

3

6/R



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

CÁMARA DE DIPUTADOS	
MESA DE MOVIMIENTO	
15 AGO 2019	
Recibido.....	1445.....Hs.
Exp. N°.....	36.712.....C.D.

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE
SANCIONA EL SIGUIENTE
PROYECTO DE LEY DE

REGULACION DE LA PUBLICIDAD Y PROMOCION DE LOS JUEGOS DE AZAR

Artículo N° 1.- Declárese a la provincia de Santa Fe libre de publicidad y promoción de los juegos de azar.

Artículo N° 2.- Son objetivos de la presente ley:

Inc. 1.- Prevenir el consumo problemático de los juegos de azar.

Inc. 2.- Evitar que las personas sean inducidas a apostar mediante la desinformación producida por la publicidad engañosa, entendiéndose por tal a la ausencia en ésta de la cuantificación de la probabilidad estadística de ganar la apuesta que efectúa y a la manipulación de los avisos de modo tal que se inculcan éxitos en proporción mayor a la esperable en razón del puro azar.

Inc. 3.- Impedir que los juegos de azar sean considerados el camino al éxito, a la riqueza, a la resolución de problemas individuales, familiares y sociales y a un modo de solidaridad por el destino a inversión social de la renta que generen los mismos.

Inc. 4.- Disminuir el daño social y sanitario originado por la ludopatía.

Inc. 5.- Prevenir la iniciación en las apuestas, especialmente en la población de niños y adolescentes.

Inc. 6.- Concientizar a las generaciones presentes y futuras de las consecuencias que produce el consumo de juegos de azar y la ludopatía.

Artículo N° 3.- Quedan comprendidos en los alcances de esta ley todos los juegos enumerados en el Artículo N° 4° y los que sin serlo puedan identificarse con las empresas que los ofrecen, promueven o publicitan, independientemente del lugar donde estén radicadas.



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

Artículo N° 4.- A efectos de la presente ley, se entiende por Juego de azar a:

- Inc. 1.- Todo concurso, sorteo, competencia, apuesta o lotería, en cuya participación implica comprometer cantidades de dinero u otros bienes susceptibles de apreciación monetaria con la finalidad de obtener un premio en dinero o en especie, sujeto a los resultados del juego o la ocurrencia de un acontecimiento incierto determinado por la suerte, el azar o la casualidad.
- Inc. 2.- Juegos que combinan el azar con elementos o circunstancias ajenas a éste tales como la cultura, habilidad, destreza, pericia o fuerza de los participantes, pero el resultado de los mismos depende total o parcialmente del azar o de un sorteo final.
- Inc. 3.- Los pronósticos deportivos, cuyo resultado, futuro e incierto, esté vinculado a todo o en parte, directa o indirectamente a una justa competencia deportiva de cualquier naturaleza, creada o a crearse, con participación de una o más personas y con prescindencia de la modalidad de su realización y/o del tipo de apuestas de que se trate.

Artículo N° 5.- A los efectos de la presente ley, no será considerado un Juego de azar a:

- Inc. 1.- Cualquier juego o competición en la cual los participantes no arriesgan nada de valor, más de sus esfuerzos personales en el juego o competición y puntos o créditos que el patrocinador del juego o competición proporciona a los participantes gratuitamente, puntos o créditos que puede ser usado solamente para la participación en juegos o competencias ofrecidas por el patrocinador.
- Inc. 2.- Las transacciones regidas por la Ley 26.831, Ley de Mercado de Capitales.
- Inc. 3.- Los contratos de seguros.

Artículo N° 6.- Prohíbese la publicidad, promoción y toda forma de comunicación, recomendación o acción comercial con el fin, el efecto o el posible efecto de promover directa o indirectamente el consumo o realización de apuestas en juegos de azar y patrocinio del consumo de juegos de azar, en forma directa o indirecta, a través de cualquier medio de difusión o comunicación.

Artículo N° 7.- Exceptúese de la prohibición establecida en el artículo anterior, a la publicidad o promoción que se realice en el interior de los lugares de recepción de



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

apuestas o habilitados para la celebración de juegos de azar, conforme a lo que determine la reglamentación de la presente ley.

