Ley N° 5889 - Decreto N° 1191
IMPLEMENTAR EN TODO EL TERRITORIO DE LA PROVINCIA UNA CAMPAÑA DE CONCIENTIZACIÓN Y PREVENCIÓN DIRIGIDA A NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES SOBRE LOS EFECTOS NOCIVOS DE LAS APUESTAS VIRTUALES, DEPORTIVAS Y DE OTROS TIPOS

EL SENADO Y LA CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE CATAMARCA
SANCIONAN CON FUERZA DE
LEY:

Título I
Disposiciones Generales

ARTÍCULO 1°.- **Objeto**. La presente ley tiene como objeto establecer un marco regulatorio, medidas de prevención y concientización respecto a los juegos y apuestas en línea, para prevenir y erradicar la ludopatía y ciberludopatía en niños, niñas y adolescentes de nuestra provincia.

ARTÍCULO 2°.- **Ámbito de Aplicación**. Las disposiciones de esta ley son aplicables en todo el territorio de la Provincia y deben ser implementadas por la autoridad competente en coordinación con entidades públicas y privadas, instituciones educativas, recreativas, deportivas, organizaciones de la sociedad civil, casas de apuestas, empresas de tecnología y aquellas que estén vinculadas con el juego y apuestas en línea que operen en la Provincia.

ARTÍCULO 3°.- **Definiciones**. A los efectos de esta ley, se entiende por:
a) Consumo problemático: aquel consumo que afecta negativamente en forma ocasional o sostenida en el tiempo la salud física o psíquica del sujeto;
b) Consumo problemático compulsivo - Ludopatía: trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de las personas enfermas en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares;
c) Ciberludopatía: trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas online, virtuales o en línea, deportivas o de otro tipo, las cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares.

ARTÍCULO 4°.- **Facultades**. Son facultades de la Autoridad de Aplicación:
a) requerir a las empresas proveedoras de servicios de apuestas online o en línea que dispongan medidas para que el acceso y permanencia en plataformas de juegos en línea, casinos virtuales, sitios de apuestas y aplicaciones de apuestas, sea a través de procesos de verificación de la edad del usuario y comprobaciones basados en sistemas de\verificación biométrica de identidad de manera previa a la habilitación del acceso al servicio;
b) suscribir convenios con entidades públicas y privadas, instituciones educativas, recreativas, deportivas, organizaciones de la sociedad civil, casas de apuestas, empresas de tecnología y aquellas que estén vinculadas con el juego y apuestas en línea que operen en la Provincia, a fin de diseñar e implementar acciones conjuntas en el marco general fijado por la presente ley;
c) establecer mecanismos para monitorear y evaluar la efectividad de las acciones y realizar modificaciones según sea necesario, y;
d) todas aquellas que la autoridad de aplicación considere necesarias para el efectivo cumplimiento de la presente ley.

Título II
Medidas de Prevención

ARTÍCULO 5°.- **Programa de Prevención y Concientización**. Créase el «Programa Provincial para la Prevención y Erradicación de Ludopatía, Ciberludopatía y Riesgos de los Juegos y Apuestas en Línea en Niños, Niñas y Adolescentes», dirigido al público en general con especial enfoque en el sistema educativo, docentes, estudiantes, padres y tutores de Educación Inicial, Primaria y Secundaria de la Provincia de Catamarca, tanto de gestión pública como privada.

ARTÍCULO 6°.- **Objetivos del Programa**. El programa tiene los siguientes objetivos:
a) educar y concientizar a niños, niñas y adolescentes, padres, tutores y docentes sobre los riesgos y consecuencias negativas asociadas con la ludopatía, ciberludopatía y los riesgos de los juegos y apuestas en línea;
b) elaborar un protocolo de intervención para la prevención y el abordaje integral de la ludopatía y ciberludopatía en el ámbito educativo;
c) incluir en las currículas escolares de los establecimientos educativos de enseñanza primaria y secundaria, tanto públicos como privados, contenidos relacionados con la prevención del juego y apuestas en línea y el uso responsable de las plataformas digitales;
d) generar acciones de concientización en todos los niveles educativos destinado a los padres, madres y/o tutores para el uso adecuado de la tecnología en niños, niñas y adolescentes;
e) establecer medidas preventivas y de erradicación de la ludopatía, ciberludopatía y riesgos de los juegos y apuestas en línea para combatir la incidencia de problemas de adicción en niños, niñas y adolescentes;
f) difundir en medios masivos de comunicación, redes sociales y cartelería sobre ludopatía, ciberludopatía y los riesgos y consecuencias del juego mediante apuestas en línea, a efectos de alertar a la población en general, con enfoque especial en los niños, niñas y adolescentes;
g) educar sobre el uso responsable de la tecnología y cómo aprovecharla de manera positiva;
h) detectar y derivar a los servicios de acompañamiento integral estipulados en el Art. 9 de la presente ley, los casos y/o presuntos casos de ludopatía y ciberludopatía que fueran detectados en los establecimientos educativos, culturales y deportivos;
i) generar y promocionar actividades recreativas y alternativas para niños, niñas y adolescentes, que fomenten su desarrollo integral.

