



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

FUNDAMENTOS

Es de público conocimiento el impacto que tienen sobre la persona y su vida en sociedad y familiar, las adicciones sean estas de las características que sean.

Sabemos también que entre las mas dañinas en el tejido social y familiar, se encuentra la adicción al juego que, de acuerdo a informes profesionales, puede conducir potencialmente a un trastorno de juego asociado con angustia o deterioro.

La Ley R 4108 del año 2005 de nuestra provincia, dio un primer paso sustancial al poner en blanco la problemática y abordar acciones vinculadas a su prevención y tratamiento. De la misma manera le otorgó pautas de comportamiento a quienes explotan el juego a través de las distintas formas existentes al momento de su sanción.

Entre sus fundamentos ya establecía con claridad que "El juego patológico no es un vicio, concepto comúnmente extendido entre la población, sino que se trata de una enfermedad que crea dependencia y adicción crónica."

Lo cierto es que estamos ante una problemática que, lejos de disminuir, aumenta su negativa incidencia en formas importantes, lo que a su vez va de la mano de un aumento de alternativas del juego a disposición de sus usuarios.

Nos encontramos hoy con que al tradicional juego en salas habilitadas a tal fin o agencias de loterías, se le agregan los juegos de azar on-line y de acceso virtual, en una variante que día a día va ganando adeptos y, por ende, generando ludopatías asociadas.

Dice la Organización Mundial de la Salud que "en los últimos años ha habido un reconocimiento mundial cada vez mayor entre los profesionales de la salud pública y los académicos de que patrones particulares de videojuegos pueden conducir a un deterioro marcado en áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes del funcionamiento y malestar psicológico durante un tiempo significativo." Y reafirma su asociación con respecto a los juegos de azar al mencionar que "En los juegos de azar al igual que los videojuegos, el comportamiento de juego repetitivo puede conducir potencialmente a un trastorno de juego asociado con angustia o deterioro. En los últimos años, ha habido una convergencia cada vez mayor entre los juegos de azar y las apuestas en diversas plataformas, con la ayuda significativa de Internet. Esta convergencia puede dar



Legislatura de la Provincia de Río Negro

lugar a una migración de los juegos a los juegos de azar y a la coexistencia de ambos trastornos”.

Si bien es claro que estas conductas no se asocian siempre en forma directa a la pobreza, también es absolutamente cierto que la situación socio-económica de una persona puede aumentar su búsqueda, muchas veces de la mano de las desesperación, de formas de autosustento “milagrosas”.

No podemos entonces, dejar de poner énfasis en la situación actual de nuestro país que se encuentra atravesando una profunda crisis económica y social, donde más del 40% de los argentinos viven en situación de pobreza, el 9,3% en condición de indigencia y donde el 56,2% de los niños y niñas de 0 a 14 años son pobres.

Son precisamente nuestros niños, niñas y adolescentes, quienes transitan día a día el ámbito educativo, las principales víctimas de esta realidad, y lamentablemente, las escuelas ya no son un espacio seguro y de contención para recibir a los y las estudiantes. Entre las problemáticas que afectan a los alumnos y alumnas en estos tiempos, debemos prestar especial atención a la creciente problemática de los juegos de apuestas y azar presencial o en línea.

Al respecto, existe suficiente información empírica que ratifica que existe un incremento sostenido en el consumo a las apuestas on line por parte de los adolescentes (facilitado por el uso de billeteras virtuales), cuya problemática, en general, no se visualiza a tiempo tanto en el ámbito familiar como en el educacional.

Según estadísticas oficiales, actualmente el 30% de la población mantiene algún tipo de vinculación con el juego. Sobre ese universo, el 95% corresponde a personas que juegan recreativamente, el 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% son jugadores compulsivos.

Estamos entonces ante una problemática que merece nuestra atención con una normativa que debe ser adaptada a los tiempos que corren con una mayor mirada a la modalidad de los juegos on-line.

Puntualmente, nos centramos en la mirada sobre la ludopatía on-line, en función que somos conscientes que los contenidos en internet tienen gobernanza supranacional, que superan el criterio de “territorialidad” de nuestra legislación. A través de la internet cualquiera puede acceder a jugar tanto en sitios y plataformas regulares de licencias extranjeras (ya sean las nacionales que otorgan otros países en su jurisdicción, o las internacionales de juegos online con cobertura global -Gibraltar, Isla de Mann,



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

Curazao, etc-), como las plataformas irregulares o clandestinas. Si bien el ENACOM tiene competencia para restringir las señales de plataformas clandestinas, no así para con los contenidos de las licencias regulares.

