

PROYECTO DE LEY
LEY INTEGRAL DE PROTECCIÓN, PREVENCIÓN Y ASISTENCIA DE LA
CIBERLUDOPATÍA DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

TÍTULO I
CAPÍTULO ÚNICO
Disposiciones generales

Artículo 1º.- Objeto. La presente ley tiene por objeto la protección, prevención y asistencia de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes.

Artículo 2º.- Definición. A los efectos de esta ley, se entenderá por ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes a la adicción comportamental de ejecución excesiva e incontrolada de actividades de apuesta en línea, haciéndose notar el abuso de la actividad, en la intensidad y frecuencia de la conducta, o en la cantidad de dinero invertida y en la interferencia de forma negativa en las relaciones familiares, sociales y escolares ejercida por una persona menor de edad.

Artículo 3º.- Principios rectores. Son principios rectores de la presente ley los siguientes:

a) Protección integral de niñas, niños y adolescentes. Garantizar el ejercicio y disfrute pleno, efectivo y permanente de sus derechos en el ordenamiento jurídico nacional y local, acorde a la Convención de los Derechos del Niño y los tratados internacionales a los que adhiere nuestro país.

b) Derecho al deporte y juego recreativo. Garantizar el derecho de niñas, niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes para su desarrollo saludable, para el aprendizaje y la construcción de prácticas de ciudadanía.

c) Derecho a la salud. Garantizar el derecho a la salud de niñas, niños y adolescentes a la atención integral de su salud.

d) Derecho a la educación. Garantizar el derecho a la educación y formación integral de niñas, niños y adolescentes atendiendo su desarrollo integral, su preparación para el ejercicio de la ciudadanía, su formación para la convivencia democrática y el trabajo.

e) Derecho a disfrutar de los beneficios del progreso científico y sus aplicaciones. Garantizar el derecho de niñas, niños y adolescentes a tener acceso a las tecnologías de la información como Internet, a promover el acceso abierto al conocimiento científico y a la información científica en Internet y a promover la educación científica en todos los niveles.

f) Perspectiva de género. Reconocer la trama de desigualdades por motivos de género estructurales en todas aquellas instancias que intervienen en el abordaje de la presente ley.

Artículo 4º.- Funciones de la autoridad de aplicación. Son funciones de la autoridad de aplicación:

a) Monitorear y supervisar el cumplimiento de lo establecido por la presente.

b) Asegurar la adecuación de las empresas autorizadas para la comercialización de los juegos de apuesta, presencial y el línea, acorde a las modificaciones e incorporaciones establecidas en la normativa presente en materia de juego responsable y prohibiciones y límites a las promociones, patrocinio y publicidad.

c) Desarrollar articulaciones interministeriales y con otras dependencias del Estado.

d) Generar ámbitos de participación para las Organizaciones de la Sociedad Civil vinculadas a la temática.

e) Diseñar e implementar protocolos de actuación destinados a las diferentes áreas que intervienen en la materia de la presente.

f) Establecer los contenidos y lineamientos de las capacitaciones y estrategias de prevención establecidas en el Título III de la presente.

g) Brindar acceso público y difundir el grado de cumplimiento de esta ley mediante soporte electrónico, página web o medio similar accesible, con indicadores cuantitativos, cualitativos, estadísticas y evaluaciones sobre el impacto de las capacitaciones realizadas.

Artículo 5º.- Autoridad de aplicación. La autoridad de aplicación de la presente ley es determinada por el Poder Ejecutivo del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

TÍTULO II REGULACIÓN DEL JUEGO EN LÍNEA

CAPÍTULO I Políticas de juego en línea responsable

Artículo 6º.- Sujetos obligados. Las disposiciones de esta ley abarcan todas las entidades y personas humanas o jurídicas que operen dentro de la Ciudad de Buenos Aires. Las disposiciones previstas en el Título II de la presente ley alcanzarán las actividades de organización, administración, explotación o comercialización practicadas por:

- a) Las empresas autorizadas para prestar el servicio de juego en línea conforme la Ley N° 538, conforme los límites de su autorización.
- b) Las empresas que tengan operaciones administrativas, económicas o tengan establecimiento en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- c) Las personas humanas o jurídicas con domicilio o residencia efectiva en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 7º.- Modifíquese el Artículo 3 de la Ley N° 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

Artículo 8º.- Definiciones. A los fines de la presente Ley, se entiende por:

“a. Juegos de Apuesta: A los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas, **que se lleven a cabo tanto de forma presencial como en línea**; en los que, con la finalidad de obtener un premio o recompensa, se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valiables, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de las personas jugadoras o sean de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, como si se llevan a través de competiciones de cualquier tipo.

b. Juego Patológico: es un trastorno adictivo que se manifiesta cuando la persona jugadora pierde la capacidad de controlar su conducta de juego y ésta genera un malestar clínico y un deterioro en varias áreas de su vida.

c. Publicidad de juegos de apuesta: divulgación o el anuncio del mismo cualquiera sea el medio utilizado para tal fin.

d. Promoción de juegos de apuesta: acción de plazo determinado consistente en la entrega de bienes, consumibles o no, o en la prestación de servicios, o cualquier otra actuación, con carácter gratuito u oneroso y/o por precio inferior al de mercado o la reducción de costos de ingreso o la oferta de premios consistentes en dinero u cualquier otro objeto. En ellas se incluyen, entre otras, las bonificaciones, bonos u otras ofertas gratuitas o sujetas a condiciones de depósito o participación en los juegos, premios, sorteos, descuentos y regalos, programas de fidelización, resultando no taxativo esta enumeración.

e. Patrocinio: acción de solventar los gastos de una actividad a cambio de cierta publicidad.

f. Autoexclusión: la inscripción voluntaria en un registro (R.e.v.a) a fin de no participar en juegos de apuesta conforme lo establecido por la Autoridad de Aplicación.”

