

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

ORDENANZA N° 3477-CM-24

DESCRIPCIÓN SINTÉTICA: SE REGULA ACCESO A JUEGOS DE AZAR Y APUESTAS PARA PREVENIR LUDOPATÍA ADOLESCENTE

ANTECEDENTES

Constitución Nacional.

Ley 26934: Plan integral de consumos problemáticos.

Ley 26061: Protección integral de Derechos de niñas, niños y adolescentes.

Ley 26657: Ley Nacional de Salud Mental.

Constitución de la Provincia de Río Negro.

Ley 2440: Ley de Salud Mental.

Ley 4108: Implementa sistema de prevención y tratamiento de la ludopatía y sistema de juego responsable.

Ley 4657: Día sin juegos de azar en todo el territorio provincial.

Ley 5455: Prevención y tratamiento de la ludopatía.

Carta Orgánica Municipal.

Ordenanza 822-CM-98: Modifica ordenanza 679-CM-96 en lo referido a casinos y salas de juego.

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

Ordenanza 1760-CM-07: Regulación del funcionamiento de los casinos.

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

Nota 611-MEySV-2024: Defensoría del Pueblo de San Carlos de Bariloche.

Los Defensores y las Defensoras del Pueblo de la República Argentina nucleados/as en ADPRA expresan su preocupación: <https://adpra.org.ar/ludopatia/>

https://www.gba.gob.ar/gobierno/noticias/la_provincia_present%C3%B3_un_plan_integral_para_abordar_la_ludopat%C3%ADa_adolescente

<https://buenosaires.gob.ar/noticias/la-ciudad-ataca-la-ludopatia-infantil-y-cierra-nuevas-licencias-para-operadores-de>

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

https://www.gba.gob.ar/gobierno/noticias/la_provincia_present%C3%B3_un_plan_integral_para_abordar_la_ludopat%C3%ADa_adolescente

Provincia de Salta:

<https://www.salta.gob.ar/prensa/noticias/el-ministerio-de-salud-advierte-sobre-el-incremento-de-la-ludopatia-entre-adolescentes-y-jovenes-96004>

Provincia de Córdoba:

<https://hoydia.com.ar/sociedad/proponen-concientizar-a-adolescentes-sobre-los-riesgos-del-juego-online/>

Informe periodístico diario Río Negro:

<https://www.rionegro.com.ar/policiales/juegos-de-azar-on-line-en-adolescentes-y-sus-vinculos-con-la-captacion-para-el-abuso-sexual-3846050/>

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

Informe del CONICET:

<https://www.conicet.gov.ar/apuestas-online-en-la-adolescencia-y-juventud-una-mirada-desde-lo-biologico-y-lo-social/>

Informe Fundación FADEHS sobre estadísticas en jóvenes bariloenses:
https://drive.google.com/file/d/1PSR-d0o-aZkEM-1noDRCHY1vvj8VWTx_/view

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.

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 en línea 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

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

otros. Además, el acceso a internet ilimitado permite el fácil ingreso 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 sobre las consecuencias de que este tipos de juegos provocan una conducta adictiva llamada ludopatía.

Sumándose a esta normalización de la práctica ludópata, surge otra en los pasatiempos de los adolescentes: los videojuegos. Juegos muy populares que pueden utilizarse en el celular como: Free fire, 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.

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. 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.

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

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 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) Juegos de azar y apuestas en línea: toda aplicación que ofrezca una recompensa de bienvenida o que contenga mecanismos con premios referenciados explícitamente al dinero en efectivo u otros medios de pago, como billeteras electrónicas que impliquen el uso de tarjetas de crédito o débito.

Se incluyen apuestas deportivas a la definición de apuestas 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 con el 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 como 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 consumo, opiniones y comportamientos de sus seguidores.

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

e) Publicidad: divulgación o anuncio de medidas, cualquiera que 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 de 2024, un comunicado de la Sociedad Argentina de Pediatría (SAP) en conjunto con la Asociación Argentina de Psiquiatría Infanto Juvenil y 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.

El Instituto de Formación Docente Continua realizó un informe en una jornada institucional de política y legislación educativa sobre Apuestas online en el ámbito educativo, donde explican que resulta fundamental educar a los chicos sobre riesgos y las consecuencias de las apuestas online por lo que se deberían organizar programas de concientización en las escuelas para informar a los chicos sobre los peligros y consecuencias de esta práctica.

También sostienen que es necesario establecer normas y políticas escolares claras sobre el uso de dispositivos electrónicos y el acceso a sitios de apuestas online, incluyendo la implementación de filtros de contenido y medidas de control parental.

