



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

*La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones
Sanciona con Fuerza de
Ley*

LEY DE PROTECCIÓN DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES
EN ENTORNOS DIGITALES Y PREVENCIÓN DE APUESTAS EN LÍNEA

TÍTULO I

CAPÍTULO ÚNICO
DISPOSICIÓN GENERAL

ARTÍCULO 1.- La presente ley tiene por objeto proteger los derechos de niños, niñas y adolescentes en entornos digitales, mediante la prevención, regulación y reducción de los riesgos asociados al acceso, uso e interacción con tecnologías digitales, plataformas en línea, contenidos virtuales y sistemas de apuestas, cuando estos puedan afectar su salud física, psíquica, emocional, social y su desarrollo integral.

Asimismo, establece un marco de intervención estatal orientado a garantizar entornos digitales seguros, accesibles y adecuados a su etapa evolutiva, conforme al principio del interés superior del niño y su autonomía progresiva.

ARTÍCULO 2.- Son objetivos de la presente ley:

- 1) prevenir la exposición de niños, niñas y adolescentes a prácticas digitales que impliquen riesgos para su salud o desarrollo, incluyendo especialmente las apuestas en línea, los mecanismos de captación vinculados al azar y el consumo digital problemático;
- 2) reducir los factores de riesgo asociados al uso intensivo, compulsivo o no supervisado de entornos digitales;
- 3) promover el uso seguro, responsable, crítico y equilibrado de las tecnologías digitales, conforme a la edad y grado de madurez;
- 4) proteger a niños, niñas y adolescentes frente a contenidos, prácticas o dinámicas digitales potencialmente perjudiciales, incluyendo aquellas que promuevan conductas adictivas, riesgosas o engañosas;
- 5) fortalecer las capacidades familiares, educativas y comunitarias para el acompañamiento, supervisión y orientación en el uso de tecnologías digitales;
- 6) desarrollar políticas públicas integrales de prevención, sensibilización, detección temprana y asistencia, basadas en evidencia científica y enfoque interdisciplinario;



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

- 7) garantizar mecanismos de regulación, control y fiscalización de las actividades digitales que puedan afectar a niños, niñas y adolescentes, especialmente en materia de publicidad, promoción y acceso a apuestas en línea;
- 8) fomentar la producción de información, investigación y evaluación periódica sobre el impacto de los entornos digitales en la población infantil y adolescente.

TÍTULO II

PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN AL CONSUMO DE JUEGOS

EN ENTORNOS VIRTUALES Y CONTENIDOS DIGITALES

EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

CAPÍTULO ÚNICO

MARCO NORMATIVO

ARTÍCULO 3.- Se establece el marco normativo para el diseño e implementación de políticas públicas orientadas a la prevención de riesgos derivados del uso de entornos digitales en niños, niñas y adolescentes, promoviendo condiciones de acceso seguro, uso responsable y detección temprana de conductas problemáticas vinculadas a dichos entornos.

ARTÍCULO 4.- En el marco del presente Título, se establecen las siguientes finalidades:

- 1) disminuir la exposición de la población infantil a factores, condiciones y situaciones que faciliten el desarrollo del juego patológico en las consolas de juegos electrónicos y en dispositivos móviles, así como también al consumo de contenidos digitales;
- 2) sensibilizar a la sociedad sobre los riesgos y consecuencias perjudiciales para la salud psíquica, emocional y física; la vida personal, familiar, social, laboral y económica que provoca el juego patológico y el consumo excesivo de contenidos digitales que se desarrolla en entornos digitales;
- 3) fomentar la investigación y la recopilación de datos estadísticos que sirvan de sustento a las políticas públicas implementadas para prevenir y combatir la ludopatía infantil y las demás problemáticas relacionadas al consumo de contenidos digitales;
- 4) prevenir y concientizar sobre los riesgos asociados a la participación de los niños, niñas y adolescentes en desafíos virales y demás prácticas difundidas a través de plataformas



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

digitales que pueden poner en peligro su integridad física, psíquica o emocional, promoviendo el desarrollo de capacidades críticas para la identificación de contenidos nocivos, conductas riesgosas y mecanismos de manipulación o presión social en entornos digitales.