Artículo 8º.- Modifíquese el Artículo 5 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 5º.- Juego en línea responsable. La comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta en línea debe cumplir con las exigencias de juego responsable detalladas a continuación. **Cada sitio de juego en línea autorizado y a los micrositos a los que deriven, deben:**

1. Proporcionar al usuario apostador información precisa y completa respecto del tipo de juego, reglas, probabilidad de obtener premio, y demás información relacionada a la operatoria del juego.

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

2. Disponer de un perfil de juego que permita al apostador acceder en forma sencilla y en línea a su historial de juego, su comportamiento, brindando información clara que le permita tomar decisiones sobre su conducta

3. Disponer de una indicación visible de la herramienta de asistencia a personas afectadas por el juego patológico dispuesto por la Autoridad de Aplicación. **Asimismo, deberán obligatoriamente incorporar la leyenda de "JUGAR COMPULSIVAMENTE ES PERJUDICIAL PARA LA SALUD. PROHIBIDO SU ACCESO A MENORES DE 18 AÑOS".**

4. Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego a personas inscriptas en el ReVA.

5. Establecer un mecanismo automático para que las sesiones de juego cierren, conforme los límites que establezca la Autoridad de Aplicación.

6. Disponer de un procedimiento a través del cual el usuario deba prefijar filtros de control de juego al inicio de cada sesión, que le permitan autolimitarse sobre la cantidad de tiempo, dinero de depósito y/o pérdidas. Una vez alcanzado el límite de tiempo o de dinero, el juego se detendrá por 24hs. De acuerdo a esto, el sitio deberá informar cuando se alcancen los límites autoimpuestos a través de carteles que ocupen un 30 por ciento de la pantalla y se sitúen en el centro de la misma.

7. Establecer una sección sobre juego responsable y prevención del juego patológico. A esos fines debe implementar una herramienta de autoevaluación con el objeto de permitirle al apostador considerar o revisar su comportamiento.

8. 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.

9. Disponer de un procedimiento para verificar la identidad y edad del apostador y un canal de elección del jugador para comprobar su identidad mediante un doble factor o la tecnología que en el futuro lo reemplace.

10. Establecer que las pantallas de juego contengan de manera fija y constante información adecuada sobre el dinero gastado/jugado y la visualización del tiempo durante la sesión y por jornada.

11. Establecer advertencias automáticas que promuevan la autolimitación de los apostadores cada media hora de juego. Los avisos en computadoras deben aparecer de forma vertical y ocupar un veinte (20) por ciento de la pantalla. En dispositivos móviles deben aparecer de forma horizontal y ocupar un veinte (20) por ciento de la pantalla.

12. Incorporar mecanismos de "cool off" o "time out". El apostador podrá solicitar en el sitio y aplicación un periodo de "tiempo fuera" que deberá ser de mínimo cuarenta y ocho (48) horas estableciendo el plazo máximo considerado por el apostador."

Artículo 9º.- Incorpórese el Artículo 6ºbis del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 6ºbis.- Acceso e identificación. La Autoridad de Aplicación deberá asegurar que las plataformas de juegos de apuesta en línea autorizadas desarrollen mecanismos de autenticidad e identificación para el registro y el acceso de los usuarios, como así también del ingreso de dinero a las aplicaciones, a través de su adhesión al sistema SID. Esto permitirá validar la identidad en tiempo real con el Renaper mediante factores de autenticación biométrica (reconocimiento facial) y fotografía del DNI y evitar el acceso a menores de dieciocho (18) años."

Artículo 10.- Incorpórese el Artículo 6ºter del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 6ºter.- Prohibición de acceso. La Autoridad de Aplicación restringirá el acceso a sitios de juego en línea a través del servicio de internet libre y gratuito de la Ciudad de Buenos Aires, denominado BA Wi Fi o aquellas que surjan con las mismas finalidades. Asimismo, el acceso a estos sitios quedará restringido en establecimientos educativos y en todos los organismos públicos dependientes del Gobierno de la Ciudad."

Artículo 11.- Modifíquese el Artículo 8º del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

“Artículo 8º.- Leyenda de prevención obligatoria. Será obligatorio exhibir en los canales autorizados para la comercialización y/o distribución y/o expendio de Juegos de Apuesta, una leyenda preventiva, de manera fija, que deberá poseer las siguientes características:

1. La leyenda deberá decir: “EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA. PROHIBIDO SU ACCESO A MENORES DE 18 AÑOS”.

2. La leyenda deberá ocupar como mínimo el veinte (20) por ciento de la altura de la pieza publicitaria. Asimismo, la leyenda citada deberá tener un sentido de escritura horizontal, contraste de colores equivalente al de la mención del bien ofrecido, tipo de letra fácilmente legible y en mayúscula.”

Artículo 12.- Modifíquese el Artículo 10 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 10.- Prohibición de medios de pago. Prohíbanse los medios de pago:

a) 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.

b) Tarjetas de crédito.

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”.

Artículo 13.- Modifíquese el Artículo 13 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 13.- Orientación. La Autoridad de Aplicación dispondrá de un canal de comunicación para la asistencia confidencial de personas afectadas **disponible las veinticuatro (24) horas, los trescientos sesenta y cinco (365) días del año**, desde la que se brindará, en forma gratuita y rápidamente accesible, orientación sobre los recursos y alternativas disponibles en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires para el tratamiento de la patología.”

