

REGISTRADA BAJO EL N° 14293

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY:

LEY DE PREVENCIÓN Y ABORDAJE INTEGRAL DE LA LUDOPATÍA

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1 - Objeto. El objeto de la presente es brindar herramientas destinadas a prevenir, abordar y concientizar sobre los riesgos que existen para las personas en relación a los juegos de azar y apuestas, así como la promoción de la salud y el cuidado integral de las personas que atraviesan una situación de consumo problemático, estableciendo un marco regulatorio para la protección de los usuarios de juegos y apuestas en general.

ARTÍCULO 2 - Objetivos. Son objetivos de la presente:

a) definir los lineamientos y pautas a seguir de las políticas de promoción de la salud, prevención de la ludopatía, promoviendo conductas responsables hacia el juego de azar y apuestas, y la difusión de información confiable y veraz sobre los efectos y riesgos que produce el juego cuando se torna problemático;

b) implementar estrategias asistenciales de cuidado integral de las personas que se encuentran atravesadas por la problemática, de su entorno familiar y referentes afectivos;

c) generar información para la gestión en el marco de la Dirección General de Estadística y la Subdirección Provincial de Gestión del Conocimiento e Información, en conjunto con el Instituto Provincial de Estadística y Censos (IPEC);

d) proporcionar un marco regulatorio para la protección de los usuarios de juegos de azar y sitios de apuestas, sean éstos en entornos tradicionales o en línea;

e) eliminar la exposición de las niñas, niños y adolescentes a las prácticas de juego de azar y apuestas, garantizando su seguridad mediante barreras tecnológicas de protección activa, que limiten su acceso a contenidos inapropiados para su desarrollo integral; y

f) promover el ejercicio de la ciudadanía digital.

ARTÍCULO 3 - Definiciones. A los fines de la presente, se entiende por:

a) juegos de azar y apuestas: 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;

b) ludopatía o consumo problemático de juegos de azar y apuestas: es cualquier conducta compulsiva o que resulta difícil de controlar en un momento determinado, afectando negativamente la salud física, psíquica y las relaciones sociales, y generando un malestar clínico y deterioro que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece;

c) ludopatía en línea: es el impulso incontrolable a participar de los juegos de azar y de apuestas que se lleva a cabo a través de medios y plataformas digitales, electrónicas, informáticas, telemáticas, interactivas, de telecomunicación y a los que en el futuro se desarrollen;

d) promoción de la salud: es una función esencial de salud pública cuya estrategia busca incidir sobre los determinantes sociales para la salud. Fomenta cambios en el entorno para generar salud y bienestar, opera con acciones dirigidas a favorecer la incorporación de prácticas saludables individuales y comunitarias, así como la modificación de condiciones sociales, ambientales y económicas, con el fin de disminuir desigualdades sanitarias;

e) cuidados integrales: incluye tanto la atención de las personas desde la red de salud en el nivel y modalidad que se requiera mediante acciones destinadas a acompañar, atender, proteger la calidad de vida de las personas como sujetos de derecho, como la gestión de la información y los recursos necesarios. El abordaje se realiza desde una perspectiva amplia que contempla la atención, rehabilitación y cuidado desde su dimensión biológica, psicológica, social y cultural;

f) ciudadanía digital: al conjunto de derechos y responsabilidades que tienen las personas en entornos digitales, entendiendo a Internet como un espacio público, con oportunidades para el ejercicio pleno de derechos, pero también con riesgos de posibles vulneraciones. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a estar protegidos de cualquier riesgo asociado a los entornos virtuales; y

g) 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 4 - Autoridad de Aplicación. La Autoridad de Aplicación de la presente es determinada por el Poder Ejecutivo. A tales efectos, deben ser tenidas en cuenta las competencias específicas de cada título de la presente, así como las ya asignadas por las leyes 11998 y 14235.