TÍTULO III

RÉGIMEN PROVINCIAL DE LA PUBLICIDAD DE APUESTAS EN LÍNEA Y PROTECCIÓN DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 5.- Se establece el régimen de regulación de la publicidad, promoción, patrocinio y cualquier comunicación comercial vinculada a apuestas en línea, cualquiera sea el soporte, medio o tecnología utilizada, con especial protección de niños, niñas y adolescentes, fijando principios, prohibiciones, obligaciones, fiscalización y sanciones.

ARTÍCULO 6.- A los efectos del presente régimen se entiende por:

- 1) apuestas en línea: es toda modalidad de juego de azar o apuesta realizada mediante internet o redes digitales, incluyendo apuestas deportivas, casino *online*, póker *online* y otras modalidades análogas;
- 2) comunicación comercial: publicidad, promoción, propaganda, patrocinio, emplazamiento de marca, *marketing* de afiliados, códigos promocionales, bonificaciones, canjes, menciones pagas y cualquier incentivo directo o indirecto para apostar;
- 3) operador: persona humana o jurídica que explota u ofrece apuestas en línea;
- 4) anunciante: quien contrata o financia comunicación comercial de apuestas en línea;
- 5) plataforma digital: servicio que distribuye contenidos o pauta (redes sociales, buscadores, aplicaciones, sitios, *streaming*) y permite segmentación o difusión publicitaria;
- 6) cajeros: personas que funcionan como intermediarias entre quien apuesta y las plataformas, gestionando, a cambio de una comisión, las apuestas de quien por diversos motivos no puede o quiere hacerlo;
- 7) reto o desafío viral de riesgo: dinámica de participación masiva difundida en entornos digitales que promueve la replicación y publicación de conductas determinadas por parte de



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

niños, niñas y adolescentes y que por su contenido o mecanismo de propagación puede constituir un riesgo para su salud, seguridad o desarrollo integral.

ARTÍCULO 7.- La interpretación y aplicación del presente régimen se basa en los principios de:

- 1) interés superior de niños, niñas y adolescentes;
- 2) prevención y reducción de daños;
- 3) precaución frente a la exposición publicitaria digital;
- 4) responsabilidad social del operador y del ecosistema publicitario;
- 5) transparencia e información clara;
- 6) trazabilidad y control verificable de campañas.

CAPÍTULO II

PROHIBICIONES Y LIMITACIONES

ARTÍCULO 8.- Se prohíbe toda comunicación comercial de apuestas en línea dirigida a niños, niñas y adolescentes así como aquella difundida en contextos predominantemente infantiles o adolescentes que:

- 1) utilice personas menores de dieciocho (18) años o personajes, *influencers*, *streamers* o creadores, animaciones, estética, lenguaje o música predominantemente infantiles o juveniles;
- 2) asocie el juego con madurez, éxito social, rendimiento escolar o deportivo, pertenencia o aceptación;
- 3) promueva el juego como solución a problemas económicos, emocionales o sociales;
- 4) minimice riesgos o presente el juego como inofensivo;
- 5) oculte condiciones, límites o restricciones de bonos e incentivos;
- 6) induzca a error sobre probabilidades de ganar o sugiera rentabilidad o ganancias seguras;
- 7) se realice en entornos de actividades de niños, niñas y adolescentes como ser establecimientos educativos y en dependencias sanitarias provinciales, incluyendo cartelería, eventos y acciones promocionales.

ARTÍCULO 9.- Se prohíbe la difusión de bonos de bienvenida y ofertas de captación mediante comunicación comercial abierta cuando no se asegure la exclusión efectiva de niños, niñas y adolescentes y la verificación de la mayoría de edad del destinatario conforme la reglamentación.



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

CAPÍTULO III

OBLIGACIONES DE OPERADORES, ANUNCIANTES Y PLATAFORMAS

ARTÍCULO 10.- Se crea el Registro Provincial de Comunicaciones Comerciales de Apuestas en Línea en el ámbito de la autoridad de aplicación, donde deben inscribirse operadores, anunciantes, agencias y afiliados que contraten, gestionen o difundan campañas con alcance provincial, conforme a la reglamentación.

ARTÍCULO 11.- Los operadores y anunciantes deben:

- 1) implementar medidas de segmentación para excluir niños, niñas y adolescentes;
- 2) bloquear pautas en categorías, canales o contenidos dirigidos a niños, niñas y adolescentes;
- 3) conservar constancias de configuración de segmentación y exclusiones.