Pongamos especial énfasis en este punto, que el 62,9% de la población tienen acceso a internet a través de computadoras y el 92% a través de móviles y dentro de estos últimos el 95% corresponde a jóvenes y adolescentes.

Proponemos entonces, una actualización de la Ley 4108 y sus modificatorias, en la convicción que si bien las mismas han sido pioneras en el tratamiento de la temática allá por el año 2005, los avances de las tecnologías nos llevan a una mayor claridad en algunos aspectos y una mirada mas integradora al respecto.

Así entonces, proponemos en la presente Ley, las definiciones expresas y diferenciadoras entre ludopatía y ludopatía on-line o ciberludopatía en términos de su actualización; establecemos un nuevo y mas claro abordaje a la figura de la "autoexclusión" creando el Registro Provincial de Autoexclusión al juego; redefinimos a la Autoridad de Aplicación otorgándole a la temática una mirada interdisciplinaria e interinstitucional y la ponemos en manos de la Agencia para la Prevención y Asistencia del Abuso de Sustancias y de las Adicciones (APASA) de la provincia; dejamos expresa la necesidad de la puesta en marcha de Programas tanto en el sistema Educativo como en el Sanitario y establecemos restricciones y prohibiciones específicas a la publicidad vinculada a los juegos on-line, de azar y electrónicos, así como el bloqueo al acceso a las páginas web de juegos de azar en los establecimientos educativos de la provincia.

Digamos finalmente que entendemos una obligación impostergable por parte del Estado provincial llegar de la manera mas adecuada, eficiente y comprometida por parte de cada uno de los sistemas públicos a disposición de los y las rionegrinos/as, a los fines de evitar que esta disociatoria personal, societaria y familiar como lo son la ludopatía y la ciberludopatía, sigan creciendo entre nosotros.

Por ello

Autores: Lorena Matzen y Ariel Bernatene.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY

Artículo 1°.- Modificar la ley R n° 4108, la que quedará redactada de la siguiente manera:

"Capítulo I

De la Ludopatía y Ludopatía on-line

Artículo 1°.- Declara de interés social la Prevención y Tratamiento de la Adicción a los juegos de azar y/o electrónicos (ludopatía), y on line (ciberludopatía), asignándole el carácter de política de Salud Pública y Educación Pública; y establece principios rectores a sus efectos.

Artículo 2°.- Definición. A los fines de la presente ley, se entiende por: Ludopatía: Es el impulso incontrolable a jugar mediante apuestas, es cualquier tipo de actividad en que la persona pone algo de valor en riesgo sobre las bases de un resultado desconocido, y que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Ludopatía online o ciberludopatía: Es el impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas que se lleva a cabo a través de internet, plataformas online y dispositivos móviles.

Artículo 3°.- Objetivos: Son objetivos de la presente Ley:

- a) Abordar la ludopatía y ludopatía online desde una perspectiva integral, interdisciplinaria e individualizada, considerando el impulso al juego, la condición social, económica y familiar de quienes la sufren.
- b) Concientizar sobre la ludopatía y la ludopatía online.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

- c) Brindar herramientas y capacitaciones a los establecimientos educativos y de salud pública, para que puedan detectar el impulso de jugar mediante apuestas y puedan realizar un correcto abordaje de la problemática.
- d) Brindar apoyo y acompañamiento a las familias y/o entorno afectivo de aquellos que desarrollen la ludopatía.
- e) Garantizar el derecho a la educación, a la salud y al desarrollo de los rionegrinos.
- f) Promover el trabajo articulado y sostenido con otras áreas del estado nacional, provincial, municipal y con organizaciones de la sociedad civil.

Artículo 4°.- La Agencia para la Prevención y Asistencia del Abuso de Sustancias y de las Adicciones (APASA) de la provincia, es la Autoridad de Aplicación de la presente Ley y, en su calidad de tal, coordina y articula las diferentes acciones de prevención, asistencia, atención sanitaria y educación con las cuales se aborda íntegramente la Ludopatía y la Ludopatía on-line por parte de los diferentes organismos provinciales.

