**PROYECTO DE LEY N° \_\_\_\_\_\_\_\_\_ DE 2025 CÁMARA**

***“POR LA CUAL SE ESTABLECEN PARÁMETROS Y ADVERTENCIAS FRENTE A LOS JUEGOS DE APUESTAS, SUERTE Y AZAR QUE SE REALIZAN EN PLATAFORMAS EN LÍNEA Y SE DICTAN OTRAS DISPOSICIONES”***

**EL CONGRESO DE COLOMBIA**

**DECRETA:**

**ARTÍCULO 1°. OBJETO.** La presente ley tiene por objeto la implementación de advertencias y mensajes preventivos que deberán realizar las plataformas de apuestas en línea que operan en Colombia, cuando comunican y publican sus juegos de apuestas, suerte y azar. En la que deberán informar sobre los aspectos asociados a la ludopatía y afectaciones a la salud mental.

**ARTÍCULO 2°. ADVERTENCIA**: Toda publicidad, identificación o promoción sobre juegos de suerte y azar que realicen las plataformas de apuestas en línea, deberán hacer referencia expresa a la prohibición para menores de edad establecida en el artículo 4 literal (b) de la Ley 643 de 2001.

**ARTÍCULO 3°. ETIQUETA:** En toda publicidad, identificación o promoción de juegos de suerte y azar que realicen las plataformas de apuestas en línea deberá comunicarse al público la leyenda: *“El exceso de apuestas en línea puede causar ludopatía siendo perjudicial para la salud mental”.*

**ARTÍCULO 4°. AUTORIZACIÓN:** Autorícese al Gobierno Nacional, Ministerio de Hacienda, Ministerio de Salud, Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones, y especialmente a la Empresa Industrial y Comercial del Estado Administradora del Monopolio Rentístico de los Juegos de Suerte y Azar – COLJUEGOS, para expedir los reglamentos que podrán contener las sanciones necesarias frente al incumplimiento de la presente Ley.

**ARTÍCULO 5°. VIGENCIA Y DEROGATORIAS:** La presente Ley rige a partir de la fecha de su promulgación.

**EDUAR TRIANA RINCÓN**

**Representante a la Cámara Boyacá**

**Centro Democrático**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

**PROYECTO DE LEY N° \_\_\_\_\_\_\_\_\_ DE 2025 CÁMARA**

***“POR LA CUAL SE ESTABLECEN PARÁMETROS Y ADVERTENCIAS FRENTE A LOS JUEGOS DE APUESTAS, SUERTE Y AZAR QUE SE REALIZAN EN PLATAFORMAS EN LÍNEA Y SE DICTAN OTRAS DISPOSICIONES”***

1. **OBJETO:**
* La Iniciativa tiene por objeto la implementación de advertencias y mensajes preventivos que deberán realizar las plataformas de apuestas en línea cuando comunican y publican sus juegos de apuestas, suerte y azar.
* Las advertencias deberán informar sobre los aspectos asociados a la ludopatía y afectaciones a la salud mental.
* Igualmente, toda publicidad, identificación o promoción sobre juegos de suerte y azar que realicen las plataformas de apuestas en línea, deberán hacer referencia expresa a la prohibición y oferta de estos juegos para menores de edad, la cual fue establecida en el artículo 4 literal (b) de la Ley 643 de 2001.
* A su vez, en toda publicidad o promoción de juegos de suerte y azar que realicen las plataformas de apuestas en línea deberá comunicarse al público la leyenda: “El exceso de apuestas en línea puede causar ludopatía siendo perjudicial para la salud mental”.
* Finalmente, se crea una autorización al Gobierno Nacional a través de COLJUEGOS, para expedir los reglamentos que podrán contener las sanciones necesarias frente al incumplimiento de la presente Ley.
1. **FUNDAMENTO LEGAL:**
* Artículo 114 de la Constitución Política de Colombia. Función del Congreso es hacer las leyes.
* Ley 5 de 1992 artículo 140, determinó que los Senadores y Representantes individualmente y a través de las bancadas pueden presentar proyectos de Ley.
* Igualmente, existen dos Leyes que tratan y protegen la Salud Mental en la que se encuentran:
	+ Ley 1616 de 2013: Por medio de la cual se expide la ley de salud mental y se dictan otras disposiciones, en la cual se garantiza el ejercicio pleno del Derecho a la Salud Mental a la población colombiana, priorizando a los niños, las niñas, los adolescentes y los jóvenes, mediante la promoción de la salud y la prevención del trastorno mental, la Atención Integral e Integrada en Salud Mental en el ámbito del Sistema General de Seguridad Social en Salud.
	+ Ley 2460 de 2025: Por medio del cual se modifica la ley 1616 de 2013 y se dictan otras disposiciones en materia de prevención y atención de trastornos y/o enfermedades mentales, así como medidas para la promoción y cuidado de la salud mental, la cual dispuso que la promoción de la salud mental es una estrategia intersectorial e interinstitucional que busca transformar los determinantes de la salud mental que impactan la calidad de vida, con el propósito de garantizar entornos saludables, satisfacer las necesidades; y facilitar medios para fomentar, mantener y mejorar la salud a nivel individual y colectivo. Esta estrategia considerará la multiculturalidad en Colombia con el objetivo de aumentar los factores protectores y reducir los factores de riesgo entre las demás acciones que se definan.
1. **JUSTIFICACIÓN**