ARTÍCULO 12.- Los sujetos alcanzados deben conservar por cinco (5) años creatividades, piezas, guiones, inversiones, fechas, segmentaciones, audiencias objetivo, canales e informes de entrega. La autoridad de aplicación puede requerir reportes periódicos y auditorías.

ARTÍCULO 13.- Toda comunicación comercial vinculada a apuestas en línea, con especial protección de niños, niñas y adolescentes, debe incorporar en forma visible y audible la leyenda: “Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud” e incluir información clara y accesible sobre los canales de orientación, asistencia y tratamiento disponibles para personas con problemas vinculados a las apuestas en línea; y toda otra leyenda que determine la autoridad de aplicación.

ARTÍCULO 14.- La autoridad de aplicación debe implementar un canal digital de denuncias accesible, con trazabilidad, constancia de recepción y respuesta según plazos reglamentarios.

CAPÍTULO IV

AUTORIDAD DE APLICACIÓN

ARTÍCULO 15.- La autoridad de aplicación de la presente ley es la Secretaría de Estado de Prevención de Adicciones y Control de Drogas en coordinación con el Instituto

Dr. JOSÉ GABRIEL MANITTO
SECRETARIO LEGISLATIVO
A/C Área Parlamentaria
Cámara de Representantes
Provincia de Misiones

Ing. SEBASTIÁN HORACIO MACÍAS
PRESIDENTE
Cámara de Representantes
Provincia de Misiones



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

Provincial de Lotería y Casinos Sociedad del Estado (IPLyC SE), el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, el Consejo General de Educación, el Ministerio de Salud Pública, los organismos responsables en materia de niñez y adolescencia y Defensa del Consumidor; todos en el ámbito de sus respectivas competencias.

ARTÍCULO 16.- La autoridad de aplicación tiene las siguientes funciones en torno a la prevención de la adicción al consumo de juegos en entornos virtuales y contenidos digitales en niños, niñas y adolescentes:

- 1) fortalecer el sistema público de atención sanitaria para el abordaje de la adicción al juego en línea y el consumo excesivo de contenidos digitales;
- 2) implementar estrategias de intervención socio sanitarias que posibilitan la detección precoz del inicio del consumo problemático de los juegos en línea y de contenidos digitales;
- 3) promover campañas de sensibilización acerca de las consecuencias derivadas del consumo problemático de los juegos en línea y de contenidos digitales;
- 4) vincular los distintos sectores e instituciones del ámbito público y privado, para actuar conjuntamente ante el consumo problemático y las adicciones;
- 5) instituir modelos de atención médica basados en fundamentos científicos;
- 6) desarrollar programas que tengan por objeto el abordaje integral de la problemática de las adicciones al juego en línea y de contenidos digitales durante la infancia;
- 7) realizar cursos de capacitación sobre la ludopatía infantil y la excesiva exposición a pantallas para el personal afectado a las terapias y tratamientos así como también en los establecimientos educativos de los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo público, de gestión estatal y privada, pudiendo celebrar a tal fin convenios con organizaciones o instituciones académicas para la aplicación de políticas educativas disruptivas.

ARTÍCULO 17.- La autoridad de aplicación debe diseñar y difundir un Protocolo de Intervención Escolar ante Retos Virales de Riesgo, de implementación obligatoria en los establecimientos educativos de los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo público, de gestión estatal y privada.

El Protocolo tiene por objeto establecer una guía de actuación unificada para la identificación temprana, abordaje y derivación de situaciones vinculadas a la participación en desafíos virales que pongan en peligro la integridad de los niños, niñas y adolescentes.

El Protocolo debe contemplar, como mínimo, los siguientes lineamientos:



