29.- *Medios de pago*. Establécese como medio de pago de los juegos de azar y apuesta en línea habilitados:

a) Las tarjetas de débito bancarias, sujetas a un límite diario equivalente al tope o límite de extracción diario establecido por la entidad bancaria o financiera para los cajeros automáticos;

b) Las billeteras electrónicas/virtuales solo con dinero en cuenta y sujetas a un límite diario equivalente al tope o límite de extracción diario establecido por la entidad bancaria o financiera para los cajeros automáticos. Este medio se aceptará de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 11. No podrán ser utilizadas con la función crédito.

Artículo 30.- *Prohibición cuentas ANSES*. 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 y/o transferencias de créditos entre apostadores.

En caso de ser necesario, la autoridad de aplicación deberá suscribir convenios con las autoridades públicas competentes a fin de que se establezca un mecanismo que posibilite operativizar esta prohibición.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
20
MESA

Artículo 31.- *Prohibición tarjetas de crédito*. Prohíbase en las plataformas de juego en línea, el uso de medios electrónicos que permitan la realización de transacciones con tarjetas de crédito.

Artículo 32.- *Retiro de dinero apostado*. El usuario, previa acreditación de su identidad y validación de datos biométricos, podrá retirar dinero de recompensa y/o dinero proveniente de apuestas en sitios de apuestas en línea, cuando lo requiera, sin restricciones ni condicionamientos de ninguna índole.

Artículo 33.- *Competencia del Banco Central.* El Banco Central de la República Argentina (BCRA), en el área de su competencia, deberá adoptar las medidas necesarias para garantizar el cumplimiento de los artículos de este capítulo, dentro del plazo de ciento veinte (120) días a partir de la promulgación de la presente.

Capítulo IX

Campañas de difusión y jornadas educativas

Artículo 34.- *Campañas de difusión*. La autoridad de aplicación realizará campañas de difusión dirigidas a concientizar a la población sobre el juego responsable y prevenir sobre los efectos nocivos del juego de azar y de apuestas en línea, dando a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia.

Artículo 35.- *Jornadas educativas*. La Secretaría de Educación del Ministerio de Capital Humano en acuerdo con el Consejo Federal de Educación deberán elaborar lineamientos pedagógicos para que las instituciones

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACIÓN
FOLIO
21

educativas de los niveles primario, secundario y terciario realicen jornadas educativas de sensibilización sobre la problemática de la ludopatía, debiendo tener en cuenta la especificidad del nivel educativo y la modalidad.

Artículo 36.- *Contenido de las jornadas educativas*. Las actividades pedagógicas aludidas en el artículo precedente deberán incluir:

a) Difusión de material que enfatice los riesgos y las consecuencias de la ludopatía;

b) La educación a niños, niñas y adolescentes, sobre los riesgos de juegos de azar y apuestas en línea y la importancia de tomar decisiones financieras responsables e informadas, con concientización digital;

c) Herramientas de detección y derivación al sistema de asistencia socio-sanitaria ante presuntos casos de ludopatía en niños, niñas y adolescentes, según lo establezca la autoridad de aplicación;

d) Promoción y ofertas de actividades educativas, recreativas, culturales y deportivas, dirigidas a niños, niñas y adolescentes;

e) Asesoramiento a padres, madres y/o tutores a los fines de suministrarle herramientas de conocimiento sobre la utilización de diferentes aplicativos para que ejerzan un adecuado control en los dispositivos móviles de sus hijos menores;

f) Información actualizada sobre existencia de dispositivos territoriales de cercanía y con bajo umbral de requerimientos para apuntalar el abordaje comunitario de la problemática y facilitar la continuidad de cuidados que requiera el tratamiento que la persona decida llevar adelante;

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
22

g) Suministrar educación financiera en los contenidos curriculares en los distintos niveles y modalidades del sistema educativo nacional.

La autoridad de aplicación junto a las autoridades provinciales diseñarán y difundirán recomendaciones, lineamientos comunicacionales y planes de prevención, mediante Manuales de Comunicación Responsable sobre la ludopatía, destinado a medios de comunicación, plataformas audiovisuales y usuarios.

