(S-2044/2026)

PROYECTO DE LEY

El Senado y Cámara de Diputados, …

COMBATE CONTRA EL JUEGO ILEGAL

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1: Queda prohibida, en todo medio de comunicación, la exhibición de direcciones de dominios, el ofrecimiento de contenidos y la exposición de publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar en línea no autorizados.

Artículo 2: Los proveedores de servicios de activos virtuales no podrán ofrecer servicios o productos a operadores de juego de azar en línea no autorizados, ni a los operadores de juego de azar en línea que, aunque estuvieren autorizados, no cuenten con mecanismos, sistemas y procedimientos tecnológicos y de seguridad para verificar la edad de los usuarios y prevenir el acceso y la utilización de los juegos de azar en línea por parte de menores de edad.

CAPITULO II

Medidas Administrativas

Artículo 3: Bloqueo y baja de plataformas no autorizadas: Procedimiento.

1. Bloqueo: En los casos en que el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM), de oficio o a instancia de la autoridad jurisdiccional competente o de otros terceros interesados, detecte el uso de todo nombre de dominio de internet por agencias o plataformas de juego en línea No Autorizadas, deberá proceder a su bloqueo en forma inmediata, en un plazo que no podrá exceder las VEINTICUATRO (24) horas desde que tome conocimiento del hecho, ya sea a nivel jurisdiccional o nacional, según corresponda. La mera interposición de recursos administrativos no suspende el bloqueo.
2. Baja definitiva: Producido el bloqueo, la Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet (NIC Argentina) dará de baja en forma definitiva el nombre de dominio de internet. La mera interposición de recursos administrativos no suspende la baja definitiva.
3. Sin perjuicio de las obligaciones precedentes, la Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet (NIC Argentina) estará obligada a proceder al bloqueo o baja definitiva, según corresponda, de los nombres de dominio que fueren denunciados por la autoridad jurisdiccional competente, dentro de las setenta y dos (72) horas de recibida la notificación.
4. El ENACOM y los proveedores del servicio de conectividad a Internet en los plazos referidos, inaudita parte, deberán cumplir con las medidas previstas en este artículo y no estarán condicionadas a la existencia de una denuncia, proceso o condena penal.

Artículo 4: Bloqueo Financiero: El Banco Central de la República Argentina debe instruir a las entidades sujetas al régimen de la Ley N° 21.526 y sus modificatorias, así como a los Proveedores de Servicios de Pago (PSP), para que inhabiliten las transacciones y medios de pago asociados a plataformas con bloqueo.

Artículo 5: Bloqueo de “cajeros” e intermediarios. Las entidades financieras y los Proveedores de Servicios de Pago (PSP) deben

implementar protocolos de monitoreo y análisis de datos para detectar patrones transaccionales compatibles con personas humanas o jurídicas que actúen como “cajeros”, recaudadores o intermediarios financieros de plataformas no autorizadas. Ante la detección de dichos perfiles, deberán reportar la operación dentro de las veinticuatro horas al BCRA y al ENACOM.

El incumplimiento de las obligaciones y plazos establecidos para las entidades financieras y los Proveedores de Servicios de Pago (PSP) será considerado infracción grave y sancionada por el BCRA conforme el régimen de la Ley N° 21.526 y sus normas complementarias, sin perjuicio de la responsabilidad penal que pudiera corresponder por facilitación de juegos de azar no autorizados.

Artículo 6: Sitios Espejo. El bloqueo dispuesto por la autoridad administrativa tendrá alcance dinámico pudiendo ordenar su extensión inmediata a nuevos dominios, subdominios, redireccionamientos o aplicaciones móviles que reproduzcan la plataforma bloqueada.

CAPITULO III

Régimen Sancionatorio

Artículo 7: Sanciones administrativas. Sin perjuicio de la responsabilidad penal que pueda corresponder, el incumplimiento de las disposiciones de la presente ley será pasible de las siguientes sanciones:

a) Apercibimiento;
b) Multa de quinientas (500) a un millón (1.000.000) de Unidades de Valor Adquisitivo (UVA), según su valor a la fecha de la resolución sancionatoria;

c) Suspensión de la inscripción en el Registro de sitios, plataformas y empresas habilitadas para la explotación de juegos de azar y apuestas en línea creado por la Autoridad de Aplicación, por hasta un (1) año, o su baja;
d) Suspensión de la licencia o autorización por hasta un (1) año;
e) Caducidad de la licencia o autorización.

