



**Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia**
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia"

NOTA N° 5/2024

Letra: Bloque PJ.

Ushuaia, 24 de junio de 2024.

Sra. Viceintendente
Dra. Gabriela Muñiz Siccardi
Presidenta del Concejo Deliberante
de la ciudad de Ushuaia

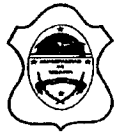
Por medio de la presente tengo el agrado de dirigirme a usted a efectos de solicitarle incorporar en el Boletín de Asuntos Entrados de la próxima sesión ordinaria el Proyecto de Ordenanza adjunto el cual crea el marco normativo para el desarrollo de los Deportes Electrónicos en el ámbito de la ciudad de Ushuaia.

El mismo se presenta acompañado por sus correspondientes fundamentos, tal lo establecido en el Artículo 94° del Reglamento Interno, Decreto C.D. N° 09/2009.

CONCEJO DELIBERANTE USHUAIA	
MESA DE ENTRADA LEGISLATIVA	
ASUNTOS INGRESADOS	
Fecha: 24 JUN. 2024	Hs. 11:59
Numero: 057	Fojas: 7
Expe. N°	
Girado:	
Recibido:	

JEREZ Daiana Ayelen
Legislación
Concejo Deliberante Ushuaia

Yésica GARAY
Concejo de Bloque PJ
Concejo Deliberante Ushuaia



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

FUNDAMENTOS

La apertura comercial de internet y el desarrollo de la tecnología aplicada a la información y la comunicación a partir de la década de los 90s dio un decisivo impulso a la globalización. Los cambios se dieron en todos los ámbitos. El comercio, las transacciones financieras, las comunicaciones a toda escala (interpersonales, grupales, institucionales y de masas), el ejercicio del Gobierno, y los procesos de socialización, por mencionar algunos, funcionan distinto a lo que se conocía antes del ciberespacio, que tiene como innovación más reciente el uso de las redes sociales.

El entorno virtual conformó una nueva dinámica social. De este modo, lo social ahora digital, forjó una identidad en base a un algoritmo generando espacios hasta ahora desconocidos para la ciencia, por lo que es objeto de investigación en campos como la Sociología, la Economía y la Ciencia Política, que estudian los cambios conductuales, sociales, culturales, políticos y económicos en la virtualidad.

Si la era digital alteró todos los procesos sociales y culturales, expresiones humanas como el arte, el entretenimiento y el deporte experimentaron profundas transformaciones en un corto lapso de tiempo.

La sociedad contemporánea vio aparecer y evolucionar a la industria de los videojuegos como el Nintendo 64; las sucesivas versiones 2, 3, 4 y 5 de Play Station; X box 360 y demás consolas portátiles y de mesa, que se valen de computadoras diseñadas para jugar en solitario o en red y del *streaming* para generar una comunidad global que comparte el entretenimiento, pero que además desarrolló formas de competición en línea cada vez más sofisticadas.

Esta mezcla de hobby y de profesionalismo en la competencia, llevó a que los diferentes países de los distintos continentes, muchos con legislaciones deportivas tradicionales y con organizaciones u asociaciones ya conformadas de video jugadores, a buscar herramientas jurídicas del derecho común para encuadrar la industria derivada de estas prácticas, que tiene como máxima expresión al Deporte Electrónico.

Como se verá más adelante, los *esports*, por su voz en inglés, representan una industria creciente que gana adeptos cada día a escala global, impulsa el desarrollo



**Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia**
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia"

tecnológico y de nuevas inversiones transnacionales, y genera empleos calificados en la población más joven al punto que interpela a la legislación laboral tradicional.

Los deportes electrónicos son un ecosistema, con sus propias reglas y propios procedimientos. Por esta razón, las empresas o agencias interesadas en estos deportes deben fungir como integradores de los actores de los esports, tales como los streams, torneos, ligas, plataformas de transmisión, usuarios y público en general.

