



FUNCIÓN LEGISLATIVA  
LA RIOJA

139º Período Legislativo

## **PROYECTO DE LEY**

### **PARA LA PREVENCIÓN Y TRATAMIENTO DE LA LUDOPATÍA ADOLESCENTE EN LA PROVINCIA DE LA RIOJA**

#### **SEÑORAS Y SEÑORES DIPUTADOS:**

El presente proyecto de ley tiene como objetivo establecer un marco legal integral para la prevención y el tratamiento de la ludopatía adolescente en la Provincia de La Rioja. Se fundamenta en la necesidad de abordar esta problemática de manera urgente y efectiva, considerando su impacto negativo en la salud mental, física y social de los jóvenes.

#### **. FUNDAMENTOS**

La ludopatía, también conocida como juego patológico, es una adicción comportamental que se caracteriza por la pérdida de control sobre el juego de azar, con consecuencias negativas en la vida personal, familiar, laboral y económica. Su prevalencia entre los adolescentes es motivo de gran preocupación, ya que se asocia con un mayor riesgo de conductas negativas, como el consumo de sustancias psicoactivas, la delincuencia y el suicidio.

Los adolescentes son particularmente vulnerables a la ludopatía debido a diversos factores, como:



**Desarrollo cerebral:** El cerebro de los adolescentes aún se encuentra en proceso de maduración, lo que los hace más susceptibles a las conductas impulsivas y a la búsqueda de recompensas inmediatas.

**Presión social:** La presión de los pares puede llevar a los adolescentes a participar en juegos de azar, incluso si no lo desean o no se sienten cómodos haciéndolo.

**Accesibilidad al juego:** La fácil accesibilidad a los juegos de azar a través de internet y dispositivos móviles aumenta el riesgo de que los adolescentes desarrollen ludopatía.

**Problemas de salud mental:** Los adolescentes con problemas de salud mental, como la depresión o la ansiedad, son más propensos a desarrollar ludopatía.

La ludopatía puede tener consecuencias devastadoras en la vida de los adolescentes, incluyendo:

**Problemas académicos:** Los adolescentes con ludopatía pueden tener dificultades para concentrarse en sus estudios, lo que puede afectar su rendimiento académico.

**Problemas familiares:** La ludopatía puede generar conflictos y tensiones en las relaciones familiares.

**Problemas financieros:** Los adolescentes con ludopatía pueden incurrir en deudas significativas, lo que puede tener un impacto negativo en su futuro financiero.

**Problemas de salud mental:** La ludopatía puede empeorar los problemas de salud mental existentes, como la depresión o la ansiedad.

**Conducta de riesgo:** Los adolescentes con ludopatía son más propensos a participar en conductas de riesgo, como el consumo de sustancias psicoactivas, la delincuencia y el suicidio.



La presente iniciativa legislativa propone un marco legal integral para abordar la ludopatía adolescente desde una perspectiva preventiva, asistencial y de investigación. Esto incluye:

- **Prevención:** Implementación de campañas de sensibilización dirigidas a adolescentes y familias, desarrollo de materiales informativos sobre los riesgos de la ludopatía, y restricción del acceso al juego de azar para menores de edad.
- **Detección temprana:** Capacitación a docentes, profesionales de la salud y otros actores clave para identificar casos de ludopatía en adolescentes.
- **Tratamiento:** Implementación de servicios de tratamiento especializados para adolescentes con ludopatía, incluyendo terapia individual, familiar y grupal.
- **Investigación:** Fomento de investigaciones sobre la ludopatía adolescente en la Provincia de La Rioja, a fin de generar evidencia científica para el desarrollo de políticas públicas más efectivas.

La ludopatía adolescente es un problema de salud pública que requiere una intervención urgente y efectiva. La presente iniciativa legislativa propone un marco legal integral para abordar esta problemática desde una perspectiva preventiva, asistencial y de investigación. La implementación de estas medidas contribuirá a proteger la salud mental, física y social de los adolescentes de La Rioja, y a construir una sociedad más responsable y resiliente.



## ENFOQUE BASADO EN LOS DDHH

El presente proyecto de ley se enmarca en un enfoque basado en derechos humanos, reconociendo la ludopatía adolescente como un problema de salud pública que afecta el pleno goce de los derechos de los jóvenes. Este enfoque implica:

**Análisis de Desigualdades:** Identificar y abordar las desigualdades estructurales que contribuyen a la vulnerabilidad de los adolescentes frente a la ludopatía, como la pobreza, la exclusión social, la falta de acceso a educación y salud, y la discriminación por edad, género, orientación sexual o identidad de género.