Artículo 14.- Modifíquese el Artículo 21 del Capítulo III Régimen de Autoexclusión de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 21.- Toda persona podrá solicitar la inscripción en el Registro Voluntario de Autoexclusión (ReVA), previo a haber sido debidamente informada de sus efectos, en toda Sala de Juego, Agencia de juego **de forma presencial o en línea** o cualquier otro lugar según determine la Autoridad de Aplicación.”

Artículo 15.- Incorpórese el Artículo 21 bis del Capítulo III Régimen de Autoexclusión de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 21bis.- Cada casa de juego en línea deberá proporcionar un botón que, de manera fija y durante toda la sesión de juego, permita al apostador autoexcluirse y ser redirigido al ReVA.”

Artículo 16.- Modifíquese el Artículo 25 del Capítulo III Régimen de Autoexclusión de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 25.- Procedimiento de identificación para el ingreso a salas y agencias de juego en línea. La Autoridad de Aplicación establecerá el procedimiento de identificación señalado en el artículo 6ºbis de la presente a fin de que las Salas y Agencias de juego en línea en todas sus modalidades, puedan individualizar a las personas inscriptas en el ReVA, previo al ingreso.”

CAPÍTULO II

Prohibiciones y límites a la publicidad, promoción y patrocinio del juego en línea

Artículo 17.- Modifíquese el Artículo 27 del Capítulo IV Prohibiciones y Limitaciones para la Publicidad, Promociones y Patrocinio de Juego de Apuesta de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 27.- Principio de Publicidad Responsable. El diseño y difusión de la publicidad **que resulte autorizada** 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, **especialmente en niñas, niños y adolescentes, para quienes esta actividad se encuentra prohibida.**

Asimismo, toda publicidad que resulte autorizada por la Autoridad de Aplicación, deberá ser emitida sólo durante el horario de 00.00 a 05.00 horas de lunes a viernes.”

Artículo 18.- Modifíquese el Artículo 30 del Capítulo IV Prohibiciones y Limitaciones para la Publicidad, Promociones y Patrocinio de Juego de Apuesta de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 30.- Autorización previa. Queda prohibida la publicidad, promoción y patrocinio, bajo cualquier forma, de los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas sin la debida autorización, conforme lo establezca la autoridad de aplicación **y acorde a lo establecido en la presente ley.**”

Artículo 19.- Modifíquese el Artículo 31 del Capítulo IV Prohibiciones y Limitaciones para la Publicidad, Promociones y Patrocinio de Juego de Apuesta de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 31.- **Prohibiciones para la publicidad.** Queda prohibida la publicidad realizada por los autorizados por la Autoridad de Aplicación para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, presencial o en línea, en las siguientes circunstancias:

a. Que se difunda durante la emisión de programas dirigidos a menores de edad, medios de comunicación audiovisual o servicios de intercambio de vídeo a través de plataforma cuyo contenido se encuentre exclusivamente dirigido a menores de edad. Asimismo, no podrá emitirse en los bloques publicitarios que se emitan durante, inmediatamente anteriores o posteriores a programas y/o videos dirigidos específicamente a menores de edad.

b. Que se inserte en aplicaciones, páginas web, o contenidos digitales dirigidos específicamente a menores de edad **o que no posean filtros de control parental.**

c. Que se difunda en servicios de intercambio de video a través de plataformas que no posean instrumentos para evitar que la publicidad se dirija a menores de edad.

d. Que se encuentre orientada y/o destinada directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años, o en la que aparezcan menores o la que induzca a la asociación de la madurez con el juego.

e. Cuando induzca a pautas o comportamientos no adecuados al juego responsable, que puedan llevar a un juego patológico.

f. Cuando participen deportistas, personas famosas, figuras de relevancia pública, influencers, personajes de ficción o en su defecto la alusión a los mismos.

g. Cuando asocie el juego de apuesta con el éxito personal, social o profesional, o se compare el juego con el trabajo, el estudio o el esfuerzo, minusvalorando estos últimos.

h. Cuando difunda expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o indique que determinadas habilidades o destrezas individuales pueden influir en los resultados, o desacrediten a quienes no juegan o la utilicen como representaciones gráficas o culturales del éxito, o incluyan expresiones de cualquier tipo que desvalorice el esfuerzo personal frente al azar.

i. Cuando promuevan el consumo de alcohol o tabaco junto con el juego.

j. Cuando sea dirigida directa o indirectamente a personas inscriptas en el ReVA.

k. Que se difunda a través de soportes estáticos, digitales o cualquiera sea su formato emplazados en la vía pública.

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

l. En formato no tradicional durante la transmisión de eventos deportivos en vivo, cuando la misma se emita a través de medios audiovisuales.

m. En formato tradicional de las promociones relacionadas a un evento deportivo durante su transmisión en vivo, cuando la misma se emita a través de medios audiovisuales.

n. A través de carteles publicitarios de actividades de juego en los lugares en que se celebren acontecimientos cuyos resultados sean objeto de apuestas o loterías realizados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

ñ. Cuando se trate de una institución inscripta en el Registro Único de Instituciones Deportivas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires."

Artículo 20.- Modifíquese el Artículo 33 del Capítulo IV Prohibiciones y Limitaciones para la Publicidad, Promociones y Patrocinio de Juego de Apuesta de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 33.- Prohibición a las promociones. Quedan prohibidas las acciones de promoción de juegos de apuesta en todas sus formas y medios en forma directa o indirecta, en formato tradicional o no tradicional, a través de cualquier canal de difusión audiovisual, gráfico o comunicacional, por medio de soportes estáticos, digitales, o cualquiera sea su formato, en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires, por parte de las salas de juego o cualquier otro autorizado por Lotería de la Ciudad S.E. para la comercialización o distribución de Juegos de Apuesta presencial y/o en línea."