ARTÍCULO 5 - Mesa de Coordinación Interinstitucional. Créase la Mesa de Coordinación Interinstitucional que es presidida por la Autoridad de Aplicación y es integrada por los Ministerios de Salud, Educación, Cultura, Igualdad y Desarrollo Humano y la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe. La misma tiene las siguientes funciones:

a) coordinación interministerial para desarrollar acciones de abordaje y prevención;

b) articular con los gobiernos locales y organizaciones no gubernamentales especializadas en el

tema, que compartan el objeto de esta ley, con motivo de articular acciones, revisar y generar acuerdos que aporten al abordaje integral de la problemática; y

c) generar articulaciones con organizaciones de la sociedad civil, clubes de barrio y demás instituciones.

TÍTULO II

POLÍTICAS EDUCATIVAS PARA LA PREVENCIÓN

DE LA LUDOPATÍA

ARTÍCULO 6 - Creación. Créase el Programa Educativo para la Prevención de la Ludopatía en Línea, en el ámbito del Ministerio de Educación, cuyo objeto es la detección, prevención y cuidado integral de estudiantes que padecen consumos problemáticos relacionados a juegos basados en plataformas digitales, de azar y apuestas en línea y otras modalidades. Este programa desarrolla políticas y acciones educativas destinadas a estudiantes de los niveles obligatorios de educación tanto de gestión pública como privada.

ARTÍCULO 7 - Objetivos del programa. Los objetivos son: a) asistencia, prevención y cuidado integral de la salud psicofísica de estudiantes que padecen consumos problemáticos y adicciones relacionadas a los juegos y apuestas;

b) acompañamiento sistemático y sostenido a las instituciones educativas, los agentes escolares, las familias y entornos afectivos de estudiantes;

c) sensibilización de la comunidad educativa y la población en general en relación con las problemáticas vinculadas a la ludopatía, proveyendo de información y construyendo estrategias comunes;

d) implementación de estrategias pedagógicas destinadas a promover la construcción de una ciudadanía digital responsable y saludable para un proyecto de vida individual y colectivo basados en el respeto, cuidado y compromiso social;

e) promoción de la responsabilidad de las familias y de los adultos respecto al cuidado, desarrollo y educación integral de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes y demás derechos y garantías que fundamentan y anteceden a la presente; y

f) articulación y coordinación de manera interdisciplinaria, intersectorial e intergubernamental para el cuidado de la salud física y mental de los estudiantes.

ARTÍCULO 8 - Acciones. El Programa debe llevar adelante las siguientes acciones:

a) diseñar e implementar propuestas pedagógicas de ciudadanía digital para el uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación - TICs-, marcos teóricos y sistematización de reflexiones, aprendizajes, experiencias y prácticas acorde a los distintos niveles y modalidades del sistema educativo, contemplando los objetivos y alcances establecidos en la presente;

b) generar intervenciones educativas comunicacionales mediante campañas públicas con contenidos gráficos, audiovisuales y digitales para la sensibilización, divulgación y colaboración con

distintas instituciones sobre la problemática de la ludopatía;

c) organizar encuentros de formación docente continua orientados a la detección temprana y abordajes de consumos problemáticos de juegos de azar y de apuestas en línea y otras modalidades, ciudadanía digital y uso responsable de las tecnologías de la información y comunicación -TIC5- educación financiera y otras estrategias relacionadas para la prevención;

d) propiciar instancias de diálogo entre los representantes de los centros de estudiantes, las autoridades educativas y docentes con la finalidad de visibilizar la problemática e impulsar espacios de participación y formación colectiva;

e) diseñar y aplicar procesos integrales de acompañamiento a estudiantes en riesgo, a través de la intervención de equipos interdisciplinarios que actuarán mancomunadamente con las autoridades educativas; y

f) asegurar las medidas necesarias para la organización, acompañamiento, proyección y difusión de iniciativas y experiencias pedagógicas significativas en función de un trabajo integrado con la comunidad educativa.