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

- 1) indicadores de alerta: definición de criterios técnicos para que el personal docente y directivo pueda identificar cambios de conducta, lesiones físicas o señales de presión social asociadas a la ejecución de retos virales nocivos;
- 2) mecanismos de comunicación: establecimiento de circuitos de comunicación ágiles y confidenciales entre la institución educativa, las familias y los dispositivos de orientación y asistencia previstos en la presente ley;
- 3) acciones de mitigación: pautas para el abordaje pedagógico grupal ante la detección de un reto viral, orientadas a desarticular la presión de pares y fortalecer las capacidades críticas de los estudiantes;
- 4) sistema de alerta temprana digital: integración de la información detectada en el ámbito escolar con las herramientas de monitoreo e inteligencia artificial de la autoridad de aplicación, a fin de generar advertencias preventivas geolocalizadas a otros establecimientos y familias;
- 5) acompañamiento y derivación: procedimientos para la derivación inmediata a los equipos de salud y niñez cuando se verifican riesgos inminentes para la vida o la salud física y mental del menor;
- 6) protección de la privacidad: garantía de resguardo de la identidad y los datos personales de los niños, niñas y adolescentes involucrados, evitando la estigmatización o la revictimización en entornos digitales o físicos.

ARTÍCULO 18.- La autoridad de aplicación tiene los siguientes deberes en torno al Régimen Provincial de la Publicidad de Apuestas en Línea y Protección de Niños, Niñas y Adolescentes:

- 1) ordenar el cese inmediato de campañas infractoras;
- 2) requerir documentación y reportes;
- 3) disponer medidas preventivas de suspensión de pauta;
- 4) solicitar, cuando corresponda, medidas judiciales para impedir la difusión de publicidad o el acceso a ofertas no autorizadas;
- 5) celebrar convenios de cooperación con organismos nacionales, provinciales, municipales y plataformas.

ARTÍCULO 19.- La autoridad de aplicación debe adoptar medidas de prevención, fiscalización y sanción respecto de personas o redes de intermediación, denominados cajeros, que facilitan el acceso de menores de edad a servicios de apuestas en línea.



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

ARTÍCULO 20.- Con el fin de prevenir la ludopatía en niños, niñas y adolescentes, la autoridad de aplicación debe incorporar herramientas, como ser las provenientes de la inteligencia artificial, para identificar patrones de conducta de riesgo en tiempo real, conductas adictivas y microapuestas sospechosas.

ARTÍCULO 21.- La autoridad de aplicación debe implementar una línea telefónica de acceso gratuito y un sitio *web* en los que se dispondrá la información en relación a la problemática de las adicciones al juego en línea y de contenidos digitales, centros de atención, tratamientos, horarios y contenidos de los programas previstos para su contención.

ARTÍCULO 22.- La autoridad de aplicación debe realizar campañas de difusión en todo tipo de medios de comunicación, plataformas digitales y redes sociales que tengan por objeto el abordaje integral de la problemática por la exposición excesiva a las pantallas en los niños menores a cinco (5) años, explicando los efectos nocivos en esta etapa de la infancia.

CAPÍTULO V

INFRACCIONES Y SANCIONES

ARTÍCULO 23.- Constituyen infracciones a lo establecido en el presente Título, el incumplimiento de las prohibiciones y obligaciones establecidas en el presente régimen, la falta de inscripción registral, la negativa u obstaculización a la fiscalización, la falta de la trazabilidad requerida, la falsedad u ocultamiento de información y la reincidencia.

ARTÍCULO 24.- Son responsables, según su participación, el operador, el cajero, el anunciante, la agencia, el afiliado y el gestor de campaña. La contratación de terceros no exime de responsabilidad.

ARTÍCULO 25.- Pueden aplicarse, de forma independiente o conjunta:

- 1) apercibimiento;
- 2) multa;
- 3) suspensión de campañas;
- 4) inhabilitación temporal para publicitar en la Provincia;



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

5) suspensión o cancelación de autorizaciones administrativas provinciales vinculadas al juego, cuando corresponda.

ARTÍCULO 26.- La fiscalización y aplicación de las sanciones previstas en el presente Título se realizan por intermedio del IPLyC SE conforme a sus competencias y mecanismos regulatorios vigentes.

CAPÍTULO VI FINANCIAMIENTO Y DESTINO

ARTÍCULO 27.- Se crea el Fondo Provincial de Prevención y Concientización sobre Apuestas en Línea, integrado por:

- 1) el producido de multas aplicadas en virtud del presente Título;
- 2) aportes, subsidios, convenios y donaciones de personas humanas o jurídicas, públicas o privadas;
- 3) otros recursos que se asignen por la Ley de Presupuesto de la Administración Pública Provincial o normativa específica.