**No Discriminación:** Garantizar la igualdad de trato y oportunidades para todos los adolescentes, sin discriminación alguna, incluyendo la discriminación por motivo de ludopatía.

**Empoderamiento y Participación:** Fomentar la participación activa de los adolescentes en el diseño, implementación y evaluación de las políticas y programas para la prevención y tratamiento de la ludopatía.

**Enfoque Centrado en la Persona:** Priorizar el bienestar integral de los adolescentes, considerando sus necesidades individuales, valores, creencias y contexto cultural.

**Responsabilidad del Estado:** Reconocer la responsabilidad del Estado en la protección de los derechos de los adolescentes, incluyendo la obligación de prevenir la ludopatía y garantizar el acceso a tratamiento efectivo.

El proyecto de ley reconoce que la ludopatía adolescente no es una elección individual, sino que está condicionada por factores sociales, económicos y políticos. Se



FUNCIÓN LEGISLATIVA  
LA RIOJA

identificarán y abordarán las barreras estructurales que impiden a los adolescentes acceder a información, educación y servicios de prevención y tratamiento de la ludopatía.

El enfoque basado en derechos humanos del presente proyecto de ley busca garantizar el pleno goce de los derechos de los adolescentes de La Rioja, protegiéndolos de los efectos nocivos de la ludopatía. Al abordar las desigualdades estructurales, promover la participación activa de los adolescentes y fortalecer las estrategias de prevención y tratamiento, se contribuirá a construir una sociedad más justa y resiliente, donde todos los adolescentes tengan la oportunidad de desarrollarse plenamente.

**Por todo lo expuesto, solicito al Cuerpo la aprobación del presente Proyecto de Ley.**

## **LA CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA**

### **SANCIONA CON FUERZA DE LEY**

#### **TITULO I.-**

#### **DE LA REGULACIÓN DEL JUEGO EN LÍNEA**

##### **Artículo 1º.- Objeto. Alcance. Finalidad**

La presente ley tiene por objeto la regulación del juego en línea en todo el ámbito de la provincia, y en sus distintas modalidades, medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos o los que en un futuro se desarrollen, con la finalidad de salvaguardar la salud mental y la economía de los consumidores, prevenir el acceso de menores de 18 años a los juegos en línea, mitigar los riesgos asociados a la ludopatía y erradicar el juego clandestino.

##### **Artículo 2º.- Definiciones**

A los efectos de la presente ley, se entenderán los siguientes conceptos:



- a) Sistemas de juegos basados en plataformas digitales: entiéndase como “Sistema de Juegos Basados en Plataformas Digitales”, al conjunto de equipos y aplicaciones mediante los cuales se transmiten, ofrecen, captan, procesan, reciben, pagan y promocionan juegos y apuestas desde o hacia la ubicación del jugador, incluyendo los sistemas de cómputo empleados para proveer y controlar la actividad, la interface de comunicación que conecta los sistemas al internet y la interface de comunicación que conecta los sistemas con otros equipos fijos y/o móviles.
- b) Juegos de azar en línea y/o modalidad virtual: todos los juegos de azar, apuestas, combinaciones aleatorias, y en general todas aquellas actividades en las que estén en juego cantidades de dinero u objetos, económicamente evaluables sobre los resultados, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predominen en ellos, el grado de habilidad, destreza o maestría de los jugadores, o sean exclusiva y primordialmente de suerte, azar, siempre que se lleven a cabo únicamente a través de medios y/o plataformas digitales, electrónicas, informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación, y/o los que en el futuro se desarrollen.
- c) Apuestas deportivas y/o pronósticos deportivos en línea y/o modalidad virtual: todo aquel cuyo resultado, futuro e incierto, esté vinculado en todo o en parte, directa o indirectamente a una 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, incluyendo las carreras de caballos, siempre que se lleven a cabo únicamente a través de medios y/o plataformas digitales, electrónicas, informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación, y/o los que en el futuro se desarrollen.

**Artículo 3º- Ámbito de Aplicación.** La presente ley será de aplicación obligatoria en todo territorio provincial, y sobre lo estipulado en el Artículo 2º, ya sea por haber sido físicamente realizadas dentro de su territorio o por haberse realizado en el territorio de otras provincias que hayan suscrito un convenio con la Autoridad de Aplicación.