ARTÍCULO 9 - Intervención. El Ministerio de Educación es el encargado de elaborar un protocolo específico de intervención ante posibles situaciones de consumo problemático ligados a los juegos de azar y las apuestas. Ante la detección por parte de los agentes escolares de un posible caso de consumo problemático por parte de uno o varios estudiantes, se debe poner en conocimiento a las autoridades escolares, quienes evaluarán las estrategias de intervención institucional de acuerdo al protocolo antes mencionado.

ARTÍCULO 10 - Equipos de intervención. Corresponde a los equipos de intervención y a la institución escolar, el acompañamiento del grupo familiar del estudiante, brindando información pertinente, sugerencias técnicas, recomendaciones profesionales, monitoreo de la situación, así como la gestión de las condiciones necesarias institucionales para el sostén de la trayectoria educativa en función de las necesidades del estudiante como sujeto de derecho, pudiendo evaluar y gestionar la articulación con otros organismos o equipos interministeriales si la situación así lo requiere.

ARTÍCULO 11 - Entorno familiar. La intervención desde el sistema educativo y el abordaje del caso que realice el establecimiento educativo debe considerar e incluir en el plan de acción la participación del entorno familiar o afectivo y comunitario de cada estudiante, en función de las posibilidades y circunstancias concretas del caso individual.

ARTÍCULO 12 - Articulación con equipos interministeriales. El Ministerio de Educación evaluará la necesidad de articulación con los equipos territoriales para implementar acciones preventivas tendientes a:

a) fortalecer los espacios de diálogo y acompañamiento de estudiantes a través de dispositivos tales como ruedas de convivencia u otras herramientas pedagógicas con las que la institución cuente para la construcción de la convivencia;

b) acompañar a agentes escolares en la reflexión sobre la problemática emergente, para recuperar una mirada integral, no estigmatizante ni patologizante de las personas y grupos afectados;

c) socializar y brindar herramientas de abordaje adecuadas en función de los roles desempeñados

por los agentes escolares; y

d) incentivar, promover y acompañar estrategias colectivas e institucionales de carácter preventivo sobre los consumos problemáticos ligados al juego y las apuestas, articulando su accionar con otros actores de la comunidad como centros de salud, organizaciones de la sociedad civil, clubes de barrio, sociedades de fomento, entre otras instituciones afines.

ARTÍCULO 13 - Convenios de colaboración. El Ministerio de Educación puede suscribir convenios de colaboración con entidades de bien público, entidades privadas e instituciones de la sociedad civil, científicas o de investigación, del ámbito educativo público o privado, que considere convenientes a los fines de la ejecución del Programa creado a través de la presente.

TÍTULO III

POLÍTICAS DE PROMOCIÓN DE LA SALUD

ARTÍCULO 14 - Estrategias de promoción de la salud. El Ministerio de Salud, conjuntamente con APRECOD (Agencia de Prevención de Consumo de Drogas y Tratamiento Integral de las Adicciones) y demás organismos competentes, diseñará y ejecutará estrategias específicas destinadas a la promoción de la salud y prevención de la ludopatía.

ARTÍCULO 15 - Líneas de trabajo de la estrategia asistencial de cuidado integral. La estrategia asistencial de cuidado integral se apoya en las siguientes líneas de acción:

a) fomentar las actividades de prevención y construcción de la demanda por parte de la población afectada;

b) fomentar la acción intersectorial y el abordaje de los determinantes sociales de la salud;

c) promover capacitaciones en salud mental y consumos problemáticos, extendiéndolas a los integrantes de las áreas de gobierno que tengan intervención en la temática;

d) generar, en articulación con la Autoridad de Aplicación, dispositivos de atención en función de las necesidades terapéuticas de cada caso;

e) vincular los efectores sanitarios del primer y segundo nivel de atención con los ámbitos comunitarios, educativos y laborales;

f) promover y afianzar el compromiso de la sociedad en el proceso de inclusión social de personas que atraviesan este padecimiento;