Artículo 5°.- La Autoridad de Aplicación en conjunto con el Ministerio de Salud Pública y el Consejo Provincial de Educación, deberá elaborar e implementar un "Sistema Integral de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía a Juegos de Azar, Electrónicos y On Line", que como mínimo preverá la puesta en marcha de Programas Provinciales de Educación y Prevención en escuelas y colegios del sistema educativo provincial, y de Atención sanitaria en los centros de Salud Pública provinciales. Ambos contemplarán lo establecido en la presente y se vincularán a:

- a) Terapias y tratamientos destinados a la prevención, atención y tratamiento de la Ludopatía y Ludopatía on-line, que incluirán el tratamiento y asistencia familiar.
- b) Cursos de capacitación y actualización sobre la Ludopatía y Ludopatía on-line, para el personal de la Administración Pública afectado a la prevención y detección, así como a las terapias y tratamientos, pudiendo celebrar a tal fin, convenios con organizaciones o instituciones académicas.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

- c) Campañas informativas y preventivas, dirigidas a toda la población en general.
- d) Campañas educativas para los niños/niñas, adolescentes y jóvenes a efectuarse con la coordinación del Consejo Provincial de Educación en los establecimientos de los distintos niveles y modalidades de enseñanza.
- e) Toda otra acción que se considere pertinente.

Artículo 6°.- A los efectos de definir los Programas de Educación, Prevención y Tratamiento, así como los distintos abordajes a llevar adelante por cada uno de ellos, se tendrán en cuenta los distintos niveles del impulso al juego:

- a) Uso: Cuando el impulso a jugar se realiza como un caso aislado, esporádico y/o ocasional, sin generar dependencia o problemas de salud.
- b) Abuso: Cuando el impulso a jugar se realiza como conducta excesiva que perjudica la vida cotidiana y la práctica se sostiene en el tiempo y expone a la persona a graves riesgos para su salud.
- c) Adicción: Cuando el impulso a jugar se constituye como una dependencia o necesidad incontrolable y se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales, y que afecta negativamente, en forma crónica, la salud física, psíquica y/o las relaciones sociales de la persona que la padece.

**Capítulo II
Juegos de Azar y Electrónicos**

Artículo 7°.- La Lotería de la provincia y los casinos deberán elaborar y presentar ante la Autoridad de Aplicación de la presente, un "Sistema de Juego Responsable" que prevea:

- a) Permitir al jugador peticionar voluntariamente a las autoridades del casino o de la casa de juego que se trate la prohibición total de su ingreso a la sala y/a la utilización de los diferentes juegos de azar adhiriendo al Registro de Autoexclusión creado por la presente.
- b) Una línea telefónica de acceso gratuito en la que se pondrá a disposición del apostador compulsivo o



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

sus familiares toda la información en relación a la ludopatía, centros de atención, tratamientos, horarios y contenidos de los Programas previstos en la presente Ley.

- c) Acciones a desarrollar como consecuencia de la información brindada por la Autoridad de Aplicación y sus responsabilidades de acuerdo a lo dispuesto en la presente.

Artículo 8°.- Lotería de Río Negro, de acuerdo a los parámetros definidos en la presente y por la autoridad de aplicación, financia e instrumenta las terapias y tratamientos, cursos de capacitación y actualización, campañas informativas, preventivas y educativas a las que alude el artículo 5°.

Artículo 9°.- En todas las salas de juegos de casinos, locales de bingo, hipódromos, máquinas tragamonedas, juegos electrónicos, agencias y/o sub agencias de lotería y en general en todos los lugares en los que se efectúen apuestas ubicados en la provincia, debe colocarse y exhibirse en lugares visibles, tanto en sus accesos como en el interior, carteles con la leyenda "JUGÁ RESPONSABLEMENTE", con la mención del número de la presente. Los carteles interiores deben tener las medidas mínimas de treinta (30) centímetros de largo por quince (15) centímetros de alto, debiendo su tipografía y color garantizar su fácil y rápida lectura y visualización. Se colocará uno (1) por cada cincuenta (50) metros cuadrados cubiertos de las superficies, destinadas a salones de juegos, a una altura de 1,70 mts. del piso. También deben colocarse carteles en la parte superior de las máquinas tragamonedas, en las máquinas y computadoras de las salas de juegos electrónicos o similares, cuyas medidas mínimas serán de doce (12) centímetros de largo por cinco (5) centímetros de alto.

Artículo 10.- Se prohíbe en los locales mencionados en el artículo 9° de la presente, la instalación de cajeros automáticos, de espacios que realicen transacciones con divisas extranjeras o actividades relacionadas con préstamos pignoratícios de dinero contra entrega de documentos, cheques o empeño de bienes y cualquier otra actividad que se dedique a canjear objetos de valor.

