

Honorable Cámara de Senadores
Secretaría General
Dirección de Proceso Legislativo

ORIGEN: CÁMARA DE SENADORES

EXP: PS-21 10314

FECHA DE SESIÓN (ORDINARIA)

JUEVES 15 DE JULIO DE 2021.

5.- Proyecto de Ley "QUE REGULA LA INDUSTRIA Y COMERCIALIZACIÓN DE ACTIVOS VIRTUALES - CRIPTOACTIVOS», presentado por los Senadores Fernando Silva Facetti, Antonio Apuril y Juan Bartolomé Ramírez, de fecha 14 de julio de 2021.

GIRADO A LAS COMISIONES DE

1.- LEGISLACIÓN, CODIFICACIÓN, JUSTICIA Y TRABAJO.

2.- ENERGÍA, RECURSOS NATURALES, POBLACIÓN, AMBIENTE, PRODUCCIÓN Y DESARROLLO SOSTENIBLE.

3.- INDUSTRIA, COMERCIO Y TURISMO.

DECISIONES TOMADAS DURANTE LA SESION.

APROBADO EN SESIÓN:	APROB. CON MODIF.:
RECHAZADO EN SESIÓN:	RATIFICADO EN SESIÓN:
ARCHIVADO EN SESIÓN:	RETIRADO EN SESIÓN:
VUELTO A COMISIÓN:	SOLICITADO POR:
POSTERGADO	SOLICITADO POR
PASA A:	VUELVE A:

OBSERVACIONES:



*Congreso Nacional
Honorable Cámara de Senadores
Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti*

Asunción, 14 de Julio del 2.021

Nota N° FSF 103/21

Señor Senador
Oscar Salomón, Presidente
Honorable Cámara de Senadores
E. S. D

Señor Presidente

Tenemos el Honor de dirigirnos a Vuestra Excelencia con el objeto de elevar a consideración de este Alto Cuerpo Legislativo el Proyecto de Ley **“QUE REGULA LA INDUSTRIA Y COMERCIALIZACIÓN DE ACTIVOS VIRTUALES – CRIPTOACTIVOS”**

En cumplimiento de lo dispuesto en el Art. 203 de nuestra Constitución Nacional, se adjunta exposición de motivos.

En la seguridad de que este Alto Cuerpo Legislativo contribuirá al oportuno estudio y tratamiento de la propuesta legislativa, aprovechamos la ocasión para saludar al señor Presidente con las más altas consideraciones.

Firmado:

Fernando Silva Facetti, *Senador de la Nación*

Antonio Apuril Santiviago, *Senador de la Nación*

Juan Ramírez Brizuela, *Senador de la Nación*



Congreso Nacional

Honorable Cámara de Senadores

Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El presente proyecto de ley tiene por objetivo establecer seguridad jurídica, financiera y fiscal en los negocios derivados de la producción y comercialización de Activos Virtuales, también denominados como criptoactivos y tokens derivados de la tecnología blockchain.

Paraguay tiene una gran capacidad de producción energética, consumiendo solo un tercio de la misma. La actividad de minería de Activos Virtuales por su naturaleza al resolver algoritmos matemáticos de alta complejidad necesita instalar equipamiento de alto consumo de energía eléctrica. La actividad de minería de Activos Digitales podría alcanzar el consumo eléctrico de miles de MegaWatts que al día de hoy Paraguay los tiene como excedentes.

Cabe destacar que es de gran importancia utilizar energías renovables amigables al medio ambiente. Paraguay dispone de esta energía con grandes excedentes por tales motivos los beneficios para el país en concepto de venta de energía e impuestos serán cuantiosos debido a que esta industria necesita un alto consumo a los efectos de resolver dichos algoritmos matemáticos.

Paraguay en el marco de la renegociación del Anexo C del Tratado de Itaipú precisa promover políticas de inclusión de industrias electro intensivas, el mercado internacional ha puesto sus ojos en Paraguay en su generación de energía hidroeléctrica para la transformación en Activos Virtuales, Criptoactivos O Tokens derivados de la tecnología blockchain.

A su vez, esta ley busca introducir a la industria de Minería de Activos Virtuales como parte del portafolio de inversiones que el país puede ofrecer. La Minería es la actividad de Transformación de Electricidad en Mercancías o Productos denominados Criptoactivos, Criptomonedas o Tokens derivados de la tecnología blockchain, este producto resultante de la transformación industrial debe ser incluido en los registros del Ministerio de Hacienda o sus correspondientes órganos o secretarías, Ministerio de Industria y Comercio.