g) organizar circuitos de atención de calidad y líneas de continuidad de cuidados integrales;

h) propiciar el acceso a la atención primaria en salud mental con anclaje comunitario;

i) diseñar acciones intersectoriales articuladas y estrategias integrales de abordaje y de continuidad de cuidados con las distintas áreas estatales relevantes;

j) generar foros de intercambio sobre las prácticas y experiencias en territorio;

k) fomentar la creación de estrategias de promoción de la salud según diagnósticos territoriales; y

l) promover la investigación científica sobre consumos problemáticos de juegos de azar y de apuestas en línea o modalidad virtual, que permita evaluar la eficacia de las políticas implementadas.

TÍTULO IV

POLÍTICAS DE ABORDAJE INTEGRAL

ARTÍCULO 16 - Sistema de estadística e investigación. La autoridad de aplicación mantendrá actualizado un sistema de información y estadísticas establecido en el artículo 2 inciso c) de la presente, colaborativamente con el Observatorio Provincial de Consumos Problemáticos de APRECOD y en coordinación con las reparticiones estatales que posean información pertinente que permita elaborar un sistema de alertas tempranas con indicadores de riesgo, evaluación y monitoreo.

Asimismo, puede celebrar convenios de cooperación con Universidades Nacionales, con asiento en la Provincia, con el objetivo de promover investigaciones, acciones de docencia y confección de estadísticas sobre la problemática, integrados a proyectos marco en el área de salud mental y consumos problemáticos.

ARTÍCULO 17 - Información pública vinculada a los juegos de azar. Para promover el ejercicio de la ciudadanía digital, la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe, o el organismo que en un futuro la reemplace, debe confeccionar y publicar en su página web información actualizada sobre juegos, páginas de apuestas y aplicaciones (apps), con sus características y riesgos, como así también formas de identificación de páginas de apuestas no oficiales y los mecanismos de denuncia.

ARTÍCULO 18 - Publicidad y promoción en eventos masivos y deportivos. En los eventos masivos transmitidos por canales de televisión provinciales y los eventos deportivos de relevancia se debe difundir una campaña de prevención que incluya la leyenda "Apostar no es un juego" y/o cualquier otro mensaje que la autoridad de aplicación proponga, con el objetivo de concientizar.

Asimismo, durante los eventos deportivos de relevancia, como la Copa Santa Fe, y cualquier otro evento de similares características o aquellos que en el futuro los reemplacen, se debe incluir un cartel visible con la leyenda "Apostar no es un juego" en la fotografía inicial del plantel y/o cualquier otro mensaje que la autoridad de aplicación proponga.

ARTÍCULO 19 - Dependencias públicas. Todas las dependencias, establecimientos y oficinas de la administración centralizada y descentralizada del Poder Ejecutivo; Poder Legislativo; Poder Judicial y, las empresas, sociedades y otros entes públicos, deben bloquear el acceso a las páginas de apuestas en línea mediante el bloqueo de las direcciones IP protocolo de internet) indicadas por la autoridad competente, siendo prioritario en aquellos establecimientos de carácter educativo. El mismo bloqueo se aplicará para los sistemas de wifi públicos.

ARTÍCULO 20 - Medidas de protección del participante. Las medidas de protección de los participantes que deben implementar los licenciarios actuales y/o que resulten adjudicados por la aplicación de las leyes 11998 y 14235 son:

a) los operadores no pueden conceder préstamos o asistencia financiera a los participantes;

b) no se permite la instalación de nuevos cajeros automáticos en el ámbito en donde funcionen las salas de juego, no pudiendo instalarse en un radio menor a cuatrocientos (400) metros. Asimismo, no se permite toda operatoria de canje de cheques u otros valores bancarios. Quedan exceptuadas de estas disposiciones las operatorias que se realicen en casas bancarias establecidas antes de la promulgación de la presente; y

c) es obligatoria la identificación en plataformas digitales, que debe realizarse a través de medios que garanticen la autenticación, la inalterabilidad e inviolabilidad de los datos personales, sin perjuicio de las disposiciones vigentes en materia de protección de datos.

