




DCLE		 Concejo Municipal Municipalidad de San Carlos de Bariloche "1983-2023. 40 años de Democracia ininterrumpida" (Ordenanza 3371-CM-23)
------	--	--

- 5 JUN 2024 PROYECTO DE ORDENANZA N° . . 112/24 3

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA: SE REGULA PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN DE LOS JUEGOS DE AZAR Y/O APUESTAS PARA PREVENIR LUDOPATÍA

ANTECEDENTES

Constitución Nacional

Ley Nacional N° 26.934: Plan Integral de Consumos Problemáticos.

Ley Nacional N° 26.061: Protección Integral de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

Ley Nacional N° 26.657: Ley Nacional de Salud Mental.

Constitución Provincial

Ley Provincial N° 2440: Ley de Salud Mental.

Ley Provincial N° 4108: Implementa "Sistema de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía" y "Sistema de Juego Responsable".

Ley Provincial N° 4657: "Día sin Juegos de Azar" en todo el territorio provincial.

Ley Provincial N° 5455: "Prevención y tratamiento de la ludopatía."

Carta Orgánica.

Ordenanza N° 1760-CM-2007: Regulación del funcionamiento de los casinos.

Ordenanza N° 822 -CM- 1998: Modifica Ordenanza 679-CM-96 en lo referido a casinos y salas de juego.

Ordenanza N° 1884-CM-08: Crear Consejo Municipal de Protección de Derechos de las niñas, niños y adolescentes.

[buenosaires.gob.ar/noticias/jorge-macri-y-las-apuestas-online-entre-los-jovenes-nuestras-escuelas-deben-ser-un-lugar](https://www.buenosaires.gob.ar/noticias/jorge-macri-y-las-apuestas-online-entre-los-jovenes-nuestras-escuelas-deben-ser-un-lugar)


<https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/pautas-para-evitar-que-los-adolescentes-apuesten-online>

FUNDAMENTOS

A partir de la pandemia y el aislamiento, la virtualidad dio lugar a un nuevo fenómeno con fuertes repercusiones económicas, psicológicas y sociales: el desarrollo exponencial de los juegos de azar y de apuestas en línea.

En un país que atraviesa una crisis económica, las promociones ofertando créditos o bonos de bienvenida para comenzar a jugar, facilita el ingreso de cientos de adolescentes a estas plataformas. Señalamos además que no tienen una restricción horaria a la hora de apostar.



DCLE		 <p>Concejo Municipal Municipalidad de San Carlos de Bariloche</p> <p>"1983-2023. 40 años de Democracia ininterrumpida" (Ordenanza 3371-CM-23)</p>
------	--	--

Estas promociones suelen estar orientadas a los adolescentes y adultos jóvenes, que utilizan figuras públicas o “influencers” que invitan a participar al público a través de las redes sociales o mismo, en eventos deportivos. Un claro ejemplo son las casas de apuestas que son sponsors en nuestros clubes de fútbol. No es un dato menor que las principales casas de apuestas en línea instaladas en Argentina están patrocinando a los grandes equipos futbolísticos; un negocio multimillonario que llegó para quedarse. El fútbol es el deporte de mayor injerencia en nuestra sociedad, y es por lo menos cuestionable que las publicidades de apuestas se estampen en las camisetas de las instituciones más importantes del país y del mundo, teniendo en cuenta el alcance que ello tiene.

El incremento del consumo de juego online y apuestas deportivas se atribuye a múltiples factores: el aumento del gasto en entretenimiento, el cambio de percepción social sobre el juego, la publicidad intensiva y el patrocinio de eventos deportivos, entre otros. Además, la llegada de Internet ha permitido un fácil acceso a estas actividades, lo que ha ampliado su alcance y disponibilidad.

Todavía persiste una alarmante falta de conciencia social sobre esta problemática, debido al desconocimiento de este tipos de juegos que provocan una conducta adictiva llamada ludopatía.

Sumándose a esta normalización de la práctica, surge otra problemática en los pasatiempos de los adolescentes: los videojuegos.


Juegos muy populares que pueden utilizarse en el celular como: Freefire, League of Legends, Clash of Clans, entre otros, presentan una “caja de recompensas” o la posibilidad de comprar créditos para seguir jugando, mecanismos que introducen dinámicas de azar en medio de sus experiencias lúdicas.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud.