Artículo 21.- Modifíquese el Artículo 34 del Capítulo IV Prohibiciones y Limitaciones para la Publicidad, Promociones y Patrocinio de Juego de Apuesta de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 34.- Leyenda de prevención obligatoria en publicidad. Resulta obligatorio que toda publicidad de juegos de apuesta, incluya en forma destacada y lugar visible la siguiente:

1. La leyenda deberá decir: "EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA. PROHIBIDO SU ACCESO A MENORES DE 18 AÑOS".

2. La leyenda deberá ocupar como mínimo el veinte (20) por ciento de la altura de la pieza publicitaria. Asimismo, la leyenda citada deberá tener un sentido de escritura horizontal, contraste de colores equivalente al de la mención del bien ofrecido, tipo de letra fácilmente legible y en mayúscula."

Artículo 22.- Modifíquese el Artículo 35 del Capítulo IV Prohibiciones y Limitaciones para la Publicidad, Promociones y Patrocinio de Juego de Apuesta de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 35.- Prohibición de patrocinio. Los autorizados para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta no podrán patrocinar:

a. Eventos y/o actividades organizados por el Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, entes descentralizados o las sociedades comerciales en las que tenga participación mayoritaria.

b. Cualquier medio y canal de difusión, audiovisual, digital, gráfico o comunicacional propiedad del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

c. Instituciones inscriptas en el Registro Único de Instituciones Deportivas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires: **estadios, instalaciones deportivas, indumentaria deportiva, academias deportivas, centros recreativos y asociaciones civiles, espacios públicos, centros de entrenamiento y centros educativos.**

d. Mediante la sustitución o inclusión de su marca o denominación comercial al nombre de clubes deportivos, equipos u organizaciones deportivas, asociaciones civiles. Espacios, actividades y/o centros educativos.

e. Mediante la utilización de la imagen de marca, nombre comercial o denominación social, en eventos musicales o culturales.

f. Eventos cuyo objeto sea artístico, deportivo, musical o festivo que se encuentre orientado y/o destinado directa o indirectamente a menores de dieciocho (18) años.

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

g. Acontecimientos deportivos realizados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que sean objeto de apuestas."

CAPÍTULO III

Sanciones por el incumplimiento de la normativa

Artículo 23.- Modifíquese el Artículo 38 de la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 38.- Sanciones. Las Salas de Juego **y/o las empresas de juego en línea** y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, presencial o en línea, serán pasibles de las siguientes sanciones, de acuerdo a los hechos y al procedimiento que determine la Autoridad de Aplicación, sin perjuicio de lo que en la presente Ley se establece: 1. Apercibimiento. 2. Multa 3. Suspensión. 4. Revocación."

Artículo 24.- Modifíquese el Artículo 39 de la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 39.- Principios de Racionalidad y Proporcionalidad. Las sanciones dispuestas por la Autoridad de Aplicación deben ajustarse a los principios de racionalidad y proporcionalidad teniendo en cuenta la gravedad de las faltas cometidas y su reiteración, sin perjuicio de la responsabilidad penal y/o patrimonial que pudiera corresponderle a las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, **presencial o en línea**. A esos fines debe ponderar los siguientes factores:

- a) La gravedad del hecho y el potencial daño que pudo haber causado, determinando en cada caso si se trata de un incumplimiento leve, grave o gravísimo.
- b) La vulnerabilidad a los derechos del apostador.
- c) Los antecedentes obrantes en el Registro de Sanciones
- d) Si el hecho fue cometido en perjuicio de niñas, niños y adolescentes."

Artículo 25.- Modifíquese el Artículo 40 de la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 40.- Multa. Las Salas de Juego y/o **las empresas de juego en línea** y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, **presencial o en línea**, serán pasibles de la sanción de multa **conforme se establece en el Código Contravencional Ley 1472 (consolidado Ley 6588) y/o el Régimen de Faltas Ley 451 (consolidado Ley 6588) y/o la normativa aplicable al caso.**"

Artículo 26.- Modifíquese el Artículo 41 de la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 41.- Suspensión.

a. Serán sancionados con suspensión de quince (15) días a seis meses, las Salas de Juego y/o las empresas de juego en línea y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, **presencial o en línea**, que intimados para que hagan efectivo el pago de la multa, no lo haga dentro del plazo que se le fijare a tal efecto.

b. Serán sancionados con suspensión de quince (15) días a seis meses, las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, **presencial o en línea**, a los que se les hayan impuesto tres apercibimientos en el lapso de un año contando a partir de la imposición del primero de ellos."

Artículo 27.- Modifíquese el Artículo 42 de la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 42.- Suspensión preventiva. Sin perjuicio de la aplicación de las sanciones establecidas en el presente régimen, la Autoridad de Aplicación podrá disponer como medida

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

preventiva la suspensión de la actividad en forma total o parcial por razones fundadas en el incumplimiento constatado que pudiere afectar la actividad y/o los derechos de los usuarios, apostadores, grupos vulnerables y/o público en general **y/o se cometiera en perjuicio de niñas, niños y adolescentes.**"

Artículo 28.- Modifíquese el Artículo 43 de la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 43.- Revocación. Serán sancionados con revocación las Salas de Juego y/o las **empresas de juego en línea** y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, presencial o en línea, cualquiera fuera su modalidad, cuando acumularan suspensiones por más de noventa (90) días, en el transcurso de un (1) año calendario."