Es importante que las empresas puedan registrar estos productos dentro de su contabilidad para que puedan contar con su valoración real, adicionalmente ayuda a optimizar la recaudación tributaria de esta industria, por último, permite la trazabilidad de lo producido en el país facilitando su seguimiento por parte las autoridades supervisoras. Si estos activos son exportados el presente Proyecto de ley otorga visibilidad de cada movimiento de esta actividad y su volumen exportado.

Por consiguiente y en base a lo expuesto previamente, sería oportuno el reconocer a la Minería de Activos Virtuales como una Actividad Industrial dentro del Ministerio de Industria y Comercio, ya que utiliza capital, mano de obra, maquinaria y construcción de infraestructura civil para producir un producto,



Congreso Nacional

Honorable Cámara de Senadores

Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

dicha industria es capital intensiva y depende altamente de la importación de maquinaria. Entre los principales beneficios derivados a esta inscripción podemos citar: Facilidades para acceder a los mecanismos de promoción a la Industria que ofrece el Ministerio de Industria y Comercio, orientaciones para el financiamiento de la actividad Industrial, gestión prioritaria en la aplicación de las normas de Defensa al Consumidor.

Existen países que actualmente han avanzado en la regulación de la actividad de transformación electrointensiva y su comercialización, la presente ley no pretende legalizar los activos virtuales como medio de pago o admitirlas como monedas de curso legal, sino otorgar seguridad y transparencia a la producción de Activos Virtuales tanto para los productores como para el Gobierno.

En consecuencia, este proyecto de ley busca poder validar la posición de esta industria en el registro público e industrial estableciendo una base clara de forma de dar apertura y fomentar la inversión internacional.

Dado que la Secretaría de Prevención de Lavado de Dinero o Bienes emitió un registro de Proveedores de Activos Virtuales esto ayudará a promover una mayor transparencia en este sector, dándole una mayor claridad sobre lo producido y lo vendido, hecho clave para una medición y eventual regulación de la compra y venta de Activos Virtuales en el futuro.

Adicionalmente, se vuelve imperativo formalizar esta industria para que exista una trazabilidad de los movimientos de fondos relacionados con la venta de Activos Virtuales. Actualmente por la falta de inclusión financiera la mayoría de las empresas en este ámbito tienen que vender su producción en el mercado en efectivo, esto genera una suerte de informalidad y otorga facilidades para los que pudieren querer utilizar a esta industria para el blanqueo de activos y de actividades ilícitas como el financiamiento al narcotráfico, tráfico de armas y al terrorismo etc. Ya que, el Banco Nacional de Fomento es la entidad financiera del estado, debe hacer esfuerzos para ofrecer a estas empresas servicios básicos.

En razón y en consecuencia a los hechos y argumentos expuestos en el presente escrito, consideramos como de vital importancia en pos al permanente desarrollo, crecimiento, generación de puestos de trabajo y de inversión extranjera para el Paraguay el acompañamiento y apoyo al presente proyecto de ley hasta su eventual aprobación.

Firmado:

Fernando Silva Facetti, *Senador de la Nación*

Antonio Apuril Santiviago, *Senador de la Nación*



Congreso Nacional
Honorable Cámara de Senadores
Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

Juan Ramírez Brizuela, Senador de la Nación

PROYECTO DE LEY

“QUE REGULA LA INDUSTRIA Y COMERCIALIZACIÓN DE ACTIVOS VIRTUALES - CRIPTOACTIVOS”

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1 ° .- OBJETO. La presente ley **tiene por objeto regular las actividades** de producción y comercialización de activos virtuales o criptoactivos, a fin de garantizar seguridad jurídica, financiera y fiscal a los negocios derivados de su producción y comercialización.

ARTÍCULO 2 ° .- ÁMBITO DE APLICACIÓN. La presente ley es de aplicación obligatoria para toda persona física o jurídica domiciliada en la República del Paraguay que se dedique a la intermediación, comercialización, intercambio, transferencia o almacenamiento de activos virtuales criptoactivos.

ARTÍCULO 3 ° .- DEFINICIONES. A los efectos de la presente ley se entenderá por:

- a) Activo Virtual o Criptoactivo: Cualquier activo que existe de forma digitalizada o contenido que alguien puede poseer, y por tanto, tienen asociado un derecho para su uso. Al ser tratada como una propiedad, ésta puede venderse, comprarse o licenciarse.
- b) Token: Ficha criptográfica que representa una unidad de valor dentro de una cadena de bloques (blockchain), y que pueden adquirirse en ella con el fin de usarse luego para obtener bienes de servicios.
- c) Minería de Activos Virtuales o Criptoactivos: Proceso de producción de registro y validación de transacciones en la red o cadena de bloques utilizando la potencia de cómputo de máquinas para resolver algoritmos matemáticos que resuelven los bloques. Por realizar dicho trabajo a cambio recibe una recompensa, en el mismo tipo de Activos Digitales.
- e) Proveedores de Servicios de Activos Virtuales: Personas físicas o jurídicas que realicen actividades de minería o su equivalente, intercambio, transferencia, almacenamiento y/o administración de activos virtuales.