Título III
Atención y Tratamiento

ARTÍCULO 7°.- **Asistencia Estatal**. El Estado, a través del Ministerio de Salud o el organismo que en su futuro lo reemplace, debe garantizar la disponibilidad de programas de prevención, asistencia y tratamiento para niños, niñas y adolescentes con problemas de ludopatía ciberludopatía, juegos y apuestas en línea.

ARTÍCULO 8°.- **Programas**. Los programas establecidos en el Artículo 7° de la presente ley deben comprender:
a) servicios de acompañamiento Integral que incluyan equipos interdisciplinarios para el abordaje y asesoramiento para niños, niñas y adolescentes como así también para sus padres y/o tutores;
b) articulaciones con el «Programa Provincial para la Prevención y Erradicación de Ludopatía, Ciberludopatía y Riesgos de los Juegos y Apuestas en Línea en Niños, Niñas y Adolescentes» para la ejecución del protocolo de intervención para la prevención y el abordaje integral de la ludopatía y ciberludopatía en el ámbito educativo, establecido en el Artículo 5°;
c) líneas de ayuda telefónica y en línea, y;

d) grupos de apoyo.

Título IV
Regulación de Plataformas de Apuestas en Línea

ARTÍCULO 9°.- **Registro y Supervisión de Plataformas**. Todas las plataformas de apuestas en línea deben estar registradas y supervisadas por la entidad reguladora provincial establecida en el Artículo 8° de la Ley Provincial N° 4217 o la que en su futuro la reemplace. Esta entidad es la responsable de:
a) Verificar que las plataformas cumplan con las normativas de protección a menores de edad y usuarios vulnerables;
b) Controlar que las plataformas implementen mecanismos de control y prevención del juego y apuestas en línea por parte de niños, niñas y adolescentes;
c) Monitorear y controlar la difusión en la vía pública, por medios audiovisuales, plataformas digitales, redes sociales, y cualquier otro medio o método de comunicación o marketing, el incentivo a las apuestas y juegos en línea dirigida a niños, niñas y adolescentes.

ARTÍCULO 10°.- **Prohibiciones**. Se prohíbe a los fines de dar cumplimiento a la presente ley:
a) toda publicidad, promoción, anuncios, difusión, incentivo o acciones de fidelización destinadas a los niños, niñas y adolescentes, ya sea de forma directa o indirecta mediante la utilización de figuras infantiles, animaciones, deportistas y/o personalidades influyentes para referenciar y/o asociar prácticas y actividades relacionadas con los juegos de azar y apuestas en línea que insten o estimulen ludopatía y la ciberludopaía, y;
b) que establecimientos, entidades, instituciones, clubes deportivos y espectáculos diversos, usen expresiones o frases que relacionen implícita o explícitamente el juego y la apuesta con el éxito.

ARTÍCULO 11°.- **Modificación Código de Faltas**. Modifíquese la Ley Provincial N° 5.171 «Código de Faltas de la Provincia de Catamarca», incorporando en el Libro III, Título IV, Capítulo II, el Artículo 90 bis, el cual debe quedar redactado de la siguiente manera:
«ARTÍCULO 90 bis-. Serán sancionados con hasta quince (15) días de trabajo comunitario, multa de hasta doscientas Unidades de Multa (200 UM.), o arresto de hasta quince (15) días:
a) Los/as dueños/as, gerentes o encargados/as de establecimientos de juegos de apuestas y/o azar que permitieran la entrada o permanencia de menores en esos locales. En caso de reiteración, deberá ordenarse, además, la clausura del negocio o local por un plazo de hasta treinta (30) días;
b) Los/as personas humanas o jurídicas que intermedien en el acceso de menores de dieciocho (18) años a las apuestas y/o juegos de azar en línea;
c) Los/as personas humanas o jurídicas que publiciten o promocionen juegos de apuestas y/o azar en establecimientos o plataformas digitales no autorizadas por la autoridad competente, y;
d) Los/as personas humanas o jurídicas que publiciten o promocionen juegos de apuestas y de azar destinados, directa o indirectamente, a menores de dieciocho (18) años por cualquier medio.»

