

Villa de Merlo, San Luis, 24 de Abril de 2025.-

25-04-25  
ORDENANZA N° IX-1157-C.D.-2025.-

DE PROTECCIÓN Y PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA JUVENIL EN LA  
VILLA DE MERLO

VISTO:

El alarmante crecimiento del juego con apuestas online entre niños, niñas y adolescentes, con sus implicancias negativas en la salud mental de los mismos, y;

CONSIDERANDO:

Que la Constitución Nacional, en sus Artículos 5 y 123, reconoce la autonomía de los municipios argentinos, otorgando a las entidades locales, como la Ciudad de Villa de Merlo, la capacidad para tomar decisiones y desarrollar políticas que respondan a sus necesidades específicas.

Que la Constitución Provincial de San Luis, en los Artículos 247 y 248 del Capítulo XXVI, establece la autonomía política, administrativa y financiera de todos los municipios de la provincia, reforzando el principio de autonomía municipal y respaldando la capacidad de los municipios para gestionar sus asuntos locales.

Que, ante la inminente amenaza que representa el aumento de la ludopatía juvenil a nivel nacional e internacional, es responsabilidad de las autoridades municipales velar por el bienestar y la protección de los jóvenes de nuestra comunidad;

Que existe un progresivo aumento en el consumo de juegos de azar a través de plataformas en línea, facilitado por la expansión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), permitiendo el acceso a estos servicios en cualquier momento y lugar a través de dispositivos móviles;

Que la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha definido en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE) el juego patológico (o ludopatía) como el trastorno caracterizado por frecuentes y reiterados episodios de juegos de

apuestas, que dominan la vida del individuo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares;

Que el incremento del consumo de juegos online y apuestas deportivas se atribuye a múltiples factores, tales como la liberalización del sector por parte de los gobiernos, el aumento del gasto en entretenimiento, la publicidad intensiva y el patrocinio de eventos deportivos,

Que la ludopatía digital, caracterizada por la pérdida de control sobre el impulso de jugar, a pesar de las consecuencias negativas, afecta a todas las clases sociales y genera problemas financieros, laborales y familiares;

Que, según la consultora internacional Research and Markets, se prevé que el mercado de los juegos de azar online crecerá un 18% en los próximos seis años en América Latina, indicando una expansión significativa de esta actividad con sus peligros asociados si no se establecen políticas preventivas, especialmente para niños, niñas y jóvenes;

Que en otros países ya existen programas para prevenir la ciber ludopatía infantil, promoviendo tanto regulaciones como marcos normativos sobre la temática;

Que nuestro país carece de un marco regulatorio específico respecto a las apuestas deportivas;

Que la falta de regulación adecuada ha permitido la proliferación de sitios ilegales que no están sujetos a control estatal, aumentando el riesgo para los consumidores, especialmente entre adolescentes;

Que muchos consumidores perciben el juego como una forma rápida de obtener dinero o como una actividad socialmente aceptada y emocionante;

Que el perfil del consumidor niño-adolescente, se sitúa principalmente en el rango de edad de 12 a 18 años, atraídos por la inmediatez de la recompensa y la falsa sensación de control sobre los resultados del juego;

Que es necesario establecer procedimientos para bloquear el acceso a páginas web de juegos online no aprobadas por una lotería oficial del país, ante el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM);

Que, en este sentido y como precedente inmediato, la ciudad de Jesús María ha implementado con éxito el bloqueo de 250 sitios de apuestas online en todos los espacios públicos municipales, incluyendo polideportivos, dispensarios, centros culturales y museos, como medida para combatir la ludopatía juvenil;

Que, si bien la Ciudad de Villa de Merlo es un faro de ofertas de esparcimiento y actividades deportivas para niños, niñas y adolescentes, comprometida con el fomento del sano entretenimiento, es preciso emprender las medidas necesarias

e inmediatas para prevenir la proliferación de este problema entre los y las jóvenes merlinos/as.

Que, en este marco, resulta fundamental destacar la reunión mantenida el día 10 de septiembre de 2024 entre integrantes del Concejo Deliberante y representantes de la Dirección de Adicciones y Consumos Problemáticos de la Municipalidad de Villa de Merlo, en la cual se dialogó en profundidad sobre los beneficios, alcances e impacto social positivo de la presente normativa, acordándose la implementación del Programa "Merlo Juega Sano" como herramienta de prevención, sensibilización y abordaje del fenómeno de la ludopatía juvenil.