**Capítulo III
Juegos On-line**

Artículo 11.- Definición. La ludopatía on-line es una adicción con características particulares de reciente crecimiento, con foco específico a la población juvenil



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

que tiene una gran exposición a las herramientas virtuales y que debe ser abordada con características especiales en el ámbito educativo.

Artículo 12.- Créase el Programa Provincial Educativo de Prevención de la ludopatía on-line en el ámbito Educativo, destinado tanto a los alumnos y alumnas como al personal docente y no docente de los niveles obligatorios de la educación, tanto de gestión pública como privada.

Artículo 13.- El Programa creado en el artículo precedente y al que hace mención el artículo 5° de la presente, tendrá los siguientes objetivos:

- a) Sensibilizar a los estudiantes sobre qué es la ludopatía en sus distintas modalidades y el impacto que tiene en la vida de las personas.
- b) Generar ámbitos de confianza y sensibilidad social al abordaje a la problemática a través del equipo pedagógico de los establecimientos educativos.
- c) Otorgar herramientas al personal docente y no docente, de capacitación y sobre primera detección y abordaje.
- d) Educación sobre el correcto uso de las TIC. Los establecimientos educativos a fin de contribuir a disminuir la ludopatía online deben promover la capacitación en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, otorgando herramientas para la prevención y concientización sobre su correcto uso, y brindando los recursos necesarios para un uso responsable y seguro del entorno digital que los rodea.
- e) Diseño de un trabajo conjunto con el Ministerio de Salud y organismos de protección de derechos de niños, niñas y adolescentes.

Artículo 14.- Entorno familiar. El abordaje del uso, abuso o adicción del juego que realice cada establecimiento educativo, siempre que sea factible a cada caso individual, debe considerar e incluir en el plan de acción que se determine como participantes necesarios del abordaje y de la búsqueda de soluciones al entorno familiar y/o afectivo de cada alumno y alumna, brindando contención, apoyo y herramientas tanto a cada alumno y alumna como al mencionado entorno.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

Artículo 15.- El Consejo Provincial de Educación elaborará junto a la Autoridad de Aplicación de la presente, el Programa Provincial Educativo de Prevención de la Ludopatía on-line, para su divulgación y abordaje común, así como la puesta en marcha de las relaciones interinstitucionales necesarias para su aplicación.

Artículo 16.- El Poder Ejecutivo Provincial, a través de la Autoridad de Aplicación de la presente, elaborará un Protocolo de Bloqueo para el acceso a Páginas web de Juegos de Azar On Line, en todos los establecimientos educativos públicos y privados de la provincia.

**Capítulo IV
Registro Provincial de Autoexclusión**

Artículo 17.- Se crea el "Registro Provincial de Autoexclusión", que será de inscripción voluntaria por parte de aquellos/as que tengan o creen tener una propensión patológica al juego.

Artículo 18.- La autoexclusión será: personal, voluntaria, gratuita, confidencial e irrevocable. Será informada por la autoridad de aplicación a los distintos ámbitos públicos y privados vinculados al juego en la provincia.

Artículo 19.- La inscripción en el Registro Provincial de Autoexclusión, podrá realizarse:

- a) En forma personal por parte del o la jugador o jugadora patológico/a. Se realizará mediante formularios especialmente elaborados y puestos a disposición por la Autoridad de Aplicación de la presente ley. Los formularios de inscripción deberán contener la información de los efectos de la misma, en forma clara y precisa.
- b) Por parte de un familiar que podrá ser el/la cónyuge y/o ascendientes y/o descendientes hasta el segundo grado de consanguinidad, de quien padezca juego patológico. Esta solicitud será recibida por la Autoridad de Aplicación de la presente ley, la que citará a la persona involucrada para comunicarle la misma y otorgarle la opción de inscribirse o no en el Registro de Autoexclusión. Esta decisión es absolutamente voluntaria y personal.

Artículo 20.- Quienes hayan decidido su inscripción en el Registro Provincial de Autoexclusión, aceptan expresamente que no se les permitirá el ingreso a ninguna sala de juego de azar ni agencia vinculada a ello en



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

territorio provincial, ni podrán acceder ni utilizar ningún tipo de juego on-line, electrónico o similar por un lapso de dos (2) años. La baja producida a los dos (2) años de la inscripción no es automática, sino que se vincula con la presentación personal de la persona inscripta y su acreditación de tratamientos de recuperación de la adicción al juego verificados por la Autoridad de Aplicación.