En Argentina se calcula que hay 19 millones de personas que apuestan, mientras que 7 de cada 100 argentinos se consideran adictos al juego. Esto ha encendido alarmas en los distintos organismos del país, presentando este tema de debate en concejos municipales, defensorías del pueblo, incluso se han presentado proyectos en las cámaras de Diputados y Senadores.

Las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires avanzaron en varias normativas que regulan estas actividades, demostrando el impacto que tienen las apuestas en línea en la franja etaria de la adolescencia y la juventud.

Más allá de las prohibiciones legales existen diversas modalidades a través de las cuales los jóvenes logran acceder a las apuestas en línea sorteando las restricciones.

<p>DCLE</p>		 <p>Concejo Municipal Municipalidad de San Carlos de Bariloche</p> <p>"1983-2023. 40 años de Democracia ininterrumpida" (Ordenanza 3371-CM-23)</p>
-------------	--	--

En muchos casos utilizan perfiles falsos para acceder a sitios de juego en línea, autorizados o no, o por intermedio de personas mayores de edad que establecen la vinculación económica con las agencias de apuestas.

En ese sentido, se propagó la figura de las personas denominadas "cajeros" quienes ofrecen el acceso y toman las apuestas de los menores de edad mediante la transferencia de dinero por billeteras virtuales y a cambio de una comisión.

La problemática se extiende también a los establecimientos educativos donde los jóvenes apuestan durante las horas de clases y, grupalmente, en los momentos del recreo sin que se pueda realizar ningún control sobre ello.

En este contexto resulta necesario sancionar una norma que brinde protección a los jóvenes en general, niñas, niños y adolescentes, en materia de prevención de la adicción temprana al juego, ludopatía, como también la regulación de la publicidad que les llega.

Para abordar esta ordenanza, es importante adoptar las siguientes definiciones:

a) **Ludopatía:** Alteración del comportamiento a través de una inhabilidad de resistir impulsos de apuestas o juegos al azar, consistiendo en una adicción patológica que afecta de manera negativa el ámbito personal, familiar, social y económico del jugador.

b) **Sitio de juegos de azar y/o apuestas en línea:** Toda aplicación que ofrezca una recompensa de bienvenida o contenga mecanismos con premios referenciados explícitamente a dinero en efectivo u otros medios de pago como billeteras electrónicas que implique las tarjetas de crédito o débito.

Se incluyen apuestas deportivas a la definición como un concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos o sobre hechos o actividades deportivas.


c) **Ciber Ludopatía:** Adicción comportamental consistente en conductas excesivas en relación al juego en línea o modalidades de actividades de apuestas en línea. Estas conductas se caracterizan por la incapacidad de controlar o mantener la conducta a pesar de sus consecuencias perjudiciales tanto sociales, familiares o económicas.

d) **Influencer:** Aquella persona que, mediante el uso de plataformas digitales o redes sociales, ejerce un grado significativo de influencia sobre una audiencia amplia y diversificada, impactando en las decisiones de consumos, opiniones y comportamientos de sus seguidores.

e) **Publicidad:** Divulgación o anuncio de medidas, cualquiera sea el medio utilizado para tal fin fuera de los establecimientos y/o agencias o plataformas de juego en línea.

En el mes de marzo del 2024, un comunicado de la Sociedad Argentina de Pediatría (SAP) en conjunto con la Asociación Argentina de Psiquiatría Infanto Juvenil y



DCLE		 <p>Concejo Municipal Municipalidad de San Carlos de Bariloche</p> <p>"1983-2023. 40 años de Democracia ininterrumpida" (Ordenanza 3371-CM-23)</p>
------	--	--

Profesionales Afines (AAPI) (Anexo I) informa que "Los gobiernos y las autoridades reguladoras deben implementar medidas efectivas para proteger a nuestros niños, niñas y adolescentes de las prácticas de juego en línea." Incluyendo "restricciones de edad, controles de identidad más rigurosos y regulaciones más sólidas para las empresas de juego en línea."

Como cuerpo legislativo nos preocupa fuertemente esta problemática de la que poco se habla y no podemos dejar pasar, ya que los y las jóvenes de Bariloche corren riesgos al estar expuestos a estas trampas en la que sólo ganan unos pocos.

Por todo lo expuesto elevamos este proyecto de Ordenanza.

