

Diputados aprobará esta semana el proyecto para combatir la ludopatía ante alarmante crecimiento de apuestas en adolescentes

25/11/2024



La Cámara de Diputados se apresta a aprobar este miércoles el proyecto para discutir una norma que busca combatir la ludopatía y el fenómeno de las ciberapuestas, donde se establecen fuertes restricciones a la publicidad para fomentar el juego de azar.

Los diputados decidieron avanzar en una ley para limitar la publicidad en redes sociales y medios de comunicación, así como el sponsoreo de equipos de fútbol, ante el crecimiento de las apuestas de los adolescentes y jóvenes con números alarmantes.

Otro punto central es que prohíbe el acceso de niñas, niños y

adolescentes menores de 18 años a sitios y plataformas de juegos de azar y apuestas, de pronósticos y apuestas deportivas en línea.

El debate se realizará en medio de una fuerte presión de las empresas de apuestas para que no se trate esa iniciativa, según denunció la presidenta de la comisión de Prevención de Adicciones y Control del Narcotráfico, Mónica Frade.

De todos modos, es voluntad de la mayoría de los bloques de dar quórum para tratar este proyecto, ante el avance de esa adicción en los jóvenes que hoy no tienen restricciones para acceder a una plataforma de apuestas.

Si bien la sesión fue solicitada por la Coalición Cívica, Encuentro Federal, Democracia para Siempre y la izquierda, tanto Unión por la Patria como el PRO, la UCR y LLA, anticiparon que darán quórum para habilitar este debate.

Frade dijo que en la votación del próximo miércoles «se sabrá quien es quien» y añadió: «Paremos las apuestas en línea y en el deporte. Paremos con la publicidad que invita a un camino sin retorno. Por la salud de todos/as».

A lo largo del debate los empresarios dedicados a los juegos de azar expresaron su rechazo a estas iniciativas, y en la última semana mandaron una nota a los bloques políticos para que se no avance en la regulación establecida en los dictámenes de mayoría y minoría.

Frade difundió una carta dirigida a los bloques políticos de la Asociación de Loterías, Quinielas y Casinos Estatales de Argentina (ALEA) para que no se trate ese proyecto al considerar que es inconstitucional ya que sostiene que avanza sobre la autonomía de las provincias.

En ese sentido sostiene que el proyecto «es manifiestamente inconstitucional en la medida en que propicia un indebido avasallamiento del Honorable Congreso de la Nación sobre

competencias que desde los albores mismos de nuestra república se han considerado como no delegadas por las Provincias a la Nación».

Si bien existen diferentes aún diferencias entre las propuestas de la CC, que respaldan UP, EF, los radicales de Democracia y la izquierda, y del PRO, apoyada por LLA y la UCR, no se descarta que pueda alcanzarse un consenso entre los diferentes dictámenes.

Las principales diferencias entre los dictámenes están con los límites vinculadas con la prohibición de la publicidad.

El dictamen de mayoría prohíbe la publicidad, promoción y sponsoreo de los juegos de azar en línea, de ningún tipo, inclusive las realizadas por influencers, famosos del espectáculo, deportistas, instituciones deportivas, cartelera en estadios, etc.

Al respecto el dictamen de mayoría prohíbe la publicidad indirecta o encubierta a través de influencers, de programas infomerciales y/o la publicación onerosa o no, de testimonios de deportistas, personajes famosos, figuras de relevancia pública o personajes de ficción.

Solamente se permite la publicidad dentro de casinos, bingos, hipódromos y otras casas de apuestas o agencias de lotería.

Además, el proyecto solamente autoriza las apuestas en plataformas online que tengan registrado domicilio legal en el país.

Otro de los puntos salientes del proyecto es que limita los medios de pago al uso de tarjetas de débito con un tope equivalente al permitido para extracciones en cajeros, por lo que queda prohibido el uso de sistemas de crédito, como así también de aquellas tarjetas de prestaciones de ayuda social.

Sobre el uso billeteras, se encuentran autorizadas pero le

caben lo mismos topes que el pago con tarjetas de débito.

También se prohíbe el otorgamiento de bonos o vales de captación para dar la bienvenida e incitar al juego.

Para evitar el acceso de menores de edad, el proyecto propone la identificación biométrica de los usuarios al inicio de cada sesión y al cabo de un tiempo de jugar, utilizando la base de datos del Registro Nacional de las Personas (RENAPER) para validar la identidad a distancia, mediante el reconocimiento facial.

En otro tramo del proyecto se establecen sanciones de penas y multas frente a su incumplimiento por parte de los titulares y terceros involucrados.

Por ejemplo, se incrementan las penas del artículo 301 del Código Penal estableciendo un rango de 3 a 10 años de prisión.