Título V
Denuncias y Acciones Legales. Caja de Crédito y Prestaciones Provincial o el organismo que en el futuro lo reemplace

ARTÍCULO 12°.- Modificación. Modificase el Artículo 7° de la Ley N° 4.217, que debe quedar redactado de la siguiente manera:
«ARTÍCULO 7°.- La Caja de Prestaciones Sociales de Catamarca tiene plena capacidad jurídica para adquirir derechos, contraer obligaciones y ejercer los actos que no sean prohibidos por normas legales o por esta ley, para cumplir con los fines de su creación. Tendrá como finalidad especial el mejoramiento económico-social de la provincia y sus habitantes, contribuyendo con toda obra de asistencia social y a toda otra afín con sus principios, mediante la regulación, control, explotación y autorización de todo juego de azar en la jurisdicción provincial, y la prohibición de todo juego de azar ilegal, especialmente en aquellos en los que participen niñas, niños y adolescentes menores de edad.»

ARTÍCULO 13°.- Modificación. Incorpórase los incisos v, w y x al Artículo 14 de la Ley Provincial N° 4.217, que deben quedar redactados de la siguiente manera:
«v) receptor de denuncias sobre sitios de apuestas en línea en los que participen niños, niñas y adolescentes menores de edad;
w) receptor de denuncias sobre personas o entidades que promuevan, avalen, publiciten o faciliten la ludopatía y ciberludopatía en niños, niñas y adolescentes, y;
x) promover acciones penales correspondientes en conjunto con Fiscalía de Estado constituyéndose en querellante cuando sea necesario.».

ARTÍCULO 14°.- Modificación. Modifícase el Artículo 24 de la Ley Provincial N° 4.217, que queda redactado de la siguiente manera:
«ARTÍCULO 24°.- De las utilidades líquidas y realizadas, ajustadas por inflación, que surja del estado de resultados consolidados, se constituirán las reservas legales y reglamentarias correspondientes y el remanente se destinará de la siguiente manera:
a) Hasta un diez por ciento (10%) para ser distribuido entre el personal de la caja conforme lo reglamente el directorio;
b) Un cinco por ciento (5%) se destinará a financiar las actividades relacionadas con la prevención y concientización sobre la ludopatía y ciberludopatía en niños, niñas y adolescentes, así como la recepción y gestión de denuncias y acciones legales correspondiente; c) El saldo resultante tendrá el destino que determine el Poder Ejecutivo, a través del Ministerio de Economía o el organismo que en su futuro lo reemplace.
En caso de no presentarse los estados contables al 30 de junio del año siguiente, se perderá el derecho a la percepción de la utilidad referida.»

Título VI
Disposiciones Finales

ARTÍCULO 15°.- **Autoridad de Aplicación**. El Poder Ejecutivo debe designar la autoridad de aplicación de la presente ley teniendo en cuenta el abordaje integral que la misma plantea.

ARTÍCULO 16°.- **Reglamentación**. El Poder Ejecutivo debe reglamentar la presente ley en un plazo no mayor a noventa (90) días contados a partir de su publicación en el Boletín Oficial.

ARTÍCULO 17°.- **Presupuesto**. Autorízase al Poder Ejecutivo Provincial a realizar las readecuaciones presupuestarias correspondientes para la ejecución de la presente ley y su inclusión en el presupuesto 2026. El financiamiento de las acciones previstas en esta ley será incluido en el presupuesto general del Estado, además de los fondos recibidos por concepto de multas y sanciones a las empresas infractoras y el remanente que surja del inc. b del Art. 24 de la Ley Provincial 4.217.

ARTÍCULO 18°.- **Vigencia**. La presente ley entra en vigencia desde su publicación en el Boletín Oficial.

ARTÍCULO 19°.- **Derogaciones**. Quedan derogadas todas las disposiciones que se opongan a la presente ley.

ARTÍCULO 20.- De forma.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DE LA LEGISLATURA PROVINCIAL DE CATAMARCA, A LOS CATORCE DÍAS DEL MES DE NOVIEMBRE DEL AÑO DOS MIL VEINTICUATRO.

Registrada con el N° 5889

***** Esta normativa fue impresa desde el Digesto Catamarca - https://digesto.catamarca.gob.ar - 10-12-2025 13:43:09*