Cuando la infracción consista en publicidad, promoción o patrocinio prohibidos, se ordena además el cese inmediato de la difusión y el retiro de la campaña en todos los soportes.

Para graduar la sanción se tienen en cuenta la gravedad de la infracción, el beneficio obtenido o pretendido, el daño causado, la capacidad económica del infractor, la reincidencia y su condición de operador, intermediario, anunciante, medio de comunicación o generador de contenidos digitales. El apercibimiento sólo procede respecto de infracciones leves y sin reincidencia.

La afectación de personas menores de edad constituye infracción grave. En ese caso, el mínimo y el máximo de la multa se incrementan en un cincuenta por ciento (50 %) y, tratándose de operadores autorizados, la autoridad que otorgó la licencia puede disponer su suspensión preventiva. Una misma infracción no puede ser sancionada más de una vez.

Se considera reincidente a quien cometa una nueva infracción dentro de los tres (3) años de quedar firme una sanción anterior. En caso de reincidencia, el máximo de la multa puede duplicarse.

Las sanciones son aplicadas por la autoridad de aplicación respecto de los sujetos sometidos a su competencia, o por las autoridades locales de aplicación, según corresponda. Las sanciones de los incisos d) y e)

son aplicadas por el organismo regulador local que otorgó la licencia o autorización.

Es sancionado con multa de cien (100) a cincuenta mil (50.000) Unidades de Valor Adquisitivo (UVA) quien realice actos de intermediación entre una persona menor de edad con un sitio de juegos de azar y/o apuestas en línea mediante el uso de sistemas de pago electrónico u otros. Si el hecho constituye delito, se aplica la ley penal. Esta sanción no se aplica a las personas menores de edad, respecto de quienes se adoptan las medidas de protección previstas en la ley 26.061, de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes.

Artículo 8: Incorpórase como artículo 301 ter del Código Penal de la Nación, el siguiente:

“Artículo 301 ter: Será reprimido con prisión de dos (2) a cuatro (4) años, siempre que el hecho no constituya un delito más severamente penado, el que, con conocimiento de la falta de autorización emanada de la autoridad administrativa competente y con la finalidad de facilitar la explotación ilegal de juegos de azar en línea, prestare servicios financieros, tecnológicos, publicitarios o digitales esenciales para su funcionamiento.

Con la misma pena será reprimido el mayor de dieciocho (18) años que, con igual conocimiento, captare apostadores o recibiere fondos de terceros para acreditarlos en juegos de azar en línea no autorizados, y el que, después de haber sido notificado fehacientemente por la autoridad administrativa competente de la falta de autorización, continuare la difusión de su publicidad, promoción o patrocinio.

La pena será de tres (3) a seis (6) años de prisión cuando los hechos se dirigieren a personas menores de dieciocho (18) años.

A los efectos de este artículo, es esencial la prestación sin la cual, según las circunstancias del caso, la plataforma no podría procesar apuestas, recibir o pagar fondos, ser accedida por los usuarios o ejecutarse técnicamente.

La sola prestación de servicios generales de acceso a Internet, alojamiento, búsqueda, transmisión o difusión de contenidos no constituye este delito, salvo que el prestador, después de haber sido notificado fehacientemente por la autoridad administrativa competente de la falta de autorización, mantuviere el servicio con la finalidad prevista en el primer párrafo.”

Artículo 9: Incorpórase como artículo 301 quater del Código Penal de la Nación, el siguiente:

“Artículo 301 quater: Será reprimido con prisión de dos (2) a cuatro (4) años el que, por sí o por persona interpuesta, diere, ofreciere, prometiere, solicitare, aceptare o recibiere dinero o cualquier otra dádiva o ventaja para predeterminar o alterar de manera deliberada y fraudulenta el resultado o el desarrollo de una prueba, encuentro o competición deportiva, cualquier circunstancia de ella o el desempeño de sus participantes.