Hoy en Colombia una de las problemáticas que está generando amplia preocupación es el acceso de menores de edad a las plataformas de apuestas en línea, principalmente debido a que en lugares físicos como casinos o sitios de apuestas, si existe y se realiza un control al ingreso para menores de edad, no obstante, en el escenario digital se ha podido lograr burlar los controles de las plataformas de apuestas en línea, y niños y adolescentes terminan entrando a ellas generando conductas que los acercan a la ludopatía y a la adicción.

Según el Diario el Tiempo en 2019 la Organización Mundial de la Salud decretó a la ludopatía como un trastorno mental y del comportamiento persistente o recurrente que provoca un deterioro significativo personal y familiar[[1]](#footnote-1).

La Universidad Nacional en 2020 reveló que un 19% de estudiantes encuestados presentan adicción a los juegos de azar. Los expertos en el tema afirman que el “efecto recompensa” en las apuestas genera en el cerebro de los menores de edad eventuales adicciones si no se realizan medidas a tiempo.

Según el informe de “The Lancet”, Al menos 80 millones de personas a nivel global serían ludópatas. A nivel global, investigadores calculan que el rendimiento bruto estimado que tendrán los juegos de suerte y azar por internet, es decir, la cantidad perdida por los consumidores, alcanzará los 205.000 millones de dólares para el año 2030. En Colombia, hay más de 11 millones de cuentas en plataformas de apuestas en línea[[2]](#footnote-2).

Lo cierto es que hoy no es necesario acudir o desplazarse físicamente para ir a un casino, ya que se podrá aventurar en juegos de suerte y azar con el celular que esta disponible 24/7, gracias a la digitalización. *“El informe de la reconocida revista médica habla de la rápida expansión de la industria de los juegos de azar, impulsada por el auge de los juegos en línea, la accesibilidad a través de los celulares, el aumento de la legalización y la llegada de las apuestas a nuevos mercados, incluyendo a países de ingresos bajos y medios en los que la infraestructura regulatoria suele ser débil. Otro punto que los estudios internacionales revisados por The Lancet advierten es que* ***hay grupos específicos en mayor riesgo por las apuestas, entre ellos los niños y jóvenes que rutinariamente se ven expuestos a publicidad de apuestas y patrocinios de esta industria. De hecho, se habla de que las asociaciones entre el deporte profesional y el juego comercial son ahora parte integral del diseño de las prácticas comerciales y las estrategias de marketing de ambos sectores.*** *“Parece que se está instalando una nueva realidad social generalizada: un mayor interés en los deportes significa ahora una mayor exposición a las apuestas” [[3]](#footnote-3)”*