Artículo 37.- *Capacitación docente.* La autoridad de aplicación y la Secretaría de Educación en acuerdo con el Consejo Federal de Educación generarán instancias de capacitación continua para equipos docentes y directivos en contenidos vinculados a la ludopatía, su prevención, detección temprana y derivación correspondiente.

Capítulo X

Competencia de la autoridad de aplicación

Artículo 38.- *Orientación y asistencia.* La autoridad de aplicación dispondrá de una línea telefónica gratuita y de un chat virtual a través de su portal web, para la orientación de personas con ludopatía y/o sus familiares o allegados, sobre los recursos y alternativas disponibles conforme las leyes vigentes.

La autoridad de aplicación garantizará la asistencia y/o atención integral y confidencial de personas con ludopatía y sus entornos, conforme la ley 26.657 de Salud Mental y ley 26.934 sobre Plan Integral para el Abordaje de Consumos Problemáticos.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
23

Artículo 39.- *Estadística e investigación.* La autoridad de aplicación recopilará, en colaboración con el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) y las direcciones de estadísticas provinciales, información sobre índices de ludopatía, con el objetivo de favorecer la realización de estudios cualitativos sobre situación de las personas afectadas, promoviendo la incorporación de indicadores referidos a los juegos de azar y apuestas.

Elaborará informes públicos sobre la evaluación anual que contengan una medición del impacto alcanzado por las acciones de prevención y regulación creada en la presente.

Artículo 40.- *Convenios de colaboración.* La autoridad de aplicación podrá suscribir convenios con entidades de bien público o entidades privadas dedicadas al estudio y tratamiento del juego responsable. Generará ámbitos de coordinación y articulación interinstitucional entre los organismos nacionales y provinciales con competencia en defensa del consumidor, adicciones, educación, salud y niñez.

La autoridad de aplicación, en coordinación con el Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio Internacional y Culto, o el que en el futuro lo reemplace, impulsarán la adopción de medidas conjuntas con otros Estados, organismos internacionales y/o empresas radicadas en el extranjero, a los fines del cumplimiento de la presente ley.

Capítulo XI

Régimen sancionatorio

Artículo 41.- *Sanciones administrativas.* Sin perjuicio de las sanciones específicas y de la eventual responsabilidad penal que llegase a corresponder,

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PROSECRETARIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
24

el incumplimiento de las disposiciones o transgresiones a las prohibiciones previstas en la presente ley dará lugar a la aplicación de la sanción de multa equivalente a la Unidad de Valor Adquisitivo (UVA) al momento de la sanción, de entre quinientas (500) y un millón (1.000.000) Unidades de Valor Adquisitivo (UVAs).

Para el caso que el incumplimiento de las disposiciones o transgresiones a las prohibiciones previstas en la presente ley afecte a menores de edad, la multa será incrementada en un cincuenta por ciento (50%).

La aplicación de las sanciones administrativas de este capítulo, estará a cargo de la autoridad de aplicación, a través del pertinente procedimiento administrativo.

Artículo 42.- *Responsabilidad solidaria*. Cuando la infractora fuera una persona jurídica, los sujetos a cargo de su dirección, administración y/o gerencia serán solidariamente responsables de la misma.

Capítulo XII

Reformas del Código Penal, Procesal Penal Federal, Procesal Penal de la Nación y ley 27.401

Artículo 43.- *Modificación artículo 301 bis Código Penal de la Nación.* Modifícase el artículo 301 bis del Código Penal de la Nación, incorporado por ley 27.346, el que quedará redactado del siguiente modo:

Artículo 301 bis: Será reprimido con prisión de tres (3) a ocho (8) años el que explotare, administrare, operare o de cualquier manera organizare, por sí o a través de terceros, cualquier modalidad o sistema

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
25

de captación de juegos de azar y apuestas, sin autorización jurisdiccional competente.

Cuando estas infracciones estén dirigidas a menores de edad, la pena será incrementada en un tercio del mínimo y del máximo, aun cuando exista autorización o licencia habilitante.

En todos los casos se aplicará además la inhabilitación absoluta y perpetua y multa de dos (2) a cinco (5) veces del lucro obtenido.