La pena será de tres (3) a seis (6) años de prisión cuando el hecho tuviere por finalidad influir en el resultado de juegos de azar o apuestas, o cuando interviniere en él un deportista, juez, árbitro, jurado, director técnico, entrenador o directivo de una entidad que organice o participe de la prueba, encuentro o competición.

Las penas previstas en los párrafos precedentes se elevarán en un tercio de su mínimo y de su máximo cuando la prueba, encuentro o competición corresponda a categorías integradas por personas menores de edad o cuando el hecho involucre a deportistas menores de edad.

En todos los casos se impondrá, además, a quien hubiere cometido el hecho en ejercicio de una actividad deportiva, arbitral, técnica o directiva, inhabilitación especial por el doble del tiempo de la condena para ejercer esa actividad y para integrar los órganos de administración o de control de entidades deportivas”.

Artículo 10: Incorpórase como artículo 301 quinquies del Código Penal de la Nación, el siguiente:

“Artículo 301 quinquies: En los delitos previstos en los artículos 301 bis, 301 ter y 301 quater, el decomiso comprenderá los nombres de dominio de Internet, servidores, equipos, terminales, programas y sistemas informáticos que hubieren servido para cometer el hecho, y los fondos o activos depositados o registrados en cuentas abiertas en entidades financieras, proveedores de servicios de pago o proveedores de servicios de activos virtuales que constituyan su producto o provecho.

Cuando no fuere posible el decomiso de esos bienes, se decomisarán otros bienes del condenado o de las personas humanas o jurídicas que se hubieren beneficiado con el hecho por un valor equivalente, previa intervención de éstas en el proceso con garantía de su derecho de defensa. En todos los casos quedan a salvo los derechos de restitución o indemnización del damnificado y de terceros de buena fe”.

Artículo 11: Medidas para hacer cesar el delito. En los procesos por los delitos previstos en los artículos 301 bis, 301 ter y 301 quarter del Código Penal, el juez, a pedido del Ministerio Público Fiscal, de la querella o del

organismo regulador local, puede ordenar en cualquier estado del proceso, para hacer cesar el delito, el bloqueo del acceso a sitios y aplicaciones, la suspensión de nombres de dominio, la remoción de contenidos y perfiles y la inmovilización de fondos en cuentas vinculadas a la explotación no autorizada.

Artículo 12: Destino de los fondos. Los fondos recaudados de las sanciones establecidas por esta ley, se destinarán en un veinte por ciento (20%) para las asociaciones civiles deportivas sin fines de lucro, veinte por ciento (20%) a la jurisdicción interviniente y el sesenta por ciento (60%) restante a solventar programas de prevención y rehabilitación de personas que padezcan la enfermedad de ludopatía y demás medidas dispuestas en la presente ley.

CAPITULO IV

Verificación de Identidad y Autenticación de Usuario

Artículo 13: Requisito de Acceso y Operación. Los sitios de juegos de azar y/o apuestas en línea deben exigir, como condición previa e indispensable para el registro, acceso y realización de cualquier operación, la creación de una cuenta de usuario vinculada a una persona humana mayor de dieciocho (18) años, cuya identidad y edad deberán ser verificadas fehacientemente mediante sistemas de validación de datos biométricos.

Artículo 14: Creación de usuario y Operatoria Financiera. Para completar el proceso de registro de usuario y habilitar la operatoria económica en sitios de apuestas digitales, los operadores deben aplicar, como mínimo, los siguientes controles:

a) Validación de la presencia real de la persona humana mediante prueba de vida activa;
b) Autenticación de los datos biométricos y del Documento Nacional de Identidad mediante consulta en tiempo real con el Registro Nacional de las Personas (RENAPER) o el organismo público que en el futuro lo reemplace;
c) Verificación fehaciente de que la identidad validada corresponde a una persona humana mayor de dieciocho (18) años;
d) Validación automatizada de que las cuentas bancarias, cuentas de pago o instrumentos financieros utilizados para depósitos, cargas de saldo o retiros de fondos pertenezcan de manera exclusiva a la misma persona humana mayor de edad registrada como usuaria, quedando prohibida la acreditación o envío de fondos desde o hacia cuentas de terceros o de personas menores de edad.