A fuerza de novedad se abren interrogantes. ¿Son realmente deportes las versiones electrónicas? La Organización Mundial de la Salud (OMS) dice que la actividad física es *"todo movimiento corporal producido por el aparato locomotor con gasto de energía"* y en tanto que entiende como deporte a *"una diversidad de actividades realizadas con arreglo a una reglas, practicadas por placer o con ánimo competitivo. Las actividades deportivas consisten en actividades realizadas por equipos o personas, en ocasiones de sujeción a un marco institucional (por ejemplo un organismo deportivo)"*.

Por lo tanto, si la actividad física corresponde a un movimiento corporal y el deporte abarca una diversidad de actividades realizadas con arreglo a unas normas para la realización del mismo, se deduce que el puente entre la actividad física y el deporte electrónico es la *"competencia y la manera integral, social, de cooperación que sus participantes hacen de manera asociativa en la formación de equipos e ingenio intelectual en el uso de los dispositivos informáticos"*.

Ejerciendo una mirada social e inclusiva, los deportes electrónicos ofrecen una amplia gama de posibilidades para que las personas con discapacidad y con diferentes impedimentos físicos, que no acceden a los deportes tradicionales, con el desarrollo de la inteligencia artificial logren participar socialmente en red de manera grupal o individual.

Durante el contexto de encierro impuesto por la pandemia Covid-19, los deportes electrónicos se potenciaron, ganaron popularidad, experimentaron un rápido y sostenido desarrollo, lo que generó beneficios económicos y sociales por medio de las plataformas y las publicidades.

Como representantes en el Poder Legislativo de la ciudad de Ushuaia tenemos la obligación de observar el mundo y acompañar los cambios sociales creando condiciones que benefician a la comunidad local. La experiencia desarrollada en otras partes del mundo debe

"Las Islas Malvinas, Georgias del Sur y Sandwich del Sur, son y serán Argentinas"



**Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia**
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

" 2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

inspirarnos, como lo hace la "Serie Olímpica de Esports 2023", que es una competición a nivel mundial de deportes virtuales y simulados, creado por el *Comité Olímpico Internacional (COI)*, en colaboración con las Federaciones Internacionales y las industrias desarrolladoras de video juegos.

Esta Serie Olímpica incluyó, inicialmente, los primeros diez deportes electrónicos y simulados. Estos son Tiro con Arco (*Tic Tac Bow*); Béisbol (*WBSC Ebaseball™ POWER PROS*); Ajedrez (*Chess.com*); Ciclismo (*Zwift*); Baile Deportivo (*Just Dance*); Automovilismo (*Gran Turismo*); Vela (*Virtual Regatta*); Tiro (*desafío en Fortnite de la Federación Internacional de Tiro Deportivo*); Tenis (*Tennis Clash*) y Taekwondo (*Virtual Taekwondo*). La primera edición de la Semana Olímpica de Esports se celebró en Singapur, entre el 22 y el 25 de junio del 2023, siendo este el primero de la historia.

El presidente del COI, Thomas Bach, durante la apertura de la Serie, afirmó que hay "aproximadamente tres mil millones de personas" que juegan deportes electrónicos y juegos en todo el mundo. Se estima que más de quinientos millones de ellos están interesados específicamente en los deportes electrónicos, que incluyen deportes virtuales y simulaciones deportivas, y ratificó que "*la mayoría de los participantes tienen menos de 34 años de edad*".

Bach agrega: "*Elegimos un enfoque que nos permitiera estar activos en el espacio de los deportes electrónicos, mientras nos mantenemos fieles a nuestros valores que nos han guiado durante más de un siglo. Con respecto a los esports, nuestros valores son y siguen siendo la línea roja que no cruzaremos. Nuestra posición clara, está ganando cada vez más respeto también en la comunidad de esports. Uno de los principales editores incluso adaptó su popular juego para que se ajustara plenamente a nuestros valores olímpicos, de modo que los jugadores disparan a los objetivos, no a las personas*"; mencionó Bach.