Durante el mes de noviembre de 2024, la Fundación Ambiente, Desarrollo y Habitat Sustentables realizaron una encuesta sobre la ludopatía en los colegios secundarios.

Este informe de FADEHS tuvo un alcance de 350 respuestas de parte de algunos de los colegios con más estudiantes de la ciudad: CET N 2, ESRN 2, ESRN 20, ESRN 46 y Colegio Integral Vuriloche:

- El 55,1% de los jóvenes jugaron/juegan a juegos de azar y apuestas en línea.
- 127 estudiantes juega en casinos virtuales y 62 estudiantes juega en apuestas deportivas, sin tener en cuenta la cantidad de jóvenes que gastan dinero en juegos en línea como fornite, free fire entre otros.

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

- El 82,4% de los adolescentes conocen a alguien que juega.
- El 71,5% de los jóvenes encuestados no saben donde pedir ayuda, y es por esto, que creemos que el Estado debe prevenir y contener a cientos de jóvenes de nuestra ciudad sobre este tema.

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 la presente ordenanza.

AUTORA: Concejala Julieta Wallace (Incluyendo Bariloche).

COLABORADORES: Cristián Ascencio y Zoe Recchia (FADEHS).

INICIATIVA: Juventud Peronista Bariloche y Mariana Minuth (FADEHS).

El proyecto original N.º 112/24, con las modificaciones introducidas, fue aprobado en la sesión del día 19 de diciembre de 2024, según consta en el Acta N.º 1197/24. 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 apuestas en línea en el ejido municipal de San Carlos de Bariloche a fin de prevenir, proteger y asistir 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 y apuestas en línea en la vía pública como en

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

los eventos deportivos organizados por el Municipio, en forma directa o indirecta, a través de indumentaria, medios audiovisuales, redes sociales, entidades, instituciones o clubes deportivos, al horario de 22:00 a 6:00 h.

- Art. 3º) Se determina que la autoridad de aplicación es la Dirección General de Comunicación y Gobierno Abierto, o la que en el futuro la reemplace, y debe gestionar, en un plazo de noventa (90) días a partir de la promulgación de la presente, la restricción al acceso a juegos de azar y apuestas en línea a través del servicio de internet libre y gratuito que ofrece nuestro Municipio mediante los puntos wifi ubicados en la ciudad y los que se determinen en el futuro.
- Art. 4º) Se establece la restricción en los puntos wi-fi en la franja horaria de 6:00 a 22:00 h, que también se aplicará a todos los establecimientos públicos dependientes de la Municipalidad de San Carlos de Bariloche.
- Art. 5º) Se promueve la generación de políticas públicas de prevención de la ciberludopatía en adolescentes, identificando y visibilizando los riesgos de la utilización de juegos de azar y apuestas en línea, protegiendo los derechos de los y las adolescentes en espacios digitales, fomentando el uso consciente y reflexivo de las plataformas digitales y dando a conocer los canales de comunicación, orientación y asistencia a través de las plataformas municipales, así como en la promoción de las políticas públicas que se difunden en radios, medios digitales y televisión.
- Art. 6º) Se encomienda al Departamento Ejecutivo el desarrollo y ejecución de una campaña educativa e informativa que deberá difundirse a través de las plataformas digitales de la Municipalidad, concientizando a toda la población sobre la problemática de la ludopatía y sus consecuencias nocivas.

DCLE		"Donar órganos, tejidos y sangre, es Donar Vida" (Ordenanza 1421-CM-04)
------	--	--

- Art. 7º) Se encomienda al Departamento Ejecutivo agregar una leyenda en la página web del Municipio con el siguiente texto: *Municipio activo contra la ludopatía adolescente. Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud. Prohibido su acceso a menores de 18 años.*
- Art. 8º) Se suspende para el año 2025 la ordenanza 1421-CM-04, retomando su vigencia el 1 de enero de 2026.
- Art. 9º) Se establece para el año 2025 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. 10º) Se encomienda al Departamento Ejecutivo, que en un plazo de noventa (90) días, a partir de promulgada la presente, realice las gestiones pertinentes ante el Ministerio de Educación y Derechos Humanos de la Provincia de Río Negro para garantizar la prohibición del acceso a juegos de azar y apuestas en línea a través de internet en las instituciones escolares.
- Art. 11º) Se comunica al Ministerio de Educación y Derechos Humanos la necesidad de realizar un programa de acompañamiento para familias y estudiantes a través del Equipo Técnico de Acompañamiento Pedagógico (ETAP), para la prevención de la ludopatía adolescente en los colegios secundarios.
- Art. 12º) Comuníquese. Publíquese en el Boletín Oficial. Cumplido, archívese.