Artículo 29.- Modifíquese el Artículo 44 de la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 44.- Sanciones pendientes de cumplimiento. Las Salas de Juego y/o **las empresas de juego en línea** y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, **presencial o en línea**, no podrán solicitar el alta o la renovación de la habilitación cuando tengan pendiente de cumplimiento una sanción impuesta por la autoridad competente en el marco de la presente ley."

Artículo 30.- Incorpórese el Artículo 44 bis a la Ley 6.330, el cual quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 44 bis.- Penalidades. Sin perjuicio de lo establecido en este Capítulo, los incumplimientos al presente régimen podrán ser sancionados con las penalidades previstas en el Código Contravencional Ley 1472 (consolidado Ley 6588) y/o el Régimen de Faltas Ley 451 (consolidado Ley 6588) y/o la normativa aplicable al caso, por los hechos que allí se establezcan."

Artículo 31.- Incorpórase el artículo 135 bis al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 135 bis - Controles de identidad -. Las empresas dedicadas a la explotación de juegos de apuestas, presencial o en línea, que permitan el acceso a jugadores sin atravesar los debidos controles establecidos por la Ley y no implementen los mecanismos de verificación y autenticación de identidad establecidos para la habilitación de los jugadores en sitios de apuestas presencial y en línea, será sancionado/a con una multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas y suspensión de 15 días a 6 meses."

Artículo 32.- Modifíquese el artículo 136 al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 136.- Promover, comerciar u ofertar -. Quien promueve, comercia u ofrece los sorteos o juegos a que se refiere **el artículo 135 es sancionado/a con multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas o arresto de diez (10) a treinta (30) días.** En caso de que la comisión de la conducta descripta precedentemente se realice con la cooperación de menores de dieciocho (18) años de edad o de funcionarios/as públicos con poder decisorio la sanción se eleva al doble."

Artículo 33.- Modifíquese el artículo 137 al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 137.- Violar reglamentación -. Quien desarrolla sorteos, apuestas o juegos permitidos o autorizados por las Leyes locales, en lugar distinto al indicado por la Ley o que de cualquier modo violen reglamentaciones al respecto, es sancionado/a con multa de veinticinco mil (25.000) a doscientas cincuenta mil (250.000) unidades fijas o arresto de cinco (5) a quince (15) días."

Artículo 34.- Incorpórase el artículo 137 bis al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 137 bis - Prohibición a promociones. Las empresas dedicadas a la explotación de juegos de apuestas, presencial o en línea, que ofrezcan promociones para incentivar el juego en los sitios y plataformas serán sancionados con multa de veinticinco mil (25.000) a doscientas cincuenta mil (250.000) unidades fijas o arresto de cinco (5) a quince (15) días."

Artículo 35.- Modifícase el artículo 138 al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 138 – Publicidad y patrocinio de juegos de apuesta en contravención.- El titular y/o responsable de medios de información, comunicación, plataformas cualquiera sea el soporte que realicen publicidad y patrocinio en cualquiera de sus modalidades de juegos de apuesta en contravención a la normativa y/o incumplan las obligaciones a su cargo, serán sancionadas con multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas y suspensión de 15 días a 6 meses."

Artículo 36.- Incorpórase el artículo 138 bis al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 138 bis: Prohíbese la publicidad comercial y el patrocinio de empresas dedicadas a la explotación de sitios de juegos en línea en eventos deportivos y/o sociales y/o culturales. La persona física o jurídica titular de empresas dedicadas a los juegos de apuesta en línea así como los organizadores de dichos eventos que violen esta prohibición será pasible de una multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas y suspensión de 15 días a 6 meses."

En caso de que la comisión de la conducta descripta precedentemente se realice en horario de protección al menor la sanción se eleva al doble."

Artículo 37.- Incorpórase el artículo 138 ter al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley N° 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

"Artículo 138 ter: Prohíbese la publicidad de empresas dedicadas a la explotación de sitios de juegos en línea en estadios deportivos y en la indumentaria de clubes deportivos. Las asociaciones civiles y/o clubes deportivos y/o cualquier otra entidad deportiva, social o cultural que violen esta prohibición serán pasibles de una multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas y suspensión de 15 días a 6 meses."

Artículo 38.- Incorpórase el artículo 138 quater al Capítulo Único "Juego de apuestas" del Título V "Juego de apuestas" del Libro II "Contravenciones" del Anexo A de la Ley N° 1.472 -

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley Nº 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 138 quater: Prohíbese a medios de comunicación realizar publicidad de sitios de juegos en línea durante la transmisión de eventos deportivos. El medio de comunicación que viole esta prohibición será pasible de una multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas y suspensión de 15 días a 6 meses.-

En caso de que la comisión de la conducta descripta precedentemente se realice en horario de protección al menor la sanción se eleva al doble.”

Artículo 39.- Incorpórase el artículo 138 quinquies al Capítulo Único “Juego de apuestas” del Título V “Juego de apuestas” del Libro II “Contravenciones” del Anexo A de la Ley Nº 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley Nº 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 138 quinquies: Las empresas dedicadas a la explotación de juegos de apuesta, presencial o en línea, que no incorporen en sus publicidades la leyenda **“JUGAR COMPULSIVAMENTE ES PERJUDICIAL PARA LA SALUD. PROHIBIDO SU ACCESO A MENORES DE 18 AÑOS”** será pasible de una multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas y suspensión de 15 días a 6 meses.-”

Artículo 40.- Incorporar el artículo 138 sexies al Capítulo Único “Juego de apuestas” del Título V “Juego de apuestas” del Libro II “Contravenciones” del Anexo A de la Ley Nº 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley Nº 6.588), el que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 138 sexies: Prohíbese realizar publicidad comercial de empresas dedicadas a la explotación de sitios de juegos en línea a “aquellas personas denominadas influencers”. Quien viole esta prohibición será pasible de una multa de veinticinco mil (25.000) a doscientos cincuenta mil (250.000) unidades fijas y suspensión de 15 días a 6 meses.- La sanción dispuesta se eleva al doble cuando los seguidores del o la influencer sean niñas, niños o adolescentes.”