La Carta Olímpica, publicada en octubre de 2023, menciona el principio fundamental del olimpismo digital: "*El Olimpismo es una filosofía de vida, que exalta y combina en un conjunto armónico las cualidades del cuerpo, la voluntad y el espíritu. Al asociar el deporte con la cultura y la educación, el Olimpismo se propone crear un estilo de vida basado en la alegría del esfuerzo, el valor educativo del buen ejemplo, la responsabilidad social y el respeto de los derechos humanos reconocidos internacionalmente y los principios éticos fundamentales universales dentro del ámbito de competencia del Movimiento Olímpico*".

"Las Islas Malvinas, Georgias del Sur y Sandwich del Sur, son y serán Argentinas"



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

En este sentido, estamos en condiciones de resumir que los deportes electrónicos son competencias profesionales que se llevan a cabo entre usuarios o jugadores de videojuegos; que los juegos permiten la competición directa entre dos o más participantes en simultáneo; que los jugadores participan del juego en igualdad de condiciones, alcanzando la condición de victoria, haciéndose valer exclusivamente por medio de sus habilidades; que las competencias se enmarcan en ligas y competiciones reguladas, con la participación de equipos y jugadores profesionales, y que su principal característica es su difusión masiva y popularidad creciente.

A nivel regional, organizaciones de Argentina, Brasil y Costa Rica fundaron en 2016 la Confederación Panamericana de Deportes Electrónicos (COPADEL). Los deportes electrónicos se presentan como una de estas revoluciones tecnológicas que invitan a los negocios tradicionales a evolucionar y adaptarse al nuevo mundo y a la globalización de las nuevas oportunidades de negocios.

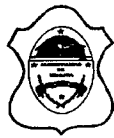
Argentina ha demostrado ser un importante referente en el ámbito de los *esports* a nivel internacional. Equipos como Isurus Gaming y 9z Team han sobresalido en competiciones de videojuegos como League of Legends y Counter-Strike: Global Offensive, participando y ganando múltiples campeonatos regionales e internacionales. Estos equipos no solo representan la excelencia en el juego, sino también el crecimiento y profesionalización de los *esports* en nuestro país.

Además, eventos como el Argentinian Game Show (AGS) y La Liga Pro Trust han consolidado al país como un epicentro de los deportes electrónicos en América Latina. El AGS, uno de los eventos de más grandes del país, reúne a miles de espectadores y jugadores, mientras que La Liga Pro Trust ofrece una plataforma profesional para la competición de Counter-Strike: Global Offensive, atrayendo a equipos de toda la región.

En cuanto a los jugadores, figuras como Guido "Guishorro" Virla y Francisco "Patán" Sotullo han llevado el nombre de Argentina a torneos internacionales, destacándose en juegos como League of Legends y FIFA, respectivamente. Estos jugadores han demostrado que el talento argentino puede competir al más alto nivel mundial.

El reconocimiento de los *esports* en Argentina también se ve reflejado en eventos como los Premios Esports Argentina, que celebran y promueven a los mejores jugadores,

"Las Islas Malvinas, Georgias del Sur y Sandwich del Sur, son y serán Argentinas"



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

" 2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

equipos y eventos de esta disciplina. Estos premios subrayan el crecimiento continuo y la importancia de los *esports* en la cultura contemporánea.

Asimismo, la infraestructura para los deportes electrónicos en Argentina ha crecido considerablemente, con la creación de centros especializados como el Arena Gaming Center y academias de formación que ofrecen programas de entrenamiento y desarrollo profesional para nuevos talentos. Estos avances en infraestructura y educación aseguran que Argentina seguirá siendo un líder en la escena de los *esports*. Este conjunto de logros y desarrollos resalta la importancia y el impacto de esta disciplina en Argentina, demostrando que merece ser reconocida al mismo nivel que los deportes tradicionales.