Artículo 15: Autenticación en el inicio de sesión y operaciones. Los operadores/licenciatarios de la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea deben poseer en sus sitios, aplicaciones o páginas web, mecanismos, herramientas y filtros que garanticen en forma fehaciente la imposibilidad de acceso de menores de edad mediante el reconocimiento biométrico.

Este procedimiento debe realizarse tanto en oportunidad del registro, como en el inicio de cada sesión que realice el usuario, durante las mismas, al aceptar, procesar o habilitar pagos, depósitos o cargas de saldo en la cuenta registrada y al finalizar previo a otorgar el pago o recompensa. La información deberá resguardarse dando cumplimiento a lo estipulado en la Ley Nacional 25.326 de Datos Personales y cualquier otra normativa concordante en la materia, en el estándar, formato y/o modalidad que la autoridad de aplicación establezca. Dichos datos solo pueden ser tratados con la exclusiva finalidad de verificar la identidad y mayoría de edad de las personas usuarias, quedando

estrictamente prohibida su cesión, transferencia o comercialización a terceros, debiendo los operadores/licenciatarios de la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea garantizar su seguridad, integridad y confidencialidad.

Los operadores deberán implementar mecanismos tecnológicos destinados a detectar y prevenir la creación y utilización de cuentas fraudulentas, la suplantación de identidad y el uso indebido de credenciales de acceso, garantizando la protección de los datos personales de los usuarios

Artículo 16: Medios de Pago Prohibidos. Queda expresamente prohibido a los operadores/licenciatarios de la explotación de juegos de azar y/o apuestas en línea aceptar, procesar o habilitar pagos, depósitos o cargas de saldo mediante el uso de cuentas de terceros, dinero en efectivo, criptoactivos no identificados y/o cualquier medio de pago cuya identidad no coincida con el usuario registrado.

CAPITULO V

Disposiciones Finales

Artículo 17: Adhesión. Invítase a las provincias y a la Ciudad Autónoma de Buenos Aires a adherir a la presente ley en todos los aspectos operativos y normativos que hacen a sus respectivas competencias.
Artículo 18: Reglamentación. El Poder Ejecutivo nacional debe reglamentar la presente ley en el término de ciento veinte (120) días desde su entrada en vigencia.

Artículo 19: Comuníquese al Poder Ejecutivo nacional.

Patricia Bullrich. - Eduardo A. Vischi. - Carolina Losada. - Flavia G. Royón. –

FUNDAMENTOS

Señora Presidente:

Tengo el agrado de dirigirme a usted con el objeto de someter a consideración de este Honorable Cuerpo el presente proyecto de ley, que tiene por finalidad complementar y reforzar la media sanción CD 26/24, “Prevención de ludopatía y regulación de juegos de azar y apuestas en línea”, aprobada por la Honorable Cámara de Diputados de la Nación el 27 de noviembre de 2024 y actualmente en revisión en el Honorable Senado.

El proyecto no sustituye ni compite con aquella iniciativa. Parte de su misma lógica, proteger la salud pública, impedir el acceso de menores y combatir un mercado hoy desbordado por la oferta no autorizada, y se concentra en dos frentes que la media sanción aborda de manera general y que aquí se profundizan:

· el combate efectivo contra la oferta ilegal de juegos de azar y apuestas en línea,
· la autenticación de la identidad del usuario como herramienta central para la prevención del juego infantil.