Artículo N° 8.- En todos los casos la publicidad o promoción permitida en el artículo precedente, se realizará de acuerdo a las siguientes condiciones:

- Inc. 1.- Deberá el siguiente mensaje sanitario: "El juego compulsivo es perjudicial para la salud, causa problemas familiares, económicos y financieros, genera deudas, provoca aislamiento social y pérdida de relaciones afectivas."
- Inc. 2.- El texto impreso, estará escrito en caracteres cuyo tamaño será mayor al cincuenta por ciento (50%) del de mayor tamaño empleado en dicha publicidad o promoción y proporcional dentro de un rectángulo de fondo blanco con letras negras, que deberá ocupar el veinte por ciento (20%) de la superficie total del material objeto de publicidad o promoción.
- Inc. 3.- En todos los casos se incluirá un pictograma de advertencia sobre el daño que produce la ludopatía, el que será establecido para cada mensaje por la autoridad de aplicación de esta ley.
- Inc. 4.- Cuando la publicidad o propaganda se realizare empleando medios audiovisuales, el mensaje sanitario deberá aparecer en todo momento en el centro de la pantalla, cuando se emplearen imágenes y deberá ser leído a una velocidad no superior al resto del mensaje publicitario.

Artículo N° 9.- Prohíbese a quienes explotan juegos de azar o reciben apuestas auspiciar o realizar patrocinio de marca en todo tipo de actividad o evento público, a través de cualquier medio de difusión.

Artículo N° 10.- Es autoridad de aplicación quien determine el poder ejecutivo,

Artículo N° 11.- La autoridad de aplicación tendrá como funciones:

- Inc. 1.- Priorizar el derecho a la salud por sobre cualquier interés comercial, económico o de cualquier otra característica.
- Inc. 2.- Ejercer el control y vigilancia sobre el cumplimiento de la presente ley y sus normas reglamentarias.
- Inc. 3.- Realizar convenios con municipios y comunas a los efectos del cumplimiento de la presente ley.



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

- Inc. 4.- Formular programas de prevención de la ludopatía y de abandono del juego compulsivo, coordinando con las áreas competentes, a implementarse en los establecimientos educativos, centros de salud, lugares de trabajo, entidades deportivas y organizaciones de la comunidad que expresen su voluntad de participar en acciones contra el juego compulsivo.
- Inc. 5.- La autoridad de aplicación ejercerá su función sin perjuicio de la competencia de otros organismos en sus áreas específicas.


Artículo N° 12.- La autoridad de aplicación elaborará el cálculo de los recursos necesarios a los fines de cumplimentar lo establecido en este articulado incluyéndolo en el presupuesto anual de gastos para el área correspondiente.

Artículo N° 13.- La aplicación de la presente ley se hará efectiva al año de sancionada la misma, a efectos de informar a todos los actores sociales involucrados en la actividad de los juegos de azar sobre sus alcances y prever las acciones que requiera su implementación.

Artículo N° 14.- El Poder Ejecutivo reglamentará la presente ley dentro de los ciento ochenta (180) días de publicada.

Artículo N° 15.- Deróguese la ley provincial N° 12991 de publicidad de juegos de azar.

Artículo N° 16.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.



Dra. Silvia Simoncini
Diputada Provincial



FUNDAMENTOS

El bienestar no es solamente una condición o un estado individual, sino que se nutre de las relaciones humanas, sociales, con el ambiente y la naturaleza.

Los padecimientos subjetivos vinculados a los consumos problemáticos emergen como uno de los principales problemas de salud de la sociedad actual. Las adicciones al alcohol y a otras sustancias son reconocidas por la comunidad y las autoridades sanitarias como consumos problemáticos, pero las apuestas y juegos de azar, también incluidos dentro de esta problemática representan un verdadero flagelo. La OMS define a la Ludopatía como un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juego de apuestas, los cuales dominan la vida de las personas en perjuicio de sus valores y responsabilidades familiares, laborales y sociales. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias adversas tales como el deterioro de las relaciones personales y familiares, las pérdidas económicas y el rechazo social.

Se consideran al juego patológico como un trastorno del control de los impulsos, ya que la persona se va haciendo crónica y progresivamente incapaz de resistir el impulso de jugar, es considerado un consumo problemático y demanda atención y acompañamiento, para quien lo padece y su entorno.

El juego compulsivo se expresa en conductas adictivas, preocupación y pensamientos frecuentes sobre experiencias relacionadas con el juego, tolerancia, similar a la tolerancia a las drogas, el sujeto requiere apuestas mayores o más frecuentes para experimentar la misma emoción. Puede padecer abstinencia, inquietud o irritabilidad asociada con los intentos de dejar o reducir el juego, busca revancha frente a las pérdidas, se evade a través de las apuestas, miente, oculta, llegando a arriesgar sus relaciones afectivas, laborales, sociales y hasta cometer actos ilegales.