Por el momento Argentina carece de legislación específica en la materia. Entretanto, los deportes electrónicos se consolidan, incrementan su actividad y popularidad, suman adeptos y emplean gente de edades muy jóvenes para que participen de forma activa en las distintas plataformas, torneos y ligas en línea.

Citamos a la estudiante de Derecho en la Universidad de San Andrés, Buenos Aires, Bianca Guadalupe Grande, quien presentó su tesis sobre "*Las implicancias legales de la relación jurídica entre los jugadores profesionales y los equipos de esports*", en la que explica que los deportes electrónicos "constituyen un ecosistema multidisciplinario, atravesado por varias ramas del Derecho como, por ejemplo, el derecho al entretenimiento, el derecho a la competencia, el derecho al consumo, el derecho societario, entre otros".

Mientras los deportes electrónicos aguardan su turno en la agenda legislativa nacional existen antecedentes normativos como la Ley Provincial N° 3515 de Chaco, y el Proyecto de Ley N° 1997-D-2018 presentado en la Cámara de Diputados de la Nación. Ambos antecedentes buscan la regulación específica y la compulsión de datos fácticos en la red.

La propuesta de legislación local que ofrecemos se funda en los argumentos aquí expresados y en la letra de la Carta Orgánica Municipal, que en su artículo 76, sobre Recreación y Deportes, establece que "*El Municipio reconoce al Deporte como factor educativo concerniente a la formación integral del Hombre y como recurso para la recreación y esparcimiento de la población. Su desarrollo es fundamental para atender la salud física, psíquica y social de la comunidad. Fomenta, promueve, planifica y difunde políticas y actividades deportivas para todos, con especial atención a niños, jóvenes y personas con*



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

" 2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

discapacidad, con la participación de asociaciones intermedias y entidades públicas y privadas".

Dada la novedad que implican los deportes electrónicos tanto en el ámbito privado como en el público, la COM prevé en su artículo 77 que el Municipio *"acondiciona, utiliza, recupera y crea espacios físicos destinados a la práctica deportiva. Apoya y estimula el deporte opcional, organizado, competitivo y de alto rendimiento. Prevé la atención médico-deportiva y destina los lugares físicos necesarios para su desarrollo. Reglamenta la seguridad de los espectadores y deportistas"*.

Asimismo, el Artículo 71, dedicado a la Ciencia y Tecnología, ordena que *"El Municipio reconoce la importancia de la ciencia y la tecnología como instrumentos adecuados para la promoción humana (...) y el mejoramiento de la calidad de vida. Organiza, ejecuta y difunde acciones de aplicación científico tecnológica y asegura la participación vecinal en el conocimiento y el acceso a la información respecto de la evaluación de sus riesgos y beneficios. Fomenta la vinculación con las universidades nacionales y con instituciones del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación y otras entidades competentes en la materia"*.

Dado que los Deportes Electrónicos, en la medida que incrementan su nivel de desarrollo comprenden a nichos sociales específicos hasta ahora poco explorados por la industria turística. Al respecto, el artículo 21 de la ley madre de la ciudad menciona *"el reconocimiento de segmentos emergentes"* como acción estratégica para el desarrollo de la actividad.

El aspecto inclusivo y de promoción social que entraña a los deportes electrónicos, tal como lo hemos fundado, nos obliga a reparar en el artículo 57 del mismo cuerpo normativo: *"El Municipio de Ushuaia promueve de forma integral el diseño de políticas sociales, genera acciones tendientes a la promoción de los derechos humanos, la igualdad real de oportunidades, la interculturalidad y la equidad de género. Promueve la participación para una mejor calidad de vida, busca construir condiciones y oportunidades capaces de reducir las desigualdades sociales existentes y favorece la igualdad de condiciones para el desarrollo de todos los sectores de la comunidad"*.