Congreso Nacional

Honorable Cámara de Senadores

Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Favetti

f) Cadena de bloques (Blockchain): Es un registro público compuesto por una base de datos distribuida y descentralizada conformada por cadenas de bloques, la cual utiliza criptografía para evitar que la información registrada en cada bloque pueda ser modificada.

CAPÍTULO II

AUTORIDAD DE APLICACIÓN

ARTÍCULO 4º.- AUTORIDAD DE APLICACIÓN. Establécese como autoridad de aplicación al MINISTERIO DE INDUSTRIA Y COMERCIO, el cual coordinará las actividades de habilitación, registro, supervisión y control con los siguientes Entes:

- a) **COMISIÓN NACIONAL DE VALORES:** El cual estará a cargo de establecer los requerimientos de registro y oferta pública de activos virtuales, así como la fiscalización y control de los emisores, oferente, e intermediarios.
- b) **SECRETARÍA DE PREVENCIÓN DE LAVADO DE DINERO O BIENES (SEPRELAD)** en el marco del cumplimiento de la Ley 1015/97 QUE PREVIENE Y REPRIME LOS ACTOS ILÍCITOS DESTINADOS A LA LEGITIMACIÓN DE DINERO O BIENES y sus modificatorias, que incorpora a los prestadores de servicios virtuales como sujetos obligados.
- c) **ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE ELECTRICIDAD** en carácter de Ente técnico a cargo de satisfacer las necesidades de energía eléctrica del país, promover el desarrollo y elaborar los planes y programas de desarrollo eléctrico.

ARTÍCULO 5º .- ATRIBUCIONES DEL MINISTERIO DE INDUSTRIA Y COMERCIO (MIC). El MIC tendrá las siguientes atribuciones:

- a) Otorgar la Licencia de Minería de Activos Virtuales según los requerimientos establecidos en la presente ley;
- b) Supervisar las actividades de las Minerías de Activos Virtuales;
- c) Registrar y controlar el buen funcionamiento de las máquinas informáticas cuyo único uso es la Minería de Activos Virtuales como un bien de capital.
- d) Promover la capacitación técnica de los ingenieros eléctricos, civiles e informáticos en la generación de Activos Virtuales;



Congreso Nacional

Honorable Cámara de Senadores

Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

e) Sancionar a aquellas personas físicas o jurídicas que realizan actividades de minería fuera del marco normativo de la presente ley.

ARTÍCULO 6°.- ATRIBUCIONES DE LA COMISIÓN NACIONAL DE VALORES (CNV). La Comisión Nacional de Valores tendrá las siguientes atribuciones:

- a) Determina activos virtuales que puedan ser aceptados para su negociación en el mercado de valores;
- b) Establece los mecanismos de custodia, anotación en cuenta, intermediación, negociación y compensación en el ámbito del mercado de valores;
- c) Establece requisitos de registro de agentes intervinientes para negociación, compensación, custodia, e intermediación en el mercado de valores. Así como el régimen de información periódica aplicable.

La CNV determinará por normas de carácter general, los aranceles de registro, monitoreo, y los límites de aranceles para servicios de los agentes intervinientes dentro del mercado de valores.

ARTÍCULO 7° .- ATRIBUCIONES DE LA SECRETARÍA DE PREVENCIÓN DE LAVADO DE DINERO O BIENES (SEPRELAD).

- a) Establecer los requerimientos de registro de los Proveedores de Servicios de Activos Virtuales como sujetos obligados de conformidad a la Ley N° 1.015/97 QUE PREVIENE Y REPRIME LOS ACTOS ILÍCITOS DESTINADOS A LA LEGITIMACIÓN DE DINERO O BIENES y sus modificatorias;
- b) Establecer los mecanismos de monitoreo y control de las transacciones que involucren activos virtuales criptomonedas;

Sancionar a aquellas personas físicas y jurídicas que incumplan la obligación de registro.