ARTÍCULO 21 - Prohibiciones. Queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, bajo cualquier forma, de los juegos de azar incluidos en la presente, así como la publicidad o promoción de los operadores de los juegos, cuando se carezca de la correspondiente autorización de la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe para la realización de la misma.

En el mismo sentido, cualquier entidad, red publicitaria, agencia de publicidad, prestador de servicios de comunicación audiovisual o electrónica, medio de comunicación o servicio de la sociedad de la información que difunda la publicidad y promoción directa o indirecta de juegos o de sus operadores, debe constatar que quien solicite la inserción de los anuncios publicitarios dispone del correspondiente título habilitante expedido por la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe y su autorización para la realización de la publicidad solicitada, absteniéndose de su práctica si careciera de aquél.

A los fines del presente artículo, la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe, a través de su página web, mantendrá actualizada y accesible la información sobre los operadores habilitados para desarrollar la modalidad de juego online y deberá expedir al operador la autorización respectiva a los fines de su presentación ante el medio publicitario correspondiente.

ARTÍCULO 22 - Sin perjuicio de las acciones penales y civiles que correspondan por infracciones relacionadas a la explotación del juego online, la Caja de Asistencia Social - Lotería de Santa Fe promoverá la celebración de convenios con el Ministerio Público de la Acusación a los fines de profundizar las estrategias de control sobre dominios de sitios web de juegos y apuestas en línea. En caso de no ser oficiales, se darán de baja inmediatamente. Las acciones de control deben ser publicadas en un informe que se elaborará anualmente en conjunto, el cual detallará cuántas páginas oficiales hay en funcionamiento y la cantidad de dominios dados de baja.

TÍTULO V

OTRAS DISPOSICIONES

ARTÍCULO 23 - Financiamiento. Los gastos que demande el cumplimiento de las acciones de la presente ley deben ser atendidos con:

a) recursos asignados en el artículo 14 de la ley 14235 y en el decreto 562/2024 para la Agencia de Prevención de Consumo de Drogas y Tratamiento Integral de las Adicciones (APRECOD); el Ministerio de Educación, el Ministerio de Igualdad y Desarrollo Humano, el Ministerio de Salud y la Secretaría de Deporte; o los organismos que en el futuro los reemplacen, respecto de las competencias específicas de cada repartición y en función de las medidas y acciones realizadas; y

b) partidas y asignaciones presupuestarias que determine el Poder Ejecutivo.

ARTÍCULO 24 - Presupuesto. Autorízase al Poder Ejecutivo a realizar las modificaciones presupuestarias pertinentes para la aplicación de la presente.

ARTICULO 25 - Comuníquese al Poder Ejecutivo.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DE LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE, EL DÍA CATORCE DEL MES DE NOVIEMBRE DEL AÑO DOS MIL VEINTICUATRO.

CLARA GARCIA

PRESIDENTA

CÁMARA DE DIPUTADAS

Y DIPUTADOS

GISELA SCAGLIA

PRESIDENTE

CÁMARA DE SENADORES

MARÍA PAULA SALARI

SECRETARIA PARLAMENTARIA

CÁMARA DE DIPUTADAS

Y DIPUTADOS

AGUSTÍN C. LEMOS

SECRETARIO LEGISLATIVO

CÁMARA DE SENADORES

DECRETO N° 2322

SANTA FE, 22 NOV. 2024

VISTO:

La aprobación de la Ley que antecede N° 14293 efectuada por la H. Legislatura;

EL GOBERNADOR DE LA PROVINCIA

DECRETA:

Promúlgase como Ley del Estado, insértese en el Registro General de Leyes con el sello oficial, publíquese en el Boletín Oficial, cúmplase por todos a quienes corresponde observarla y hacerla observar.-

PULLARO

Bastía Fabían Lionel

44650