El origen y realización de las apuestas se determinará a través de tecnologías de seguimiento IP (Protocolo de Internet), geolocalización u otras que se determinen en la reglamentación y/o las que en el futuro se creen.

**Artículo 4º.- Habilitación para operar plataformas de apuestas en línea.**

Los operadores de apuestas online deberán obtener un título habilitante para operar en la provincia, la cual será otorgada por la autoridad de aplicación, que deberá verificar que el operador cumpla con los siguientes requisitos:



- a) Sea una persona física o jurídica constituida legalmente.
- b) acredite domicilio en la provincia de La Rioja.
- c) Se encuentre inscripto en la Dirección General de Ingresos Provinciales (DGIP).
- d) acredite solvencia técnica, económica y financiera, en los términos que la reglamentación establezca.
- e) Posea como objeto social la actividad del juego de azar, en caso de ser persona jurídica.
- f) Implemente medidas para prevenir el acceso de menores a las apuestas en línea.
- g) Incorporar advertencias claras y visibles sobre los riesgos de las apuestas en línea para la salud mental.
- h) Fortalezca los controles biométricos para verificar la edad de los usuarios.
- i) Incorpore mecanismos para el deslogueo automático de los consumidores que superen las 3 horas de juego, impidiendo su reconexión por 2 horas como mínimo.
- j) Incorpore la funcionalidad donde el consumidor determine los montos máximos de dinero a jugar por día, semana y mes. Superado cualquiera de estos límites deberá operar el deslogueo automático.
- k) Prohíba el acceso a personas que figuren en el Registro de Deudores Alimentarios (REDAM) como así también todas las personas auto excluidas o incapacitadas judicialmente.
- l) Destine un porcentaje de sus ingresos brutos al financiamiento de programas de salud mental y adicciones en la provincia.
- m) y demás requisitos que establezca la reglamentación.

#### **Artículo 5º.- Control de las plataformas de juegos en línea.**

La autoridad de aplicación tendrá la facultad de:

- a) Realizar inspecciones a las plataformas de juegos en línea.
- b) Requerir información a los operadores de juegos en línea.
- c) Suspender o cancelar las licencias de los operadores que incumplan con la presente ley.

#### **Artículo 6º.- Medidas para prevenir el acceso de menores a las apuestas en línea.**

Los operadores de apuestas en línea deberán implementar las siguientes medidas para prevenir el acceso de menores a las apuestas en línea:

- Verificar la edad de los usuarios mediante mecanismos biométricos.
- Solicitar documentos que acrediten la edad de los usuarios.



- Bloquear el acceso a las plataformas de apuestas en línea a los consumidores que no cumplan con la edad mínima requerida de 18 años de edad.

**Artículo 7º.- Advertencias sobre los riesgos de las apuestas en línea.**

Las plataformas de apuestas online deberán incorporar advertencias claras y visibles sobre los riesgos de las apuestas online para la salud mental. Las advertencias deberán:

- a) Estar ubicadas en un lugar destacado de la plataforma.
- b) Ser fáciles de leer y comprender.
- c) Incluir información sobre los síntomas de la ludopatía y los recursos disponibles para la atención.

**Artículo 8º.- Controles biométricos.**

Los operadores de apuestas online deberán utilizar mecanismos biométricos para verificar la edad de los usuarios. Los mecanismos biométricos deberán:

- Ser confiables y seguros.
- Respetar la privacidad de los usuarios.

**Artículo 9º.- Bloqueo de sitios.**

Se ordena el bloqueo de todos los sitios de apuestas en línea en las redes de wifi de las instituciones educativas de nivel inicial, primario, secundario y superior en toda la provincia, como así también en las líneas de redes wifi libre de los espacios públicos como organismos gubernamentales, plazas y parques.

El órgano de aplicación se encontrará facultado para promover idéntica política en el ámbito privado, apelando a la responsabilidad social empresarial, a través de convenios que se suscriban para dicho fin.

**Artículo 10º.- Autoridad de aplicación.** La autoridad de aplicación del presente título de la ley será la Administración Provincial de Juegos de Azar (AJALAR).