ARTÍCULO 8 ° .- ATRIBUCIONES DE LA ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE ELECTRICIDAD (ANDE). La ANDE tendrá las siguientes atribuciones:

- a) Establecer los requerimientos del plan de consumo energético industrial para la industria minera de activos virtuales;
- b) Establecer requerimientos de garantía bancaria, de seguro o real efectiva, la cual no podrá ser inferior al doble valor de consumo mensual de energía



Congreso Nacional

Honorable Cámara de Senadores

Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

eléctrica prevista para aquellas personas físicas o jurídicas que soliciten aprobación de consumo industrial con fines de explotación minera de activos virtuales;

c) Aprobar y fiscalizar las instalaciones de infraestructura eléctrica utilizada para la Industria de Activos Digitales.

ARTÍCULO 9º.- RECONOCIMIENTO. Reconócese a la minería de activos virtuales como industria digital e innovadora. Ésta industria será beneficiaria de todos los mecanismos de incentivos provistos en la legislación nacional.

Artículo 10º- LICENCIA MINERA DE ACTIVOS VIRTUALES. Las personas físicas o jurídicas que deseen realizar la actividad de minería de activos virtuales deberán solicitar previamente la autorización de consumo eléctrico industrial, cuyos requerimientos serán establecidos por la ANDE.

Obtenida la autorización de consumo eléctrico industrial, el interesado procederá a solicitar la Licencia de habilitación para la explotación industrial de minería de activos virtuales, para lo cual deberá:

- a) Cumplir con los requerimientos de registro y habilitación de empresa;
- b) Identificación georreferenciada del inmueble donde tendrá asiento la actividad industrial. En caso de ser arrendatario, deberá contar con la autorización expresa del titular de la propiedad;
- c) Plan Industrial, el que deberá incluir, proyecto de infraestructura eléctrica y civil y plan financiero acorde a la inversión;

El Ministerio de Industria y Comercio deberá expedirse sobre la aprobación o rechazo de solicitud de licencia en un plazo máximo de 30 días de presentados todos los requerimientos técnicos establecidos en la presente ley.

ARTÍCULO 11 ° .- DE LA COMERCIALIZACIÓN DE ACTIVOS VIRTUALES. Los Activos Virtuales son productos de libre venta por aquellas personas físicas y jurídicas que lo deseen comercializar, bajo los términos de la presente ley. Los Proveedores de Servicios de Activos Virtuales tendrán prohibido: vender, ceder o transferir su propiedad, dar en préstamo o garantía o afectar el uso y goce de los Activos Virtuales que administran o custodian para terceros sin autorización expresa del propietario.



Congreso Nacional

Honorable Cámara de Senadores

Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

ARTÍCULO 12 ° .- REGISTRO DE COMERCIALIZACIÓN DE ACTIVOS VIRTUALES. Toda persona física o jurídica con la intención de comercializar o custodiar Activos Virtuales para terceros tiene la obligación de registrarse como Proveedores de Activos Virtuales en la SEPRELAD y serán considerados sujetos obligados.

ARTÍCULO 13 ° .- DERECHOS DERIVADOS DE LOS TOKENS. Los tokens pueden otorgar a su titular:

- a) Derecho a expectativa de participación potencial en la revalorización, rentabilidad o la obtención de un beneficio del proyecto de inversión, el cual se denomina token de utilidad;
- b) Derecho representativo de una cuota parte del capital empleado para el desarrollo del proyecto, el cual se denomina token de seguridad. En ambos casos, su titular tendrá la posibilidad de negociar en mercados equivalentes o similares a los mercados de valores regulados.

ARTÍCULO 14 ° .- DEBER DE INFORMACIÓN. Las entidades comercializadoras de Activos Virtuales deberán informar al adquirente las condiciones de comercialización con Activos Virtuales, notificando expresamente que los activos virtuales no son reconocidos como monedas de curso legal, por tanto, no tienen respaldo del Banco Central del Paraguay.

CAPÍTULO III

DE LAS INFRACCIONES Y SANCIONES

ARTÍCULO 15 ° .- INFRACCIONES Y SANCIONES. Las personas físicas o jurídicas que realicen actividades relacionadas a Activos Virtuales en contravención a lo establecido en la presente ley y sus reglamentos están sujetos a las sanciones administrativas y penales que correspondan.

ARTÍCULO 16 ° .- DE LAS INFRACCIONES. Son consideradas infracciones las acciones u omisiones que tuvieran por resultado el incumplimiento de obligaciones por parte de toda persona física o jurídica del cual dependiera el ejercicio o goce de los derechos del empresario, consumidor y proveedor, que por su negligencia, impericia, imprudencia o dolo afecte negativamente o pusiera en riesgo el ejercicio de derechos reconocidos en la Constitución, los convenios



Congreso Nacional
Honorable Cámara de Senadores
Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

internacionales ratificados, las leyes vigentes en la materia, las disposiciones establecidas en la presente ley y sus reglamentaciones.