En entrevistas a dos jóvenes que realizó el diario el Tiempo demuestran como la publicidad ha venido afectando a los jóvenes que ingresan a estas plataformas de apuestas en las que vale la pena citar; “*Uno ya no se puede ver un partido sin que haya publicidad de apuestas, en las propagandas te dicen que tienes un bono, una recarga, y te invitan a jugar”, dice Rivera 29 años y Andrés Rincón 19 años.* ***“Este joven reconoce que es frecuente que al hablar de fútbol la pasión por ese deporte sea secundaria: “Uno muchas veces ya no habla en términos futbolísticos sino de apuestas, es decir, uno ya no dice ‘Ojalá que Colombia gane’, sino, por ejemplo, ‘Colombia está pagando 360, Uruguay está pagando 270’, uno habla es de lo que hay en juego”[[4]](#footnote-4).***

Es por esto que la Ludopatía se convierte en una problemática que debe ser trabajada desde varios sectores, y prestársele especial atención para que los menores de edad no participen de esta actividad.

El Doctor José Manuel Quintero Castellanos MD. MsC. PhD(c). de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, quien acompañó con su experiencia y profesionalismo la presente iniciativa, explica que el juego de apuestas ha experimentado una expansión sin precedentes, impulsada por la tecnología y la accesibilidad de las plataformas en línea. Esta proliferación ha generado una creciente preocupación por sus efectos adversos en la salud pública[[5]](#footnote-5). Numerosas investigaciones en revistas indexadas demuestran que el daño asociado al juego excede al pequeño grupo de jugadores patológicos, afectando de manera amplia y desigual a la sociedad[[6]](#footnote-6). La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce explícitamente el juego como un problema de salud pública, al generar externalidades negativas en salud mental, violencia intrafamiliar, suicidio y sobreendeudamiento[[7]](#footnote-7). La evidencia muestra que los daños se ubican en un continuo que va del malestar leve a consecuencias graves, no limitadas a casos clínicos de ludopatía.

Afirma el Doctor Quintero que, ***el juego como una opción de ocio y de auto responsabilidad individual ha sido ampliamente cuestionado, toda vez que se reproduce un control similar al del tabaco y el alcohol, promovido por la propia industria y demostrando tener un bajo impacto preventivo, desviando la atención de los determinantes estructurales del daño[[8]](#footnote-8). La regulación actual se muestra insuficiente para proteger a los ciudadanos, lo que hace imperativo y urgente desarrollar una nueva ley con un enfoque preventivo y de salud pública.***

Y los daños no se centran en la afectación económica o patrimonial, sino que están afectando profundamente la Salud Mental y las relaciones sociales. La ludopatía o adicción al juego se afirma que: es un trastorno devastador cuyas consecuencias recaen no solo en los individuos afectados, sino también en sus familias y en la sociedad en su conjunto, que asume los costos indirectos derivad

os de la pérdida de productividad, el aumento de la delincuencia y la sobrecarga de los servicios sociales y de salud[[9]](#footnote-9).

Frente al caso concreto que ocupa el presente proyecto de ley, demuestra que la publicidad masiva que estamos viendo de plataformas de juegos de apuestas y azar, en la que se muestran como una forma de ocio inofensiva, minimizando los peligros y riesgos reales, generando una percepción de aceptación social de una conducta que realmente es dañina[[10]](#footnote-10), por esto la necesidad de una regulación que refleje las complejidades y los riesgos reales del juego.

El Doctor José Manuel Quintero Castellanos, nos allego un análisis del estudio de este caso, del cual adjuntamos los apartes literales más destacados a continuación:

**Poblaciones Vulnerables y Factores de Riesgo:**

* Los adolescentes y jóvenes constituyen una población especialmente vulnerable a los efectos adversos del juego de apuestas[[11]](#footnote-11). Su cerebro, aún en desarrollo, presenta una mayor susceptibilidad a las conductas adictivas, lo que los hace particularmente propensos a desarrollar ludopatía. Las consecuencias negativas de un inicio temprano en el juego pueden ser profundas y duraderas, afectando su salud mental, rendimiento académico, relaciones sociales y bienestar general a lo largo de la vida. Los estudios de prevalencia revisados muestran que las tasas de juego problemático son hasta cinco veces más altas en adolescentes que en adultos[[12]](#footnote-12).
* El inicio temprano en las apuestas es un fuerte predictor de problemas futuros. Investigaciones longitudinales demuestran que una proporción significativa de adultos diagnosticados con ludopatía comenzaron a jugar en la adolescencia. La exposición al juego en el entorno familiar o a través de grupos de pares puede normalizar la conducta y reducir la percepción de riesgo. La constante disponibilidad de plataformas de apuestas en línea agrava esta situación, eliminando barreras de acceso y facilitando el juego a cualquier hora y desde cualquier lugar, incluso para menores de edad[[13]](#footnote-13).
* Existen múltiples factores que aumentan la predisposición individual a desarrollar una adicción al juego. Entre ellos se incluyen rasgos de personalidad como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones y la baja tolerancia a la frustración.
* Asimismo, la presencia de otros trastornos mentales comórbidos, como la depresión, la ansiedad, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) o el abuso de sustancias, incrementa significativamente el riesgo de desarrollar ludopatía. La regulación debe ser sensible a estas condiciones preexistentes y considerar estrategias de protección específicas para estos grupos[[14]](#footnote-14).
* **La publicidad y el marketing de las casas de apuestas ejercen una influencia directa y perniciosa, especialmente sobre los jóvenes. Las estrategias de marketing son agresivas y a menudo utilizan técnicas que apuntan específicamente a este segmento de la población. La asociación del juego con figuras del deporte, celebridades o influencers en redes sociales crea una falsa sensación de normalidad, éxito y glamour, minimizando los riesgos inherentes**. Esta normalización contribuye a la gamificación de las apuestas y a su integración en la cultura juvenil, lo que dificulta la percepción de los peligros reales[[15]](#footnote-15). **Es imperativo, desde una perspectiva de salud pública, limitar drásticamente estas prácticas de marketing para proteger a los menores y a las poblaciones vulnerables de la exposición a mensajes que incitan al juego.** La literatura demuestra que la exposición al juego en entornos físicos y digitales ha aumentado exponencialmente, especialmente entre adolescentes y jóvenes[[16]](#footnote-16).

**Impacto Económico y Social**

* La industria del juego a menudo destaca su contribución económica. Argumenta la generación de empleos y significativos ingresos fiscales para el Estado. Sin embargo, es crucial reconocer que estos beneficios no deben eclipsar los sustanciales costos sociales y económicos. Estos costos son generados por la actividad del juego problemático[[17]](#footnote-17).
* El juego problemático tiene un impacto negativo directo en la productividad laboral. Se manifiesta a través del ausentismo, la disminución del rendimiento y, en muchos casos, la pérdida de empleo. Con frecuencia, conduce a la acumulación de deudas insostenibles y a la ruina financiera personal y familiar. Esto no solo destruye el patrimonio, sino que también genera una carga adicional para los servicios sociales y de bienestar del Estado, que deben asumir los costos de la asistencia y la rehabilitación[[18]](#footnote-18).
* Existe una correlación documentada entre la ludopatía y el aumento de la criminalidad. Los jugadores patológicos, desesperados por financiar su adicción, pueden recurrir a actos ilegales. Esto incluye desde pequeños hurtos y fraudes hasta malversación de fondos y, en casos extremos, delitos más graves. Este fenómeno impacta directamente en la seguridad ciudadana y aumenta los costos para el sistema de justicia penal, desviando recursos que podrían destinarse a otras áreas[[19]](#footnote-19)
1. **ANÁLISIS COMPARADO**

**Argentina:** Ordenó bloquear direcciones IP de los sitios de apuestas en línea en las áreas escolares como medida preventiva para que menores de edad puedan usarlas. Estas fueron las medidas que han tomado:

* Se cerró la convocatoria para operadores de juego online, no se pueden sumar más sitios de apuestas. Quedaron 11 empresas activas que son auditadas permanentemente, Lotería de la Ciudad de Buenos Aires, con parámetros sobre juego responsable y que establecen identificaciones de los jugadores mediante tecnología biométrica.
* Se estableció el bloqueo de .com y sitios de apuestas en toda la red BA wifi (en toda la Ciudad). Se bloquearon 1271 páginas legales.
* Se denunció a influencers y personalidades para que dejen de publicitar apuestas ilegales. Entre las medidas para atacar la problemática de la ludopatía infantil, el Gobierno de la Ciudad intimó y denunció penalmente a influencers y famosos que a través de redes sociales promocionaron plataformas de apuestas online ilegales. Además, se firmaron acuerdos y convenios para bloquear perfiles de usuarios que promocionan el juego ilegal.
* Se creó una fiscalía especializada en ludopatía, una fiscalía especializada en el juego infantil ya trabaja sobre denuncias de sitios de apuestas ilegales, para mejorar el acceso a estas plataformas y ya ha bloqueado 237 sitios de juego ilegal.
* Se requirió a las billeteras virtuales y bancos que bloqueen transferencias a sitios ilegales.
* Lotería de la Ciudad de Buenos Aires lleva adelante una campaña de prevención. Busca concientizar sobre el uso de la tecnología y los riesgos de las apuestas en los menores. Se llama “Hablar es ganar” y promueve el diálogo y la concientización para trabajar en la prevención.
1. **CONCLUSIÓN Y PROPUESTA DE MEDIDAS PREVENTIVAS**

Es necesaria la creación de las advertencias que contempla la presente ley, toda vez que la publicidad, promoción y patrocinio de los juegos de apuestas, suerte y azar no tiene hoy ninguna restricción, y si por el contrario tenemos modelos exitosos que se han aplicado a otras industrias como el tabaco y el alcohol, es necesario que pongamos sobre la mesa si debe también ser limitada o no en cuanto a horarios específicos, o a medios de comunicación que principalmente sean escuchados por adultos.

Es pertinente replantearnos si las plataformas en línea de juegos de apuestas, suerte y azar, deben o no patrocinar eventos deportivos que mayoritariamente menores de edad consumen, si el marketing debe ser realizado por personajes famosos, influenciadores o deportistas que fomentan apuestas, ya que esto esta normalizando y exaltando una conducta que genera riesgos en la salud mental asociada a la Ludopatía.

Igualmente, es menester revisar la creación de programas de prevención y educación sobre los riesgos de los juegos de apuestas, suerte y azar, así como, que las plataformas de apuestas en línea, ofrezcan herramientas de autoexclusión efectivas frente a la edad mínima de ingreso, montos en las apuestas e incluso tiempo de juego.

Existen propuestas sobre la eventual creación de un fondo, que se financie con parte de los impuestos de estas empresas para la prevención y el tratamiento de la ludopatía, así como para mitigar los daños que se generan en la salud mental.

Así las cosas, este Proyecto de ley es una oportunidad para la implementación de medidas de advertencia en la publicidad que usan las plataformas en línea de juegos de apuestas, suerte y azar, con el fin de crear un entorno de juego más seguro y responsable, protegiendo a los menores de edad que son los más vulnerables. Siendo la oportunidad de poner este asunto sobre la mesa y en la cual será necesaria la convocatoria a audiencias públicas y la solicitud de conceptos a las entidades del estado para de esta forma escuchar también a la sociedad civil, expertos en salud pública y voceros de las plataformas en línea de apuestas.

1. **IMPACTO FISCAL**

De conformidad con el articulado propuesto, el proyecto de ley no tiene un impacto fiscal negativo en las finanzas del Gobierno Central o cualquier otra entidad pública, por el contrario, significaría una protección a la salud mental no solo de los menores de edad, sino de aquellas personas que realizan apuestas en plataformas en línea.

1. **DECLARACIÓN DE IMPEDIMENTOS O RELACIÓN DE POSIBLES CONFLICTOS DE INTERÉS**

De conformidad con el artículo 291 de la Ley 5 de 1992, en la que se estableció que el autor del proyecto presentara en la exposición de motivos un acápite que describa las circunstancias o eventos que podrán generar un conflicto de interés para la discusión y votación del proyecto. Se considera que el presente proyecto de Ley no genera conflictos de interés en atención a que se trata de un proyecto que no produce un beneficio particular, actual y directo a los congresistas, de conformidad con lo establecido en el artículo 1 de la Ley 2003 de 19 de noviembre de 2019; sino que, por el contrario, al ser una ley que crea una advertencia frente a las apuestas en línea, no existe un beneficio particular.

