

(11)



CÁMARA DE DIPUTADOS	
MESA DE MOVIMIENTO	
08 MAY 2024	
Recibido.....	14:25 Hs.
Exp. N°.....	53752 C.D.

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

**REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD Y DE LA PROMOCIÓN DE LOS
JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS EN LÍNEA**

ARTÍCULO 1 - Objeto. La presente ley regula la publicidad y la promoción de los juegos de azar y apuestas en línea; a los fines de la prevención, protección y asistencia de la población ante los daños que produce la ludopatía y las diversas patologías asociadas al juego de apuestas.

ARTÍCULO 2 - Objetivos. Son objetivos de la presente ley:

- a) prevenir el juego de azar y de apuestas patológico dentro del territorio de la provincia de Santa Fe;
- b) prevenir las conductas adictivas y concientizar a la población sobre sus consecuencias;
- c) eliminar la exposición de las niñas, niños y adolescentes a los efectos nocivos provocados por dichas conductas; y,
- d) salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos de azar y apuestas en línea.

ARTÍCULO 3 - Autoridad de aplicación. Es autoridad de aplicación de la presente la Caja de Asistencia Social Lotería de Santa Fe, dependiente del Ministerio de Economía de la Provincia, quien debe ejercer funciones de control, vigilancia y sanción sobre lo dispuesto en la presente.

ARTÍCULO 4 - Queda prohibido:

- a) la publicidad no dirigida promocionando los juegos de azar, de apuestas y de pronósticos deportivos en línea a través de internet, por medio de plataformas de medios o redes sociales, de cartelería en la vía pública o en espacios



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

- b) Suspensión de licencia de juego.
- c) Quita de licencia.
- d) Clausura del local, institución o cualquier otro establecimiento donde se contravenga lo pautado en la presente ley.

Las sanciones establecidas pueden acumularse y se gradúan con arreglo a su gravedad o reiteración.

ARTÍCULO 9 - Destino de los fondos. Lo recaudado por las sanciones previstas debe ser destinado a la prevención de la adicción al juego por medio de la Agencia de Prevención de Consumo de Drogas y Tratamiento Integral de las Adicciones -APRECOD- y a políticas públicas de prevención y tratamiento de ludopatía en personas jóvenes.

ARTÍCULO 10. Comuníquese al Poder Ejecutivo.



Lucila De Ponti
Diputada Provincial



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

recreativamente, el 3.5 por ciento son jugadores problemáticos y el 1.5 por ciento corresponde a modalidades compulsivas de juego.

Muchos países que pasaron por procesos similares a este, comenzaron hace un tiempo a regular la actividad con el objetivo de ponerle un coto a sus aristas más oscuras. Ante el crecimiento de las apuestas en línea por sobre las tradicionales, las autoridades de esos países se han convencido de la necesidad de establecer un nuevo marco jurídico que se adapte a esta modalidad de servicio y garantice su funcionamiento lícito y seguro.

En ese marco, el gobierno inglés -por ejemplo- duplicó , a través de la cartera de Sanidad, las clínicas de recuperación para personas con ludopatía, para intentar dar respuesta y contener este drama social. Paralelamente, en abril del 2023, la Premier League, máxima categoría del fútbol inglés, decidió prohibir la publicidad de juegos de azar y apuestas deportivas en las camisetas de los clubes, medida que comenzará a regir a partir de la temporada 2026 - 2027.

En lo que respecta a la regulación de las apuestas online, España se ha convertido en un modelo a seguir para muchos otros países. Con una de las legislaciones más estrictas y sólidas del mundo en la materia, ha sabido equilibrar la libertad de empresa y el derecho al entretenimiento, con la protección de los consumidores y la prevención de la ludopatía. Aspectos como la prohibición de bonos y promociones para captar nuevas personas usuarias, las duras restricciones a la publicidad de apuestas, o la creación de un registro unificado de auto exclusiones, convierten al sistema español en un ejemplo a estudiar por países como Argentina, que necesitan regular este mercado en crecimiento.

Países Bajos ha regulado los juegos de azar en línea por la Ley de Apuestas y Apuestas a Distancia, del año 2021. Esta ley ha evolucionado significativamente con la introducción de la prohibición de la publicidad no dirigida de juegos de apuestas en línea, que entró en vigencia el 1 de julio de 2023. Esto significa que la publicidad de juegos de azar en internet solo está permitida bajo estrictas condiciones, buscando de esta manera proteger a las



**CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE**

la indumentaria y en los estadios en el marco de competencias deportivas, persiguen un mismo objetivo: prevenir, proteger y asistir a la población -sobre todo a los adolescentes y adultos jóvenes- ante los daños que produce la ludopatía y diversas patologías asociadas a los juegos de azar y de apuestas en línea.

Por todas las razones expuestas, solicito a mis pares me acompañen con su voto para la aprobación del presente proyecto de ley.

Lucila De Ponti
Diputada Provincial

CAJAMA DE DIFUSION
INTEGRALMENTAL



El presente documento tiene como finalidad informar a la comunidad sobre los servicios que se ofrecen en el área de difusión integral, así como los beneficios que se obtienen al participar en estos programas. Se invita a todos los interesados a acercarse a las oficinas de atención al cliente para obtener más detalles y solicitar la inscripción.



CAJAMA DE DIFUSION
INTEGRALMENTAL

Este documento es propiedad de la organización y no debe ser distribuido sin el consentimiento expreso de la misma.

Para más información, contacte al departamento de difusión al teléfono 011-2345-6789 o visite nuestro sitio web en www.cajama.org



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

personas vulnerables, especialmente a los y las jóvenes, de los riesgos potenciales de los juegos de azar y apuestas en línea.