Dado el contexto de la actividad y su relevancia a nivel mundial, nacional, provincial y local, es primordial crear políticas públicas que incluya a los deportes electrónicos, estimule

"Las Islas Malvinas, Georgias del Sur y Sandwich del Sur, son y serán Argentinas"



**Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia**

Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

la práctica en igual proporción que la de aquellas disciplinas consideradas tradicionales, promocióne y organice actividades afines de modo de ubicar a Ushuaia en el calendario internacional de este tipo de competiciones.

Tal como ocurre con cualquier tipo de vanguardia, a la vinculación del nombre de la ciudad en certámenes internacionales de popularidad insospechada repercute favorablemente en la actividad turística siendo de interés la relación indirecta en publicidad que se derivaría de los deportes electrónicos. Imaginemos qué nivel de reconocimiento mundial implicaría la creación de un evento relevante con sede en nuestra ciudad.

Si bien los *Esports* representan un fenómeno cultural y de negocios en todo el mundo, en expansión y crecimiento exponencial, llegaron para quedarse. Por ello normar sobre esta actividad, generaría un marketing adicional al desarrollo económico, turístico y social de nuestra ciudad, generando inversiones del sector privado a fin de promocionar los eventos por medio de los denominados *Publishers*.

Asimismo fomentar y crear dentro de la ciudad la Selección de jugadores y jugadoras de *esports* de Ushuaia, a fin de participar en eventos internacionales como los que son organizados en Corea del Sur, con el principal objetivo de ampliar audiencias, intereses y nuevas dinámicas de interrelación con los fanáticos, poniendo a la Municipalidad, en articulación con empresas privadas del campo de la tecnología y la informática, al servicio de promover que jóvenes de Ushuaia aprendan, mejoren y participen en este tipo de certámenes.

Es que no partimos de cero y tenemos algunas ventajas comparativas. Ushuaia, es conocida por su clima hostil y temperaturas medias muy bajas, una oportunidad invaluable para los deportes *indoor* y particularmente para los *esports*. Las condiciones climáticas de nuestra ciudad limitan considerablemente las actividades al aire libre durante gran parte del año, haciendo que las opciones recreativas y deportivas en interiores sean esenciales para la comunidad. Los *esports* no solo ofrecen una alternativa segura y accesible para el entretenimiento y la competencia, sino que también promueven habilidades tecnológicas, estratégicas y colaborativas entre los participantes.

La presente Ordenanza propone la creación del Programa Municipal de Deportes Electrónicos de Ushuaia, cuya sigla es ProMuDE, bajo la órbita del Instituto Municipal de Deportes (IMD) que es el órgano de aplicación y administración de la presente norma, con el

"Las Islas Malvinas, Georgias del Sur y Sandwich del Sur, son y serán Argentinas"



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

objeto de promover la práctica de los deportes Electrónicos, así como también favorecer su desarrollo, fomento, divulgación y sostenimiento de la actividad.

Entre las tareas asignadas al órgano competente está la de ubicar a Ushuaia en el calendario nacional e internacional de torneos, encuentros, certámenes y jornadas ligadas a los Deportes Electrónicos.

El Programa se convierte así en una herramienta de articulación de políticas públicas entre sectores afines del Departamento Ejecutivo Municipal como el Consejo Juvenil; la Secretaría de Cultura y Educación; la secretaría de Políticas Sociales, Salud y Derechos Humanos; la Secretaría de Turismo, como así también con actores públicos y privados, locales, nacionales e internacionales que contribuyan al cumplimiento de los objetivos aquí trazados.

La autoridad de aplicación cuenta con el respaldo y asesoramiento de una Comisión Promotora multisectorial y multidisciplinario, de carácter ad honorem, que contribuye con la generación de propuestas tendientes al cumplimiento del objetivo del ProMuDE y colabora en la gestión de los eventos relativos a la actividad.

Por lo expresado en el presente fundamento, solicito el acompañamiento de mis pares para la aprobación del presente proyecto de Ordenanza.