TÍTULO III **Capacitación y asistencia**

CAPÍTULO I **Capacitaciones**

Artículo 41.- Capacitación para trabajadores/as del sector público. Establécese la capacitación en el abordaje de la ciberludopatía de niños, niñas y adolescentes para las personas que se desempeñan en áreas y dependencias de los poderes Ejecutivo, Legislativo y Judicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que forman parte corresponsable del Sistema Integral de Promoción y Protección de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Podrán también ser destinatarios de la capacitación agentes de organizaciones sociales, deportivas, recreativas y culturales, en el marco de convenios de cooperación y colaboración con la autoridad de aplicación de la presente ley.

Artículo 42.- Alcance de las capacitaciones del sector público. La autoridad de aplicación deberá determinar los organismos, niveles, jerarquías y funcionarios sujetos a la obligación establecida en el artículo precedente, siendo las mismas de carácter obligatorio en aquellas áreas vinculadas a salud, educación, niñez, adolescencia y juventud, género, cultura y deporte. En ningún caso podrán ser excluidos organismos o dotaciones de agentes cuyas labores tengan incidencia directa en el respeto del goce efectivo de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Asimismo, la autoridad de aplicación deberá prever capacitaciones optativas para aquellos que, no estando obligados en los términos del artículo 39, tengan interés en capacitarse en la temática.

Artículo 43.- Capacitaciones para trabajadores/as de la salud en el sector privado. La Autoridad de aplicación promoverá la realización de capacitaciones sobre el abordaje de la ciberludopatía en niños, niñas y adolescentes, destinadas a los/as trabajadores/as de la salud en el sector privado, para lo cual realiza convenios de colaboración con las diversas entidades de salud privada.

Artículo 44.- Capacitación para docentes. Se establece la incorporación de capacitaciones sobre pautas de detección de alarma sobre la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes a la oferta pública de capacitación docente de los niveles obligatorios dependiente del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires.

Artículo 45.- Capacitación a clubes deportivos de barrio. La autoridad de aplicación arbitrará los medios para la capacitación situada garantizando que quienes desarrollan tareas en espacios de deporte barriales cuenten con formación en el abordaje de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes.

Artículo 46.- Contenidos. La Autoridad de Aplicación deberá elaborar los contenidos de las capacitaciones conforme a los principios rectores de la presente en el plazo de seis (6) meses desde su publicación en el Boletín Oficial de esta normativa.

Artículo 47.- Revisión. La autoridad de aplicación deberá permanentemente revisar y actualizar los programas, contenidos incorporados en las distintas capacitaciones con la periodicidad que establezca la reglamentación de esta norma, a fin de determinar las modificaciones y actualizaciones que crea convenientes.

Artículo 48.- Concientización y acceso a la información. La autoridad de aplicación deberá garantizar el acceso a la información basada en evidencia acerca de los riesgos asociados a los juegos de azar virtuales en niños, niñas y adolescentes, las pautas de alarma a tener en cuenta, así como a dónde recurrir en caso de padecer esta afección o conocer a algún niño, niña o adolescente que la padezca, a través de:

- Folletería impresa: entregada en centros de salud, hospitales y en instituciones públicas del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, así como también en escuelas, clubes de barrio y actividades culturales organizadas por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.
- Campañas de difusión: en la vía pública mediante cartelería y en medios de comunicación oficiales de la Ciudad (televisión, radio y redes sociales).
- Sitio web y plataformas digitales institucionales: en una sección oficial que estará específicamente dedicada a la difusión de información acerca de la ciberludopatía en niños, niñas y adolescentes, creada, desarrollada y gestionada de forma permanente por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

CAPÍTULO II

Asistencia a casos de ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes

Artículo 49.- Abordaje en la Línea Telefónica 102. La autoridad de aplicación deberá garantizar el abordaje de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes en la línea telefónica del 102 dedicada a dar respuesta a consultas emergentes sobre este tema, en virtud de los parámetros establecidos en la presente ley.

Artículo 50.- Características del abordaje de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes en la línea telefónica 102. Son características del abordaje:

- Facilitar información general sobre la ciberludopatía de niñas, niños y que sirva de orientación para destinatarios y/o terceros;
- Brindar atención telefónica y derivación para niñas, niños y adolescentes que padezcan ciberludopatía;

"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

- Brindar asesoramiento a familias sobre la problemática de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes.

Artículo 51.- Dispositivos. La autoridad de aplicación garantizará la conformación de como mínimo 15 equipos interdisciplinarios con profesionales de las áreas de salud y educación para que brinden asistencia a menores de dieciocho (18) años que se vinculen problemáticamente con el juego. Dicho equipo interdisciplinario realizará, de manera rotativa, un primer acercamiento diagnóstico tanto en hospitales públicos, Centros de Salud y Acción Comunitaria (CeSAC), establecimientos educativos, clubes deportivos y otras dependencias que la autoridad de aplicación considere para luego definir el abordaje pertinente.