Así el Consejo de Estado determinó “No cualquier interés configura la causal de perdida de investidura, pues se sabe que sólo lo será aquél del que se pueda predicar que es:

***Directo, esto es, que per se el alegado beneficio, provecho o utilidad encuentre su fuente en el asunto que fue conocido por el legislador***;

***Particular, que el mismo sea específico o personal, bien para el congresista o quienes se encuentren relacionados con él***; y

***Actual o inmediato, que concurra para el momento en que ocurrió la participación o votación del congresista, lo que excluye sucesos contingentes, futuros o imprevisibles.[[20]](#footnote-20)***

De los Honorables Congresistas,

**EDUAR TRIANA RINCÓN**

**Representante a la Cámara Boyacá**

**Centro Democrático**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/apuestas-y-menores-de-edad-cuidado-analisis-del-editor-multimedia-3370705 [↑](#footnote-ref-1)
2. https://www.eltiempo.com/salud/los-riesgos-de-tener-un-casino-en-el-bolsillo-una-alerta-de-salud-publica-3404613 [↑](#footnote-ref-2)
3. Ídem. [↑](#footnote-ref-3)
4. Ídem. [↑](#footnote-ref-4)
5. Blank, L., Baxter, S., Woods, H. B., & Goyder, E. (2021). Interventions to reduce the public health burden of gambling-related harms: a mapping review. The Lancet Public Health, 6(1), e50-e63. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(20)30230-9 [↑](#footnote-ref-5)
6. van Schalkwyk, M. C. I., Petticrew, M., Cassidy, R., Adams, P., McKee, M., Reynolds, J., & Orford, J. (2021). A public health approach to gambling regulation: countering powerful influences. The Lancet Public Health, 6(8), e614–e619. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(21)00098-0 [↑](#footnote-ref-6)
7. Adams, P. J. (2016). Moral jeopardy: Risks of accepting money from the alcohol, tobacco and gambling industries. Cambridge University Press. [↑](#footnote-ref-7)
8. Ukhova, D., Marionneau, V., Nikkinen, J., & Wardle, H. (2024). Public health approaches to gambling: a global review of legislative trends. The Lancet Public Health, 9(1), e57–e67. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(23)00221-9 [↑](#footnote-ref-8)
9. Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). Journal of Behavioral Addictions, 5(4), 592–613. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073 [↑](#footnote-ref-9)
10. Livingstone, C., & Rintoul, A. (2020). Moving on from responsible gambling: A new discourse is needed to prevent and minimise harm. Public Health, 184, 107–112. https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.03.018 [↑](#footnote-ref-10)
11. Wilber, M. K., & Potenza, M. N. (2006). Adolescent gambling: Research findings and implications. Psychiatry, 3(10), 40–48. [↑](#footnote-ref-11)
12. Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). Journal of Behavioral Addictions, 5(4), 592–613. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073 [↑](#footnote-ref-12)
13. Ukhova, D., Marionneau, V., Nikkinen, J., & Wardle, H. (2024). Public health approaches to gambling: a global review of legislative trends. The Lancet Public Health, 9(1), e57–e67. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(23)00221- [↑](#footnote-ref-13)
14. Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). Journal of Behavioral Addictions, 5(4), 592–613. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073 [↑](#footnote-ref-14)
15. Ukhova, D., Marionneau, V., Nikkinen, J., & Wardle, H. (2024). Public health approaches to gambling: a global review of legislative trends. The Lancet Public Health, 9(1), e57–e67. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(23)00221-9 [↑](#footnote-ref-15)
16. Wilber, M. K., & Potenza, M. N. (2006). Adolescent gambling: Research findings and implications. Psychiatry, 3(10), 40–48. [↑](#footnote-ref-16)
17. Blank, L., Baxter, S., Woods, H. B., & Goyder, E. (2021). Interventions to reduce the public health burden of gambling-related harms: a mapping review. The Lancet Public Health, 6(1), e50-e63. https://doi.org/10.1016/S2468-2667(20)30230-9 [↑](#footnote-ref-17)
18. Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). Journal of Behavioral Addictions, 5(4), 592–613. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073 [↑](#footnote-ref-18)
19. Ídem. [↑](#footnote-ref-19)
20. Consejo de Estado, Sala de lo Contencioso Administrativo, sentencia de 10 de noviembre de 2009, radicación número: PI. 01180-00 (C. P. Martha Teresa Briceño de Valencia). [↑](#footnote-ref-20)