TITULO II

DE LA PREVENCIÓN DEL CONSUMO PROBLEMÁTICO DE LOS JUEGOS EN  
LÍNEA

**Artículo 11º.- Campañas Preventivas**

Implementarse en todo el ámbito de la provincia, campañas preventivas destinadas a niños, niñas y adolescentes sobre los riesgos del juego en línea mediante apuestas. Esta campaña deberá incluir:



- a) Actividades pedagógicas en todos los niveles educativos que aborden la ludopatía como una adicción multifactorial.
- b) Difusión de material que destaque los peligros del juego en línea.
- c) Capacitación docente para la detección temprana de comportamientos problemáticos.
- d) Articulación con organizaciones especializadas en prevención y tratamiento de la ludopatía.
- e) Fomento de actividades recreativas y deportivas saludables como alternativa al juego compulsivo.
- f) Jornadas y talleres en instituciones educativas, dictados por profesionales de la salud mental y expertos en adicciones.
- g) Refuerzo del control de acceso de menores a plataformas de apuestas en línea mediante estrictas verificaciones de edad.

La implementación de la campaña será coordinada por el Ministerio de Salud Pública de la Provincia de La Rioja en colaboración con las autoridades educativas y organismos especializados en la defensa del consumidor.

#### **Artículo 12º.- Publicidad**

Queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción de juegos de azar en línea sin la correspondiente autorización de la Autoridad de Aplicación.

La publicidad estará prohibida en horarios de protección al menor y no podrá asociarse a la promoción de productos o servicios destinados a menores de edad.

Las entidades que difundan anuncios relacionados con estos juegos deben asegurarse de que quienes soliciten la publicidad dispongan de una licencia expedida por la autoridad competente.

La publicidad debe ser clara, veraz, y no engañosa, alertando sobre las consecuencias de la ludopatía e incluyendo la leyenda “El jugar compulsivamente es perjudicial para la salud”, junto con la información de contacto para orientación. Se prohíbe la participación de menores de 18 años en dicha publicidad, la cual tampoco debe ser atractiva para ellos, ni dirigida a grupos vulnerables como personas autoexcluidas o incapacitadas judicialmente.

Asimismo, la publicidad no debe presentar el juego como un medio para solucionar problemas financieros o como una alternativa al empleo, ni sugerir que la habilidad del jugador influirá en el resultado de juegos de azar. También está prohibido mostrar el juego como una actividad anónima o sin una cuenta válida autorizada.



FUNCIÓN LEGISLATIVA  
LA RIOJA

La publicidad debe reflejar con precisión los términos y condiciones del juego, evitando transmitir la idea de que ganar es lo más probable o que el juego puede ser una solución a problemas personales, profesionales o financieros.

#### **Artículo 13°.- Destinación de recursos**

Los recursos serán receptados por el Fondo Especial para el financiamiento del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía, perteneciente al Ministerio de Salud y regulado el artículo 8 la Ley provincial N° 8.111, modif. Ley 9.258.

#### **Artículo 14°.- Creación del Programa de Asistencia para Ludópatas**

Créase el Programa de Asistencia para Ludópatas, con el objetivo de brindar atención integral, prevención, detección temprana, tratamiento y rehabilitación de la ludopatía en la Provincia de La Rioja.

#### **Artículo 15°.- Objetivos del Programa de Asistencia para Ludópatas**

Los objetivos del Programa de Asistencia para Ludópatas son:

- a) Brindar atención integral a las personas afectadas por la ludopatía.
- b) Detectar tempranamente casos de ludopatía.
- c) Ofrecer tratamiento y rehabilitación a las personas con ludopatía.
- d) Fomentar la investigación sobre la ludopatía.

### TITULO III

#### DE LAS SANCIONES Y PENALIDADES

#### **Art. 16° .- Sanciones**

Se considerarán sanciones de carácter leve, grave y muy grave, las cuales consistirán en multas que tendrán como unidad de aplicación el salario mínimo del personal administrativo correspondiente a la Administración Pública Provincial.

- a) Faltas leves: Hasta cincuenta (50) salarios mínimos.
- b) Faltas graves: Hasta cien (100) salarios mínimos.
- c) Faltas muy graves: Hasta doscientos (200) salarios mínimos.

Las sanciones serán determinadas por la autoridad de aplicación y el destino de lo percibido será dirigido al Fondo Especial para el financiamiento del Programa de Prevención y Lucha contra la Ludopatía.

#### **Art. 17° .- Norma Supletoria**



FUNCIÓN LEGISLATIVA  
LA RIOJA

*139º Período Legislativo*

Las disposiciones generales del Código de Convivencia serán aplicadas en subsidio, en cuanto no sean incompatibles expresa o tácitamente con las de la presente ley.