Artículo 21.- La Confidencialidad mencionada en el artículo 18 implica que los datos de las personas inscriptas en el Registro Provincial de Autoexclusión no pueden ser usados con otros fines y objetivos que no sean los expresamente normados por la presente. Toda persona que accediere a la nómina de personas incluidas en el registro Provincial de Autoexclusión en función de su trabajo, deberá guardar estricto secreto del mismo. Su incumplimiento lo hará pasible de sanciones previstas en la Ley Nacional de Protección de Datos Personales n° 25326.

Artículo 22.- La Autoridad de Aplicación reglamentará la forma en la que todas las salas de juego, agencias de lotería y/u otro ámbito en el que se promuevan los juegos de azar, electrónicos mencionados en el artículo 9° de la presente, así como de juegos on-line en el ámbito de la provincia, deberán difundir la existencia del Registro Provincial de Autoexclusión. De igual manera instruirán a sus responsables respecto a la forma de actuar en caso de presentarse en sus instalaciones alguna persona que estuviera inscripta en el registro.

**Capítulo V
Tratamiento de la Adicción**

Artículo 23.- Todo el sistema hospitalario de carácter público deberá contar con personal capacitado para el asesoramiento, la prevención, atención, contención y tratamiento de la ludopatía en el jugador patológico así como a su familia a través de equipos interdisciplinarios que serán aportados mediante convenios surgidos del trabajo interinstitucional coordinado por la autoridad de aplicación de la presente.

**Capítulo VI
De la Publicidad y Propaganda**

Artículo 24.- Se prohíbe en todo el territorio de la Provincia de Río Negro las publicidades de juegos de azar y de apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos, ya sea en línea y/o con modalidad virtual en medios de comunicación audiovisuales rionegrinos, entre ellas en



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

televisión, radio, plataformas de contenidos de medios, vivo o grabado, que se puedan ver en línea por cualquier dispositivo con acceso a internet; así como la publicidad directa o indirecta, y la promoción por cualquier medio, de actividades o atractivos lúdicos que incentiven a las apuestas virtuales, empleando herramientas de información y comunicación, orientadas a jóvenes y adolescentes.

Artículo 25.- En particular, se prohíbe la publicidad de juegos de azar, electrónicos y on-line, mediante:

- a) La participación de figuras públicas, entre ellos deportistas, periodistas, personajes de ficción o en su defecto la alusión a los mismos, salvo cuando protagonicen un mensaje respecto del juego responsable.
- b) Cualquier tipo o clase de promoción o publicidad durante la transmisión de eventos deportivos de medios de comunicación en el territorio rionegrino, sea la misma por medios audiovisuales a través de teledifusión, radiodifusión y de cualquier medio de transmisión en línea.
- c) La difusión a través de soportes estáticos, digitales o cualquiera sea su formato, que se encuentren en los estadios o campos de juego o emplazados en la vía pública.
- d) El auspicio de asociaciones deportivas, torneos, clubes, estadios, centros deportivos o recreativos, academias deportivas, equipos deportivos o deportistas de forma individual.
- e) La difusión en recitales, festivales o encuentros culturales.
- f) La realización de publicidad en sitios, portales web y aplicaciones que estén destinadas a menores de edad y que no posean mecanismos o instrumentos que impidan su acceso.
- g) El asociar el desarrollo o éxito personal a las apuestas en línea, o generar expectativas falsas o engañosas sobre las posibilidades de ganar, o dar a entender que destrezas individuales o habilidades personales pueden influir en los resultados.
- h) Toda otra prohibición que la autoridad de aplicación considere pertinente.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

**Capítulo VII
Consideraciones Generales**

Artículo 26.- Se declara el día 17 de febrero "Día del Juego Responsable", en todo el territorio de la Provincia de Río Negro, en consonancia con el Día Internacional del Juego Responsable. En la semana del "Día del Juego Responsable" deben organizarse actividades dirigidas a difundir medidas de prevención, información acerca de los síntomas de la Ludopatía y los lugares donde se presta asistencia y contención a las personas que la padecen.

Artículo 27.- Los incumplimientos a la presente, son sancionados con penas de multa y/o clausura del establecimiento por los montos y plazos que fije la reglamentación. A estos efectos, la autoridad de aplicación impondrá de la situación al Ministerio de Gobierno, Trabajo, Modernización y Turismo a los fines que se actúe en consecuencia.

Artículo 28.- El Poder Ejecutivo deberá reglamentar la presente, en los aspectos necesarios, dentro de los sesenta (60) días de promulgada".

Artículo 2°.- De forma.