**POR TODO LO EXPUESTO, ESTE CONCEJO DELIBERANTE DE LA CIUDAD VILLA DE MERLO, SAN LUIS, EN USO DE LAS ATRIBUCIONES Y FACULTADES QUE LE CONFIERE LA LEY SANCIONA LA SIGUIENTE:**

## ORDENANZA

### TÍTULO I -

#### **PROGRAMA "MERLO JUEGA SANO" PARA LA PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA EN NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES"**

**ARTÍCULO 1°: CRÉASE** el Programa "Merlo Juega Sano" en la ciudad de Villa de Merlo con el fin de concientizar y prevenir la ludopatía y el juego con apuestas online entre niños, niñas y jóvenes.

**ARTÍCULO 2°: DESTINATARIOS.** Las acciones del Programa "Merlo Juega Sano" están dirigidas a niños, niñas y adolescentes, y se desarrollarán de manera articulada con el sistema educativo y otras organizaciones gubernamentales y ONGs.

**ARTÍCULO 3°: OBJETIVOS.** Los objetivos generales del Programa "Merlo Juega Sano" son los siguientes:

- a) Concientizar a los adolescentes y jóvenes sobre la ludopatía y la ludopatía online.
- b) Brindar herramientas y capacitaciones a las instituciones que trabajan con adolescentes y jóvenes para que puedan anticipar y detectar situaciones de juego patológico.

- c) Abordar la ludopatía y el juego con apuestas online desde una perspectiva integral e interdisciplinaria, considerando el impulso al juego, y la condición social, económica y familiar de cada sujeto.
- d) Difundir material que destaque los peligros y las consecuencias negativas del juego con apuestas online.
- e) Promover espacios de encuentro mediante diferentes modalidades: conversatorios, charlas y talleres en espacios como escuelas, clubes, organizaciones barriales y religiosas, con la participación de profesionales y expertos en adicciones y salud mental.
- f) Convocar a las instituciones educativas a promover la importancia de sus espacios de trabajo para abordar prácticas de riesgo de adicción, entendidos como espacios donde se crean redes de contención y vínculos entre alumnos, sus familias y la comunidad educativa.
- g) Realizar acciones preventivas y de concientización sobre la ludopatía y el juego con apuestas online, articuladas con diferentes instituciones, clubes y ONGs.
- h) Desarrollar capacidades en adolescentes y jóvenes para la comprensión y utilización crítica de los lenguajes producidos en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación.
- i) Continuar promoviendo actividades alternativas, saludables y recreativas para adolescentes y jóvenes, fomentando el desarrollo de habilidades y la participación en actividades sociales y deportivas.

**ARTÍCULO 4°: RECURSOS.** El Departamento Ejecutivo Municipal deberá reglamentar la presente Ordenanza, coordinar y asignar los recursos necesarios para la implementación de las acciones previstas en el marco del Programa "Merlo Juega Sano". A tal fin, deberá prever en el Presupuesto General de Gastos y Cálculo de Recursos del ejercicio correspondiente una partida específica destinada a la ejecución del Programa, garantizando su continuidad, desarrollo y sostenibilidad.

**ARTÍCULO 5°: AUTORIDAD DE APLICACIÓN.** La autoridad de aplicación del Programa "Merlo Juega Sano" será la Secretaría de Gobierno y Deportes, o la que en un futuro determine el Departamento Ejecutivo Municipal.

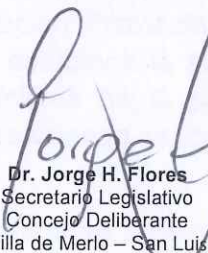
## TÍTULO II – BLOQUEO DE ACCESO A SITIOS DE APUESTAS ONLINE

**ARTÍCULO 6°: BLOQUEÉSE** el acceso a sitios de apuestas online en todos los espacios públicos municipales de Villa de Merlo, tales como polideportivos, dispensarios, centros culturales, museos y plazas con acceso a internet gratuito provisto por el municipio. Este bloqueo se aplicará a las URL denunciadas por la Asociación de Loterías Estatales Argentinas y otras identificadas como ilegales o perjudiciales.

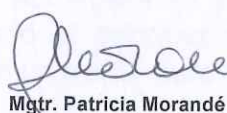
**ARTÍCULO 7°: INVÍTESE** a las instituciones educativas y otras organizaciones de la comunidad a sumarse a esta iniciativa, poniendo a disposición del municipio todos los profesionales y técnicos necesarios para avanzar en esta medida.

**ARTÍCULO 8°: AUTORÍCESE** al Poder Ejecutivo Municipal a promover acciones de formación y capacitación de recursos humanos especializados en atención y tratamiento de la ludopatía.

**ARTICULO 9°: COMUNÍQUESE, REGÍSTRESE, PUBLÍQUESE Y OPORTUNAMENTE, ARCHÍVESE.-**



Dr. Jorge H. Flores  
Secretario Legislativo  
Concejo Deliberante  
Villa de Merlo – San Luis



Mgtr. Patricia Morandé  
Presidente  
Concejo Deliberante  
Villa de Merlo – San Luis