AUTOR: Concejal Julieta Wallace (Bloque Incluyendo Bariloche)

Firmado digitalmente
por WALLACE Julieta
Fecha: 2024.06.05
10:15:25 -03'00'

COAUTOR: Concejal Leandro Costa Brutton (Bloque Incluyendo Bariloche)

INICIATIVA: Juventud Peronista Bariloche

El proyecto original N.º/fue aprobado en la sesión del día de de 2023, según consta en el Acta N.º/. Por ello, en ejercicio de las atribuciones que le otorga el Art. 38 de la Carta Orgánica Municipal,

**EL CONCEJO MUNICIPAL DE SAN CARLOS DE BARILOCHE
SANCIONA CON CARÁCTER DE**

ORDENANZA

- Art. 1º) Se regula la publicidad y promoción de los juegos de azar y/o apuestas deportivas en línea en el ejido municipal de San Carlos de Bariloche a fin de prevenir, proteger y asistir a jóvenes y a adolescentes que puedan estar expuestos a estas prácticas que pueden generar ludopatía.
- Art. 2º) Se limita la publicidad, promoción y el patrocinio de pronósticos deportivos, de juegos de azar o apuestas en líneas en la vía pública como en los eventos deportivos organizados por el municipio, en forma directa o

DCLE




Concejo Municipal
Municipalidad de San Carlos de Bariloche

"1983-2023. 40 años de Democracia ininterrumpida"
(Ordenanza 3371-CM-23)

indirecta, a través de indumentaria, medios audiovisuales, redes sociales, influencers, entidades, instituciones o clubes deportivos, al horario de 22:00 hs a 06:00 hs. Por ser una franja horaria como apropiada para el consumo adulto.

- Art. 3º) Se promueve la generación de políticas públicas de prevención de la ciberludopatía en adolescentes, identificando y visibilizando los riesgos de la utilización de sitios de apuestas, juegos de azar, apuestas deportivas o juegos online, protegiendo los derechos de los y las adolescentes en espacios digitales, fomentando el uso consciente y reflexivo de las plataformas digitales, dando a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia a través de las plataformas municipales y en la promoción de las políticas públicas que se difunden en radios, medios digitales y televisión.
- Art. 4º) Se encomienda al Departamento Ejecutivo y al Departamento Deliberante el desarrollo y ejecución de una campaña educativa e informativa que deberá difundirse a través de las plataformas digitales oficiales de la Municipalidad, concientizando a toda la población sobre la problemática de la ludopatía y sus consecuencias nocivas.
Se deberá agregar una leyenda en la página web "Municipio activo contra la ludopatía adolescente. EL JUEGO COMPULSIVO ES PERJUDICIAL PARA VOS Y TU FAMILIA. PROHIBIDO SU ACCESO A MENORES DE 18 AÑOS".
- Art. 5º) Se encomienda al Departamento Ejecutivo que realice las gestiones pertinentes hacia el Ministerio de Educación y Derechos Humanos de la provincia de Río Negro para la prohibición de acceso a los sitios de juego en línea a través del internet escolar.
- Art. 6º) La autoridad de Aplicación será la Secretaría de Comunicación que gestionará la restricción al acceso a sitios de juego en línea a través del servicio de internet libre y gratuito que ofrece nuestro municipio a través de los 7 puntos wi-fi ubicados en: Puerto San Carlos, Centro Cívico, Escuela Municipal de Arte La Llave, Plaza Belgrano, Terminal de Ómnibus y plaza del km. 13 ubicada en Avenida Exequiel Bustillo. Así mismo de todos los establecimientos públicos dependientes de la Municipalidad de San Carlos de Bariloche.
- Art. 7º) Se establece por el término de un año desde la promulgación de la presente la obligatoriedad del uso de la leyenda "Municipio activo contra la ludopatía adolescente", en toda la documentación emitida por la Municipalidad de San Carlos de Bariloche.
- Art. 8º) Se suspende por el plazo del artículo 7 la ordenanza 1421-CM-04, la cual



DCLE		 <p>Concejo Municipal Municipalidad de San Carlos de Bariloche</p> <p>"1983-2023. 40 años de Democracia ininterrumpida" (Ordenanza 3371-CM-23)</p>
------	--	--

retomará su vigencia al finalizar ese plazo.

Art. 9º) Comuníquese. Publíquese en el Boletín Oficial. Cumplido, archívese.