I. El antecedente: la media sanción CD 26/24

La media sanción CD 26/24 constituye un avance significativo. Declara de interés nacional la prevención y el abordaje de la ludopatía como política de salud pública; prohíbe la publicidad, promoción y patrocinio de los juegos de azar y apuestas en línea; establece la verificación

biométrica de identidad y edad mediante sistemas de identidad digital conectados con el RENAPER, en el registro, en cada inicio de sesión, durante la sesión y antes del pago; fija exigencias de juego responsable; regula los medios de pago; prevé el bloqueo judicial de plataformas no autorizadas bajo el dominio “bet.ar” y la intervención del Banco Central; crea el Registro Nacional de Autoexclusión; fija un régimen de multas

Ese andamiaje es necesario. Sin embargo, su eficacia depende de que existan instrumentos que alcancen a quienes, por definición, no se someterán voluntariamente a la regulación: los operadores no autorizados, quienes los financian, los publicitan y los sostienen tecnológicamente. Y depende, además, de que la verificación de identidad no pueda ser eludida mediante el uso de credenciales o cuentas de terceros. A esos dos objetivos responde este proyecto.

II. Carácter complementario del proyecto

La regulación de una actividad lícita y la persecución de la actividad ilícita son dos caras de una misma política pública. Una regulación estricta para los operadores autorizados genera, si no se la acompaña de herramientas de refuerzo, un incentivo a migrar hacia la oferta clandestina, que no cumple controles de edad, no ofrece herramientas de juego responsable y opera fuera del alcance del Estado.

Por ello, el presente proyecto:

Se integra con los conceptos y el diseño institucional de la media sanción: utiliza las nociones de operadores/licenciatarios, autoridad de aplicación, autoridades locales, Registro de sitios, plataformas y empresas habilitadas, billeteras virtuales y Proveedores de Servicios de Pago, y se apoya en el régimen de multas en UVA y en el agravamiento por afectación de menores allí previstos.

Mantiene la misma cláusula de adhesión provincial y el mismo plazo de reglamentación de ciento veinte (120) días, respetando el carácter federal de la materia.

No reduce ninguna protección de la media sanción: la amplía, la precisa o la dota de mecanismos de ejecución.

III. Fortalecimiento del combate contra el juego ilegal

1. Publicidad, dominios y contenidos de plataformas no autorizadas
La media sanción prohíbe la publicidad de los juegos de azar en línea en general. El proyecto agrega una prohibición específica y expresa, en todo medio de comunicación, de exhibir direcciones de dominios, ofrecer contenidos y exponer publicidad, promoción y patrocinio de juegos de azar en línea no autorizados. De este modo, la promoción de la oferta clandestina queda alcanzada de modo inequívoco, con independencia del soporte o de la forma de difusión.
2. Proveedores de servicios de activos virtuales.
La media sanción dirige sus obligaciones financieras a las entidades financieras y a los Proveedores de Servicios de Pago, y fija como medios de pago las tarjetas de débito y las billeteras con fondos. No alcanza expresamente a los proveedores de servicios de activos virtuales, que constituyen un canal alternativo de movimiento de fondos. El artículo 2º del proyecto impide que estos proveedores presten servicios a operadores no autorizados y a operadores que, aun autorizados, carezcan de mecanismos tecnológicos y de seguridad para verificar la edad de los usuarios y prevenir el acceso de menores. Con ello se cierra una vía de elusión del sistema financiero regulado.
3. Bloqueo administrativo ágil, sitios espejo y bloqueo financiero
El bloqueo judicial previsto en la media sanción es una herramienta valiosa, pero su sola vía jurisdiccional resulta insuficiente frente a plataformas que reaparecen en nuevos dominios en cuestión de horas.

Este proyecto incorpora, en consecuencia, un procedimiento administrativo complementario que prevé:

· el bloqueo inmediato de dominios utilizados por plataformas no autorizadas por parte del ENACOM, en un plazo máximo de veinticuatro (24) horas desde que toma conocimiento del hecho, sin efecto suspensivo de los recursos administrativos;
· la baja definitiva del dominio por NIC Argentina, y su bloqueo o baja dentro de las setenta y dos (72) horas de recibida la notificación de la autoridad jurisdiccional;
· la extensión dinámica del bloqueo a sitios espejo, subdominios, redireccionamientos y aplicaciones móviles que reproduzcan la plataforma bloqueada;
· el bloqueo financiero instruido por el Banco Central a las entidades financieras y Proveedores de Servicios de Pago, que desarrolla y hace operativo el mandato de la media sanción; y
· la detección y reporte de “cajeros” e intermediarios, es decir, de las personas que recaudan y canalizan fondos para las plataformas ilegales, con un deber de reporte al BCRA y al ENACOM dentro de las veinticuatro (24) horas.