Artículo 52.- Equipo interdisciplinario. El equipo está constituido como mínimo por dos (2) especialistas en las áreas de psicología, psiquiatría, trabajo social, terapia ocupacional, enfermería y/o carreras afines. Los/as integrantes del equipo interdisciplinario deben realizar previamente la capacitación establecida en el Artículo 40 de la presente.

Artículo 53.- Articulación entre Educación, Salud y Niñez. Confórmese la mesa de trabajo y de articulación entre el Ministerio de Educación, el Ministerio de Salud y el Consejo de Niños, Niñas y Adolescentes, a través de las Direcciones y Programas correspondientes, con el objetivo de implementar políticas destinadas a la prevención, detección y asistencia de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes.

TÍTULO IV CAPÍTULO I

Financiamiento de políticas de prevención y asistencia de ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes

Artículo 54.- Financiamiento. Establecer para el financiamiento de la presente ley y el desarrollo de las estrategias de prevención y asistencia de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes, un fondo proveniente de:

- a) Del 2% de importes recaudados en concepto del Impuesto sobre los Ingresos Brutos respecto de los ingresos provenientes de la explotación de juegos en línea regulados por Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E, según lo establecido en el Artículo 24 de la Ley 538 (consolidada por Ley 6588)
- b) Lo recaudado por las multas establecidas en el Capítulo III del Título II de la presente ley.

Artículo 55.- Modificación. Modifíquese el inciso 9 del artículo 19º de la Ley N° 6927- Ley Impositiva para el año 2026, el que quedará redactado de la siguiente manera:

“Artículo 19.- Artículo 19.- De conformidad con lo dispuesto por el Código Fiscal, se establece para las actividades que se enumeran a continuación, las alícuotas que en cada caso se indican:

(...) 9) Los ingresos obtenidos por los titulares de permisos y/o autorización de una agencia y/o plataforma on line otorgada por Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E.
..... 12,00%
920001 Servicios de recepción de apuestas de quiniela, lotería y similares
920009 Servicios relacionados con juegos de azar y apuestas n.c.p.”

Artículo 57.- La modificación prevista en el artículo 55 entrará en vigencia a partir de la fecha de la promulgación de la presente.

CAPÍTULO II Disposiciones finales

Artículo 58.- Protección de datos. En los informes que se realicen, como así también en toda la documentación referida al programa, se resguarda la identidad y los datos personales de todos los individuos participantes, de conformidad con la Ley Nacional N°25.326 de “Protección de los Datos Personales”.



"2026 - Año del 30º Aniversario de la sanción de la Constitución de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires".

Artículo 59.- Reglamentación. El Poder Ejecutivo debe reglamentar la presente Ley dentro de los noventa (90) días a partir de la promulgación de la misma.

Artículo 60.- De forma. Comuníquese, etc.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Cláusula transitoria 1º: Se establece el plazo de dos (1) año, a partir de la entrada en vigencia de la presente ley para que las plataformas de juegos en línea se adecuen a esta nueva normativa.

FUNDAMENTOS

Sra. Presidenta:

En el último tiempo, ha habido un aumento exponencial de las inquietudes referidas a la ciberludopatía en niñas, niños y adolescentes. Las mismas se concentran en miembros de la comunidad educativa, familias y especialistas quienes abogan en la necesidad de abordar de forma integral esta temática.

El crecimiento exponencial del fenómeno de las apuestas en línea registrado a edades cada vez más tempranas requiere de una reflexión que recorra los diferentes ámbitos de la vida de esos chicos y chicas. La escuela y la familia son probablemente los primeros espacios en los que pensamos para abordarlo, pero lo cierto es que la ciberludopatía aparece como una cuestión que tiene mucho que ver con nuestros hábitos y los cambios que estamos atravesando en el último tiempo, especialmente desde la pandemia. Es obligación del Estado y de quienes integran los diferentes poderes crear herramientas para regular esta problemática de manera que se pueda garantizar el derecho a la protección integral de las niñas, niños y adolescentes. La infancia y la adolescencia son periodos que necesitan ser pensados específicamente, entendiendo que son etapas fundamentales para el desarrollo y para nuestra vida en sociedad.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), define que los comportamientos adictivos "son los trastornos mentales y del comportamiento que se desarrollan como resultado del uso de sustancias predominantemente psicoactivas, lo que incluye los medicamentos, o comportamientos específicos y repetitivos de búsqueda de recompensa y de refuerzo". En ese marco, aquellos trastornos generados por comportamientos adictivos, son trastornos reconocible y clínicamente significativos asociados con malestar o interferencia con las funciones personales que se desarrollan como resultado de comportamientos repetitivos en búsqueda de alguna gratificación, lo que no implica el uso dependiente de sustancias. Es por esto que la ludopatía, o el trastorno por juego de apuestas y de videojuegos, responde a un trastorno de este tipo.

El mercado de los juegos de apuestas, particularmente de juegos de apuesta en línea, ha dado cuenta de un crecimiento que se acentuó tras la pandemia del COVID y los procesos de cuarentena. TGM International Sports Betting Survey, una encuesta realizada en el año 2022, arrojó datos que permiten elaborar una radiografía del estado de situación y de la incidencia que tienen los juegos de apuestas en la sociedad argentina. En ese sentido, para octubre del 2022, de todo el universo de entrevistados, el 55% respondió haber apostado en los últimos 12 meses.