En nuestro país todavía persiste una alarmante falta de conciencia social e individual de la problemática, debido a que la gran mayoría de las personas desconoce que este tipo de juegos puede desembocar en una potencial conducta adictiva llamada ludopatía.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud. Ya en el año 1980, la Asociación Americana de Psiquiatras la describe como "una conducta de juego inadaptada, persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional". Se trata de un impulso por participar en juegos de azar, que no puede controlarse, aún con la conciencia de las eventuales consecuencias personales, laborales o familiares que la persistencia de la conducta pueda producir. La citada asociación definió además los siguientes criterios para el diagnóstico de la ludopatía: 1. Preocupación frecuente por jugar; 2. Necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada; 3. Intentos repetidos sin éxito para detener o controlar el juego; 4. Intranquilidad o irritabilidad cuando se intenta detener el juego; 5. Empleo del juego como estrategia para escapar de problemas; 6. Intento de recuperar al día siguiente mediante el juego el dinero que se perdió el día anterior; 7. Engaños a la familia; 8. Conductas ilegales para obtener dinero.

Por último, creemos necesaria una regulación que prohíba la publicidad no dirigida promocionando los juegos de azar, de apuestas y de pronósticos deportivos en línea a través de internet, por medio de plataformas de medios o redes sociales, de cartelería en la vía pública o en espacios privados de uso público, de medios de difusión gráfica y audiovisual, o de cualquier otro formato, medio o plataforma de difusión; y restrinja sus posibilidades de difusión en formatos de publicidad dirigidos exclusivamente a personas mayores de edad, que presten consentimiento expreso para su recepción. Esta disposición, como así también la prohibición de los bonos de bienvenida ofertados por las plataformas de juegos de azar para atraer clientes de escasos recursos económicos, y la prohibición de la publicidad de las plataformas de apuestas en



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

FUNDAMENTOS

Señora presidenta:

Nuestro país ha sido testigo, durante los últimos años y en particular a partir de la pandemia, de la eclosión de un nuevo fenómeno con fuertes repercusiones económicas, psicológicas y sociales: el desarrollo exponencial de los juegos de azar y de apuestas en línea, cuyas características facilitan la compulsión. El formato de acceso rápido a través de la telefonía celular, en un país en el que se contabilizan más celulares que personas, sumado a las promociones ofertadas por las empresas del sector, consistentes en créditos o bonos de bienvenida para comenzar a jugar, facilitan el ingreso de los y las jóvenes a estas plataformas. Asimismo, vale señalar que las mismas brindan una amplitud horaria sin límites a la hora de apostar.

Aunque existen escasas estadísticas oficiales al respecto, se estima que entre el 1 y el 3 por ciento de la población mundial es adicta al juego. En estudios realizados en Estados Unidos, Canadá y Australia, se ha podido advertir que el pico epidemiológico se produce en los jóvenes entre 18 y 30 años.

Paradójicamente, la promoción de estas apuestas en línea suele estar orientada a los adolescentes y adultos/as jóvenes, en muchos casos a través de referentes del periodismo deportivo, comunicadores, figuras públicas o "influencers", a través de las redes sociales (Youtube, Tik Tok, Instagram y otras) o en el marco de eventos deportivos de interés nacional.

En los primeros esfuerzos de profesionales de la salud mental por catalogar problemas de salud mental que involucran al juego y la tecnología, la Organización Mundial de la Salud inauguró en 2015 el concepto de trastornos por los videojuegos. Más acá en el tiempo, el Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales incluyó el término trastorno por juego de azar. Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Defensoría del Pueblo de la Provincia de Buenos Aires, el 30 por ciento de la población de nuestro país mantiene algún tipo de vinculación con el juego. Dentro de ese universo, el 95 por ciento corresponde a personas que juegan



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

privados de uso público, de medios de difusión gráfica y audiovisual, o de cualquier otro formato, medio o plataforma de difusión; y,

b) los bonos de bienvenida de juegos de azar y apuestas en línea como estrategia publicitaria.

ARTÍCULO 5- Queda exceptuada de lo dispuesto en el artículo 4 de esta norma, la publicidad dirigida a través de internet y el correo electrónico directo, bajo las siguientes condiciones:

a) la publicidad debe mostrarse a personas mayores de edad; y,

b) toda persona debe prestar consentimiento antes de ser expuesta a anuncios publicitarios.

ARTÍCULO 6 - Queda prohibida la publicidad, la promoción y el patrocinio de pronósticos deportivos, realizadas por los operadores de juegos de azar y apuestas en línea, tanto en la indumentaria utilizada por deportistas como en los campos de juego y estadios en los que desarrollan su actividad.

ARTÍCULO 7 - Ámbito de aplicación. Las disposiciones de la presente ley se aplican a las actividades en línea de juegos de azar y apuestas que tengan efectos en la Provincia. Los adjudicatarios actuales y futuros de las licencias previstas en la ley 14235, y toda norma futura que se sancione al respecto, deben acogerse a las prohibiciones previstas en los artículos 4 y 6.

ARTÍCULO 8 - Sanciones. Las infracciones a las disposiciones de la presente ley son pasibles de las siguientes sanciones, las que se aplican con independencia de la responsabilidad civil o penal que pudiere corresponder:

a) Multas. El valor de la multa se determina en unidades fijas denominadas UF, cada una de las cuales equivale al menor precio de venta al público de un litro de nafta especial.

Las multas son determinadas en la reglamentación desde un mínimo de cincuenta (50) UF hasta un máximo de cinco mil (5000) UF. La misma puede incrementarse hasta diez (10) veces en caso de reincidencia.