Yésica GARAY
Concejala Bloque PJ
Concejo Deliberante Ushuaia



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

" 2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

EL CONCEJO DELIBERANTE DE
LA CIUDAD DE USHUAIA
SANCIONA CON FUERZA DE
ORDENANZA

ARTÍCULO 1.- OBJETO. La presente Ordenanza tiene por objeto reconocer y promover los Deportes Electrónicos en la ciudad de Ushuaia.

ARTÍCULO 2.- CREACIÓN. Crear el Programa Municipal de Deportes Electrónicos (ProMuDE) en el ámbito de la Municipalidad de Ushuaia.

ARTÍCULO 3.- DEFINICIÓN. Definir Deporte Electrónico a los fines de esta Ordenanza como toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos, ordenadores personales, consolas de juego o dispositivos móviles o cualquier tecnología de procesamiento de datos a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes o jugadores de manera individual o en equipos.

ARTÍCULO 4.- ÓRGANO DE APLICACIÓN Y ADMINISTRACIÓN. Disponer que el órgano de aplicación y administración de la presente norma es el Instituto Municipal de Deportes (IMD).

ARTÍCULO 5.- COMPETENCIAS. Son competencias del órgano de aplicación y administración del ProMuDE las siguientes:

- a) Formular un plan estratégico de desarrollo, fomento, difusión y sostenimiento de los deportes electrónicos en la ciudad de Ushuaia;
- b) capacitar a las personas que intervienen en todas las etapas de esta actividad, desde la gestión, la comunicación, la organización de eventos y la práctica deportiva;
- c) organizar y llevar a cabo, por sí o en alianza con actores públicos y privados, encuentros, torneos, y otros eventos que hacen al objeto de esta Ordenanza;
- d) propender a ubicar a Ushuaia en el calendario nacional e internacional de los Deportes Electrónicos;



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

- e) administrar las partidas asignadas, así como también desarrollar, gestionar y rendir otros fondos públicos o privados generados para dar cumplimiento al objeto de esta norma;
- f) gestionar la creación de infraestructura, equipamiento y materiales necesarios para el cumplimiento de los objetivos asignados al Programa;
- g) educar a las y los deportistas en cuanto a las buenas prácticas, los hábitos saludables, el entendimiento de los Deportes Electrónicos, la competencia sana y la solidaridad y, en particular, a los cuidados frente a posibles abusos de exposición frente a las pantallas;
- h) proponer políticas de fomento a las instituciones que llevan adelante la práctica de los deportes electrónicos;
- i) atender a las oportunidades de innovación que se desprenden en forma indirecta de la tarea asignada en forma de políticas públicas orientadas al público objetivo del ProMuDE.

ARTÍCULO 6.- RECURSOS. La inversión que demanda la implementación de esta norma es la prevista en la partida presupuestaria correspondiente del IMD, sin perjuicio de los fondos que el órgano de aplicación puede desarrollar por fuera de los recursos de la Municipalidad.

ARTÍCULO 7.- COMISIÓN PROMOTORA. Crear la Comisión Promotora de Deportes Electrónicos (CoProDE), en el ámbito del IMD.

ARTÍCULO 8.- ALCANCE. La Comisión Promotora de Deportes Electrónicos asesora y asiste al Órgano de Aplicación y Administración en el estudio de los Deportes Electrónicos, la planificación del programa y sus actividades, la organización y desarrollo de eventos como competencias, torneos, jornadas de capacitación, y demás actividades orientadas al cumplimiento de los objetivos trazados por esta norma.