Al respecto, es preciso señalar que en Argentina no existe normativa nacional que regule el mercado de los juegos de apuesta y los juegos de azar que se realizan de forma virtual, sino que actualmente depende de cada jurisdicción. Por otro lado, en la Ciudad de Buenos Aires existen diferentes normativas que legislan sobre asuntos relacionados con los juegos de apuesta. En primer lugar, la Ley 538 (2000) establece las condiciones de creación, organización y explotación de los juegos de apuesta. A través de una resolución del directorio de LOTBA del año 2018, sus consecuentes modificaciones y la aprobación de la misma por la Legislatura, se incorporó a la definición de juegos de apuesta los que se realizan en línea, de manera complementaria a la Ley 538. En los anexos de dicha resolución también se realizan especificaciones sobre los requisitos para su registro y juego responsable. En segundo lugar, existe la Ley 5.785 (2016) que establece que la autoridad encargada de la autorización, explotación y comercialización de estas empresas es LOTBA S.E. Por último, la Ley 6.330, sancionada en el 2020, comprende la prevención, la concientización y asistencia sobre el juego patológico en general. Asimismo, el Código Contravencional de la Ciudad de Buenos Aires plantea, en su Título V, las sanciones correspondientes a las contravenciones cometidas en el marco de los Juegos de Apuesta.

Los especialistas sobre la temática coinciden en la existencia de determinados factores que facilitan la pregnancia de la ludopatía en línea, en la medida en que los elementos que componen el juego virtual hacen al juego de apuestas más accesible, adictivo y especialmente atractivo para las infancias y juventudes. En primer lugar, el Informe realizado por la Oficina de Políticas Informadas en Evidencias de la Legislatura destaca el anonimato y la privacidad que proporcionan las plataformas de juego; la rapidez y lo fácil que le resulta a las infancias y las juventudes apostar de forma virtual debido al diseño de las aplicaciones, así como la estimulación visual generada en redes sociales y en otras plataformas en donde están expuestos a formas de publicidad constante, son algunos de los elementos claves para comprender esta

problemática. Asimismo, en el juego en línea es especialmente difícil ser conscientes de cuánto dinero se lleva gastado, junto con que los propios sitios cuentan con mecanismos para la prolongación del juego a través de, por ejemplo, “refuerzos intermitentes”, que son aquellas recompensas que brindan las aplicaciones tras realizar determinadas acciones, o “jugadas”. Finalmente, referentes del ámbito de los deportes, la cultura y el arte, personas mediáticas y famosas son quienes promocionan y publicitan este tipo de actividades, ejerciendo una influencia particular en el público infantojuvenil, para el cual el espacio digital es central para el desarrollo de su sociabilidad. Los especialistas también señalan que es en el momento de la apuesta en donde el juego pierde su esencia, ya que la motivación deja de ser jugar y empieza a ser otra cosa: el deseo de ganar plata. Por lo tanto, resulta fundamental generar legislación que permita regular las actividades de las agencias de juegos de apuestas virtuales, generar instancias de prevención de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes, y generar instancias de asistencia para aquellos menores de edad que actualmente padecen esta adicción.

Para esto, el presente proyecto de ley se propone modificar la Ley N° 6.330 de “PREVENCIÓN Y CONCIENTIZACIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO Y ASISTENCIA A QUIENES LO PADECEN Y A SUS FAMILIARES” y crear dispositivos de prevención y asistencia hacia la población infantojuvenil. Respecto a la Ley 6.330, la modificación es planteada en dos sentidos: por un lado, endurecer las prohibiciones a la publicidad de las agencias y casas de apuestas virtuales, así como precisar su alcance y las políticas de juego responsable; y, por el otro, endurecer las sanciones a quienes incumplen con la legislación.

El proyecto busca, también, fomentar la prevención de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes, a través de la capacitación en su abordaje para las personas que se desempeñan en áreas y dependencias de los poderes Ejecutivo, Legislativo y Judicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, que forman parte corresponsable del Sistema Integral de Promoción y Protección de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, trabajadores de la salud del sector privado, docentes y quienes desarrollan tareas en espacios de deporte barriales. Este proyecto pretende garantizar la asistencia a casos de ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes a través de la incorporación del abordaje de la temática en la línea telefónica 102, la conformación de equipos interdisciplinarios con profesionales de las áreas de salud y educación para que brinden asistencia a menores de dieciocho (18) años que se vinculen problemáticamente con el juego y la conformación de una mesa de trabajo y de articulación entre el Ministerio de Educación, el Ministerio de Salud y el Consejo de Niños, Niñas y Adolescentes, a través de las Direcciones y Programas correspondientes, con el objetivo de implementar políticas destinadas a la prevención, detección y asistencia de la ciberludopatía de niñas, niños y adolescentes. Por último, el proyecto de ley establece que el 2% de lo recaudado por el GCBA a través de los ingresos brutos provenientes de la explotación de juegos en línea regulados por Lotería de la Ciudad de Buenos Aires S.E. y lo recaudado a través del pago de las multas se destine al financiamiento y cumplimiento de la ley. Asimismo, plantea una modificación de la Ley Impositiva que busca duplicar la alícuota cobrada a los ingresos obtenidos a través de juegos de azar, tanto en línea como presencial, llevándola del 6% al 12%.

Si bien en los últimos años, el GCBA tomó medidas para abordar esta problemática como bloquear el acceso a estos sitios de apuesta desde el wifi de las escuelas, así como la creación de una mesa interministerial en la que reunió a funcionarios de diferentes áreas para abordar esta situación, consideramos necesario poder formular una legislación al respecto.

Por todo lo anteriormente expuesto, entendemos que es imperioso legislar sobre la materia y desarrollar medidas concretas para abordar esta problemática. Para esto, solicito a mis pares la aprobación del presente proyecto de ley.