ARTÍCULO 17°. DE LAS AUTORIDADES SANCIONATORIAS. Las sanciones de infracciones administrativas a las disposiciones establecidas en la presente ley serán impuestas por las autoridades que tuvieran potestad disciplinaria.

El Poder Ejecutivo establecerá reglamentariamente un procedimiento sumarial, que garantice el cumplimiento de las disposiciones constitucionales relativas al derecho a la defensa, por el cual el Ministerio de Industria y Comercio podrá imponer las sanciones previstas en la presente ley.

En el ámbito de competencia de la Comisión Nacional de Valores, los agentes intervinientes en el mercado de valores que infrinjan la presente Ley o las reglamentaciones dictadas por la Comisión Nacional de Valores, serán pasibles de sanciones administrativas, las que se aplicarán en base a lo previsto en la Ley de Mercado de Valores.

ARTÍCULO 18°. SANCIONES. La autoridad competente, dentro del ámbito de su jurisdicción, impondrá las siguientes sanciones a aquellas personas físicas o jurídicas que contravengan las obligaciones impuestas en la presente ley y sus reglamentaciones:

- a) Apercibimiento;
- b) Multa de hasta 20.000 (veinte mil) Jornales Mínimos vigentes al momento de la imposición de la sanción, a ser determinada en base a la facturación anual registrada o a la inversión realizada cuando no registre facturación, no pudiendo ser la sanción superior al 15% del monto base imponible;
- c) En caso de reincidencia de una misma infracción, la multa será el doble de la multa inicial aplicada, la que podrá elevarse hasta 50.000 (cincuenta mil) Jornales Mínimos vigentes al momento de la imposición de la sanción para la persona física o jurídica que registre una facturación anual superior a G. 6.000.000.000 (guaraníes seis mil millones);
- d) Suspensión de la licencia minera o las actividades comerciales relacionadas a activos virtuales por un término de 6 (seis) meses; en el acto de suspensión se indicarán las medidas correctivas que deberán adoptarse;



Congreso Nacional

Honorable Cámara de Senadores

Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

- e) Cierre temporal del establecimiento o suspensión temporal de las actividades relacionadas a la minería o comercialización de activos virtuales;
- f) Transcurrido el término de suspensión sin que se hubiesen adoptado las medidas correctivas ordenadas por la autoridad de control, se dispondrá la cancelación definitiva e inmediata de la licencia minera o la comercialización de activos virtuales.

Las sanciones administrativas son independientes de las medidas correctivas o cautelares que dicten las autoridades de aplicación para salvaguardar el interés público protegido

Las sanciones aplicables para quienes ejerzan una función pública se aplicarán conforme a las leyes que establecen el régimen disciplinario de la institución de la cual el funcionario preste funciones.

Las sanciones podrán aplicarse de manera conjunta o separada de acuerdo a la gravedad de la infracción. Los montos recaudados en concepto de multa serán destinados exclusivamente al fortalecimiento del Ente sancionador.

ARTÍCULO 19°. GRADUACIÓN DE LAS SANCIONES. Para establecer la cuantía de las multas y selección del tipo de sanción, se considerarán los siguientes criterios:

- a) La magnitud del daño económico;
- b) La reiteración o reincidencia en la comisión de infracciones;
- c) La negligencia o intencionalidad de la persona física o jurídica infractora.

CAPÍTULO IV

DISPOSICIONES TRANSITORIAS Y DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 20°. REGULARIZACIÓN DE EMPRESAS MINERAS. Las personas físicas o jurídicas que operan como mineras deberán solicitar la licencia pertinente en un plazo máximo de 180 (ciento ochenta) días a partir de la entrada en vigencia de la presente Ley y su reglamento so pena de multa y clausura definitiva del establecimiento.



Congreso Nacional
Honorable Cámara de Senadores
Despacho del Senador de la Nación Fernando Silva Facetti

ARTÍCULO 21°. El Poder Ejecutivo reglamentará la presente ley en un plazo máximo de 90 días de su promulgación.

ARTÍCULO 22°. Comuníquese al Poder Ejecutivo

Firmado:

Fernando Silva Facetti, *Senador de la Nación*

Antonio Apuril Santiviago, *Senador de la Nación*

Juan Ramírez Brizuela, *Senador de la Nación*