Los ludópatas son adictos a juegos de desarrollo rápido. Por ello es mucho más probable que pierdan dinero en la ruleta o en una máquina tragamonedas, en el que los ciclos terminan rápido y existe una constante tentación de jugar una y otra vez o aumentar las apuestas, en oposición a las loterías, en las que el jugador debe esperar hasta el próximo sorteo para ver los resultados.

La ludopatía es una adicción equiparable a otros consumos problemáticos como el alcoholismo o a la drogadicción. La excitación, la adrenalina, el olor de la sala de juegos, el



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

temblor, el corazón que salta del pecho, son los signos de esa fuerza muy difícil de contrarrestar. El jugador compulsivo pierde dinero, seguramente bastante más que en otras adicciones y esto deviene en la pérdida de la confianza de los otros, los amigos, la familia, la valoración de sí mismo y el sentido de las cosas.

Con la progresión de la compulsión, el dinero es cada vez más necesario ya que al perderlo debe ser recuperado, pero sólo en el casino. El jugador le pide al juego que le devuelva el dinero que lleva perdido y, al ser esto imposible, porque no puede retirarse a tiempo o porque si gana sigue jugando hasta perderlo todo, comienza a apostar dinero que tenía otro destino, dinero que era para pagar el colegio de los hijos, la luz, dinero de los ahorros familiares, de la empresa donde trabaja, etc. Estas situaciones que lo acorralan son las que generalmente llevan al jugador a pedir ayuda, cuando lo descubren, cuando los engaños son descubiertos, cuando aparecen llamados de prestamistas o al ser despedido de su trabajo.

La diferencia con otras adicciones es que en la adicción al juego no hay sustancia tóxica. Los efectos no son producidos porque la persona ingiera algo, sino por el jugar, irrumpe el impulso, el jugador necesita imperativamente satisfacerlo y la satisfacción no la otorga una sustancia sino el juego. Esto tiene una consecuencia directa, es más difícil detectar la adicción al juego que la adicción a un tóxico.

El Estado tiene un rol fundamental en la prevención de los consumos problemáticos y deberá activar todos los dispositivos en las áreas vinculadas a su abordaje para prevenirlos y poner a disposición de quienes los padecen y sus familias diferentes propuestas de acompañamiento y tratamiento. En el caso de las ludopatías no es suficiente con el cartel que dice "El jugar compulsivamente es perjudicial para la salud", como medida de prevención, no funciona, el jugador ya lo sabe y cuando está en carrera de juego no le importa. Además, las apuestas resultan la esperanza de resolver problemas económicos cotidianos de los sectores sociales de menores recursos, más vulnerables a la penetración de la publicidad, en este caso de los juegos de azar, y derivan en un hábito cotidiano que mengua aún más los magros ingresos de los trabajadores y trabajadoras que buscan en la "suerte" o la "fortuna" salir de la situación en que las políticas económicas y sociales los han sumergido.

Resulta un imperativo que siendo el Estado provincial responsable de la administración de la Caja de Seguridad social y la Lotería oficial, deje de publicitar los juegos de azar que la misma ofrece, que está presente en casi todos los medios locales y en muchos de



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

alcance nacional, mencionando las apuestas como soluciones mágicas, incentivando las revanchas, y el fanatismo, consolidándolos como amores y como actividad colectiva... "vamos todos a jugar"... y menos aún justificando las apuestas con el aporte que generan las mismas a la salud, la educación y el desarrollo social. No podemos prohibir el juego, pero podemos cercar su consumo problemático con medidas concretas y precisas, por eso proponemos declarar a la provincia de Santa Fe, provincia libre de publicidad de juegos de azar y consideramos esto posible, como lo fue la prohibición de la publicidad de cigarrillos con la vigencia de la ley antitabaco.

Con estas problemáticas las acciones de prevención y protección pueden y deben ser contundentes y el Estado debe ponerse al frente de las mismas dando el ejemplo con sus propias organizaciones.

Por lo manifestado anteriormente es que solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto.

Una firma manuscrita en tinta negra, que parece ser "Silvia Simoncini", escrita con un estilo cursivo y fluido.

Dra. Silvia Simoncini

Diputada Provincial