4. Régimen sancionatorio graduado y proporcional

La media sanción prevé una única sanción administrativa: la multa. Este proyecto conserva exactamente su escala (de 500 a 1.000.000 de UVA) y el agravamiento del cincuenta por ciento cuando se afecte a menores, y la complementa con un esquema escalonado y proporcional: apercibimiento para infracciones leves y sin reincidencia, suspensión o baja de la inscripción en el Registro de sitios, plataformas y empresas habilitadas, suspensión de la licencia por hasta un año y caducidad de la licencia o autorización. Incorpora criterios de graduación (gravedad, beneficio obtenido, daño causado, capacidad económica, reincidencia y

condición del infractor), el cese inmediato de la difusión en los casos de publicidad prohibida, la regla de que una misma infracción no puede ser sancionada más de una vez y la definición de reincidencia.

Asimismo, sanciona a quien realice actos de intermediación entre una persona menor de edad y un sitio de juegos de azar mediante sistemas de pago electrónico u otros, excluyendo expresamente de la sanción a los menores, respecto de quienes corresponden las medidas de protección de la ley 26.061.

5. Instrumentos penales

La media sanción modifica el artículo 301 bis del Código Penal para reprimir con prisión de tres a ocho años la explotación, administración u organización de juegos de azar sin autorización. Este proyecto completa esa respuesta penal en los eslabones que sostienen la explotación ilegal:

· Artículo 301 ter que reprime a quien, con conocimiento de la falta de autorización y con la finalidad de facilitar la explotación ilegal, preste servicios financieros, tecnológicos, publicitarios o digitales esenciales para su funcionamiento; a quien capte apostadores o reciba fondos para acreditarlos en plataformas no autorizadas; y a quien continúe difundiendo publicidad luego de ser notificado fehacientemente. Se agrava la pena cuando los hechos se dirijan a menores de dieciocho años. Como garantía de proporcionalidad, se exige el elemento subjetivo del conocimiento y se excluye la mera prestación de servicios generales de acceso a Internet, alojamiento, búsqueda o transmisión, salvo que el prestador mantenga el servicio con esa finalidad luego de una notificación fehaciente de la autoridad.
· Artículo 301 quater, donde se tipifica la manipulación fraudulenta de resultados deportivos, con penas agravadas cuando se procure influir

en apuestas, cuando intervengan deportistas, árbitros o dirigentes, o cuando involucre a categorías de menores. La expansión de las apuestas deportivas en línea incrementa el riesgo para la integridad de las competencias, que la media sanción procura resguardar mediante la prohibición de apostar a quienes participan del evento y la incompatibilidad de dirigentes deportivos con operadores.

· Artículo 301 quinquies que dispone el decomiso de dominios, servidores, equipos, sistemas y de los fondos y activos que constituyan producto o provecho de los delitos, con resguardo de los derechos de terceros de buena fe y del derecho de defensa.

· A su vez se faculta al juez a ordenar, en cualquier estado del proceso, el bloqueo de sitios y aplicaciones, la suspensión de dominios, la remoción de contenidos y la inmovilización de fondos para hacer cesar el delito.

6. Destino de los fondos

Los fondos recaudados por las sanciones se destinan prioritariamente a programas de prevención y rehabilitación de la ludopatía (sesenta por ciento), y se asigna el resto a las asociaciones civiles deportivas sin fines de lucro y a la jurisdicción interviniente (veinte por ciento cada una), en consonancia con el objetivo, compartido con la media sanción, de que el producido de las sanciones retorne a la comunidad.

IV. Autenticación del usuario y prevención del juego infantil

La protección de niñas, niños y adolescentes es el eje común de ambos proyectos. La media sanción establece la prohibición de acceso de menores, exige la verificación biométrica a distancia mediante reconocimiento facial contra la base del RENAPER y obliga a establecer un sistema de registro y logueo para impedir su ingreso. Estas

disposiciones se encuentran en consonancia con la Convención sobre los Derechos del Niño y con la ley 26.061, y este proyecto las toma como piso.