ARTÍCULO 9.- INTEGRANTES. La CoProDE está integrada por los siguientes actores con carácter de miembros obligatorios:

- a. un/a (1) representante del Consejo Juvenil;
- b. un/a (1) representante del Instituto Municipal de Deportes;
- c. un/a (1) representante de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Ushuaia;
- d. un/a (1) representante de la Secretaría Municipal de Turismo;



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*

Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

"2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia"

- e. un/a (1) representante de la Secretaría de Políticas Sociales, de Salud y Derechos Humanos de la Municipalidad de Ushuaia;
- f. un/a (1) representante de la Dirección de Informática de la Municipalidad de Ushuaia;
- g. un/a (1) representante de la Subsecretaría de Comunicación de la Municipalidad de Ushuaia;
- h. un/a (1) concejal/a del Departamento Legislativo de la ciudad;

ARTÍCULO 10.- MIEMBROS INVITADOS. El órgano de aplicación y administración convoca a integrar la Comisión Promotora de Deportes Electrónicos, en carácter de invitados aunque con voz y voto, a los siguientes actores:

- a. dos (2) representantes de la Universidad Nacional de Tierra del Fuego (UNTDF);
- b. un/a (1) representante de las empresas que tengan probada trayectoria en el rubro;
- c. dos (2) representantes de los jugadores de Deportes Electrónicos de la ciudad de Ushuaia;
- d. todo otro integrante que la Comisión Promotora considere necesario convocar a efectos de cumplir los objetivos trazados por esta norma.

ARTÍCULO 11.- FUNCIONES. La CoProDE tiene las siguientes atribuciones:

- a) Dictar su reglamento interno;
- b) invitar a otros actores interesados en los Deportes Electrónicos a participar de las reuniones, cuando se entienda que la participación de los mismos sea útil para el cumplimiento de los objetivos propuestos en la presente;
- c) generar todo tipo de propuestas que contribuyan al mejor desarrollo de los Deportes Electrónicos en la ciudad;
- d) ayudar en la formulación y cumplimiento del Plan Estratégico previsto para el desarrollo de los deportes Electrónicos en la ciudad;
- e) colaborar con el desenvolvimiento de las actividades propuestas para los eventos previstos por el ProMuDE;
- f) realizar estudios, llevar estadísticas, y generar información útil para registrar y medir el impacto de los Deportes Electrónicos en el ámbito de la ciudad;
- g) contribuir con la promoción y difusión de las actividades del ProMuDE;
- h) sugerir acciones que permitan posicionar a Ushuaia en el calendario nacional e internacional de los Deportes Electrónicos;

ARTÍCULO 12.- AUTORIDADES. LA CoProDE cuenta con los siguientes órganos de representación:

"Las Islas Malvinas, Georgias del Sur y Sandwich del Sur, son y serán Argentinas"



*Concejo Deliberante
de la Ciudad de Ushuaia*
Bloque Partido Justicialista
Concejala Yésica Garay

" 2024, Año del 140 aniversario de la Fundación de la ciudad de Ushuaia "

- a. **PRESIDENCIA:** Ejercida por quien ocupe el cargo de Presidente/a del IMD, o el área que en futuro la reemplace. Tiene a su cargo la organización de cada reunión de la CoProDE y la conducción de las reuniones de la Comisión.
- b. **SECRETARÍA:** Recae en uno de los miembros obligatorios de la CoProDE. Tiene el rol de asentar el acta de cada reunión de trabajo y recolectar la firma de cada participante.
- c. **ASAMBLEA PLENARIA:** Integrada por los consejeros con carácter de participación obligatoria y aquellos citados como invitados.

ARTÍCULO 13.- MANDATO. Las representantes de cada sector o entidad duran dos (2) años en sus funciones, pudiendo renovar su mandato a propuesta del sector y organización que representen y con la presidencia del cuerpo.

ARTÍCULO 14.- REGLAMENTACIÓN. El Departamento Ejecutivo Municipal reglamenta la presente Ordenanza en un plazo máximo de ciento ochenta (180) días a partir de su promulgación.

ARTÍCULO 15.- DE FORMA.

Yésica GARAY
Concejala Bloque PJ
Concejo Deliberante Ushuaia