Artículo 44.- *Modifica el artículo 1° de la ley 27.401.* Modifícase el artículo 1° de la ley 27.401, cuyo texto queda redactado de la siguiente forma:

Artículo 1°: *Objeto y alcance*. La presente ley establece el régimen de responsabilidad penal aplicable a las personas jurídicas privadas, ya sean de capital nacional o extranjero, con o sin participación estatal, por los siguientes delitos:

a) Cohecho y tráfico de influencias, nacional y transnacional, previstos por los artículos 258 y 258 bis del Código Penal;

b) Negociaciones incompatibles con el ejercicio de funciones públicas, previstas por el artículo 265 del Código Penal;

c) Concusión, prevista por el artículo 268 del Código Penal;

d) Enriquecimiento ilícito de funcionarios y empleados, previsto por los artículos 268 (1) y (2) del Código Penal;

e) Balances e informes falsos agravados, previsto por el artículo 300 bis del Código Penal;

f) Delito de fraude al comercio y a la industria prevista en el artículo 301 bis del Código Penal.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACIÓN
FOLIO
26

Artículo 45.- *Modifica artículo 232 del Código Procesal Penal Federal.* Modifíquese el artículo 232 del Código Procesal Penal Federal, el que quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 232: *Actuación jurisdiccional*. Corresponde al juez controlar el cumplimiento de los principios y garantías procesales y, a petición de parte, hacer cesar el estado antijurídico, ordenar los anticipos de prueba si correspondiera, resolver excepciones y demás solicitudes propias de esta etapa. El juez resolverá los planteos en audiencia conforme los principios establecidos en el artículo 111.

Artículo 46.- *Modifica artículo 194 del Código Procesal Penal de la Nación.* Modifíquese el artículo 194 del Código Procesal Penal de la Nación el que quedará redactado de la siguiente forma:

Artículo 194: El juez de instrucción deberá proceder directa e inmediatamente a investigar los hechos que aparezcan cometidos en su circunscripción judicial y hacer cesar el estado antijurídico, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 196.

Artículo 47.- Agréguese el siguiente texto como inciso 7 del artículo 174 del Código Penal:

7. El que defraudare a una persona menor de edad o incapaz, declarado o no, utilizando medios y/o sistemas electrónicos.

H. CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA NACIÓN
PRESIDENCIA

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
27

Capítulo XIII

Otras disposiciones

Artículo 48.- *Destino de los fondos*. Los fondos recaudados de las sanciones establecidas por esta ley, serán destinados a solventar programas de prevención y rehabilitación de personas que padezcan la enfermedad de ludopatía y demás medidas dispuestas en la presente ley.

Artículo 49.- *Suspensiones*. Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires podrán disponer, mediante sus autoridades de aplicación, suspensiones que guarden proporcionalidad sobre las agencias o plataformas de juegos en línea y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o expendio de juegos de apuesta que violare los artículos de la presente ley.

Artículo 50.- *Vigencia*. La presente ley entrara en vigencia a partir del día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial. Las jurisdicciones adecuarán las agencias y/o plataformas de juego en línea que se encuentren en violación de las prohibiciones especiales, dentro del plazo de ciento veinte (120) días.

Artículo 51.- *Partida presupuestaria*. El Poder Ejecutivo asignará las partidas presupuestarias correspondientes destinadas al financiamiento de los gastos que irrogue la presente ley.

H. CAMARA DE DIPUTADOS DE LA NACION
PRESIDENCIA

H. Cámara de Diputados de la Nación

H. SENADO DE LA NACION
FOLIO
28

1996, 2013, 2233,
2254, 2324 y 3702-D-24
OD 661
28/.

Artículo 52.- *Adhesión*. Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley en todos los aspectos operativos y normativos que hacen a sus respectivas competencias.

Artículo 53.- *Reglamentación.* El Poder Ejecutivo nacional debe reglamentar la presente ley en el término de ciento veinte (120) días desde su entrada en vigencia.

Artículo 54.- Comuníquese al Poder Ejecutivo nacional.

Saludo a usted muy atentamente.

CAMARA DE DIPUTADOS - DE LA NACION ARGENTINA -