La experiencia indica que el principal riesgo de un sistema de verificación no es solamente que falle la tecnología, sino que sea eludido mediante la utilización de la identidad o de las cuentas de un adulto. Un menor puede registrarse con datos de un tercero, o utilizar para depositar y retirar fondos una cuenta bancaria o billetera ajena. Por eso el Capítulo IV del proyecto refuerza la autenticación en los siguientes aspectos:

· Cuenta de usuario vinculada a una persona humana mayor de dieciocho años, como condición previa e indispensable para el registro, el acceso y cualquier operación.
· Prueba de vida activa, para validar la presencia real de la persona y evitar el uso de fotografías, videos o suplantaciones.
· Autenticación en tiempo real contra el RENAPER de los datos biométricos y del DNI, con verificación fehaciente de la mayoría de edad.
· Titularidad exclusiva de los medios de pago: validación automatizada de que las cuentas bancarias, cuentas de pago o instrumentos financieros utilizados para depósitos, cargas de saldo o retiros pertenezcan a la misma persona humana mayor de edad registrada, con prohibición de acreditar o enviar fondos desde o hacia cuentas de terceros o de menores de edad. Esta previsión complementa las obligaciones que la media sanción impone a los Proveedores de Servicios de Pago y entidades financieras para impedir el uso de billeteras por parte de menores , y los límites de los medios de pago.
· Reautenticación biométrica en el registro, en cada inicio de sesión, durante la sesión, al procesar pagos, depósitos o cargas de saldo, y al finalizar antes de otorgar el pago o recompensa, consolidando el

estándar de la media sanción y extendiéndolo expresamente a las operaciones de pago.

· Protección de los datos biométricos: se los limita a la exclusiva finalidad de verificar identidad y mayoría de edad, se prohíbe su cesión, transferencia o comercialización, y se exige seguridad, integridad y confidencialidad, en el marco de la ley 25.326. Los operadores deben, además, implementar mecanismos para detectar y prevenir cuentas fraudulentas, suplantación de identidad y uso indebido de credenciales.

· Prohibición de medios de pago no identificables: cuentas de terceros, dinero en efectivo, criptoactivos no identificados y cualquier medio cuya titularidad no coincida con la del usuario registrado.

V. Coherencia con el ordenamiento vigente.

El proyecto ha sido diseñado para su aplicación armónica con la media sanción. Sus reformas al Código Penal se articulan con el artículo 301 bis allí modificado; su régimen sancionatorio respeta la escala de multas y el agravamiento por afectación de menores; y sus medidas administrativas se apoyan en la autoridad de aplicación, el Registro de sitios, plataformas y empresas habilitadas, y la intervención del Banco Central, el ENACOM y los demás organismos ya previstos. Se respeta, asimismo, la competencia de las provincias y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires como autoridades locales de aplicación, a las que se invita a adherir.

Las medidas más intensivas (bloqueo administrativo, decomiso, inmovilización de fondos) se acompañan de resguardos: exigencia de conocimiento en los tipos penales, exclusión de los prestadores generales de servicios de Internet, protección de terceros de buena fe, garantía del derecho de defensa y principio de no duplicación de sanciones.

Concluyendo, podemos afirmar que combatir el juego ilegal y proteger a la infancia no son objetivos separables: cada plataforma clandestina que opera sin control de edad es una puerta abierta para el acceso de menores, y cada identidad o cuenta de tercero que se presta o se utiliza indebidamente es una grieta en el sistema de verificación. La media sanción CD 26/24 sienta las bases de un marco regulatorio integral; este proyecto le aporta las herramientas para que ese marco funcione en la práctica.

Por las razones expuestas y las que expondré al momento de su tratamiento, solicito a mis pares el acompañamiento en la aprobación del presente proyecto de ley.

Patricia Bullrich. - Eduardo A. Vischi. - Carolina Losada. - Flavia G. Royón. –

VERSION PRELIMINAR SUSCEPTIBLE DE CORRECCION UNA VEZ CONFRONTADO CON EL EXPEDIENTE ORIGINAL