ARTÍCULO 28.- El Fondo Provincial de Prevención y Concientización sobre Apuestas en Línea se destina a financiar acciones de prevención, asistencia, concientización y fortalecimiento institucional, con prioridad en ámbitos educativos y comunitarios, incluyendo especialmente:

- 1) campañas de sensibilización, prevención y producción de materiales adecuados por edad;
- 2) programas para familias, madres, padres, tutores y cuidadores, con énfasis en el acompañamiento de niños, niñas y adolescentes que inician o intensifican el uso de dispositivos móviles, incluyendo alfabetización digital, pautas de cuidado y uso responsable, señales de alerta, orientación sobre billeteras virtuales y medios de pago digitales y herramientas de control y acompañamiento;
- 3) capacitación para el personal educativo y para equipos de salud y niñez en detección temprana, derivación y abordaje preventivo;
- 4) dispositivos de orientación, asistencia y derivación (presenciales o remotos), fortaleciendo redes existentes vinculadas a consumos problemáticos;



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

- 5) acciones de prevención en clubes y espacios comunitarios (talleres, jornadas, charlas y dispositivos de escucha);
- 6) desarrollo e implementación de herramientas de monitoreo y cooperación con plataformas y actores del ecosistema digital para mejorar alertas, reportes, trazabilidad y cumplimiento;
- 7) fortalecimiento de capacidades de fiscalización y control.

ARTÍCULO 29.- La autoridad de aplicación, con la intervención del órgano intersectorial previsto en el artículo siguiente, debe realizar cada dos (2) años una evaluación de impacto y monitoreo de prevalencia del fenómeno en niños, niñas y adolescentes que incluya como mínimo:

- 1) prevalencia de participación en apuestas en línea;
- 2) edad de inicio estimada y modalidades de acceso;
- 3) niveles de exposición a publicidad y principales vías de captación;
- 4) frecuencia de participación e indicadores de riesgo conductual;
- 5) uso de medios de pago digitales asociados.

El resultado se debe publicar en un informe bienal de acceso público y se remitirá a la Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones, pudiendo incluir recomendaciones para ajustes reglamentarios, prioridades de inversión del fondo y mejoras de fiscalización y prevención.

ARTÍCULO 30.- Se crea el Consejo Intersectorial de Prevención y Evaluación de Apuestas en Línea de Niños, Niñas y Adolescentes, con carácter consultivo, técnico y *ad honorem*, integrado como mínimo por representantes de:

- 1) Ministerio de Salud Pública;
- 2) Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y Consejo General de Educación;
- 3) organismos provinciales con competencia en niñez y adolescencia;
- 4) IPLyC SE;
- 5) autoridad provincial de defensa del consumidor;
- 6) universidades, municipios, colegios profesionales y organizaciones especializadas.

ARTÍCULO 31.- Son funciones del Consejo:

- 1) proponer lineamientos y contenidos de programas financiados por el Fondo (especialmente los destinados a familias y comunidad educativa);



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

- 2) definir criterios técnicos para la evaluación bienal;
- 3) recomendar mejoras de prevención y asistencia;
- 4) sugerir medidas para fortalecer el cumplimiento de las restricciones publicitarias establecidas en el presente Título;
- 5) invitar a participar en sus sesiones, con carácter consultivo, a instituciones expertos o personas con conocimiento relevante en las materias de su competencia.

CAPÍTULO VII

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

ARTÍCULO 32.- Se instituye la Semana de los Hábitos Saludables en Entornos Digitales, de Concientización y Prevención de la Ludopatía Digital en los Niños, Niñas y Adolescentes, que se conmemora durante la segunda semana del mes de febrero de cada año.

ARTÍCULO 33.- Durante la Semana de los Hábitos Saludables en Entornos Digitales, de Concientización y Prevención de la Ludopatía Digital en los Niños, Niñas y Adolescentes, la autoridad de aplicación debe desarrollar acciones de promoción, prevención, sensibilización, capacitación y acompañamiento destinadas a fomentar el uso responsable y saludable de las tecnologías digitales y prevenir las conductas adictivas vinculadas a juegos de azar, apuestas en línea y demás consumos problemáticos digitales en niñas, niños y adolescentes.

ARTÍCULO 34.- Se sustituye el artículo 26 de la Ley II – N.º 16 (Antes Ley 3820), Ley de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, el que queda redactado de la siguiente manera:

“ARTÍCULO 26.- Derecho a la recreación, juego, deporte, esparcimiento y descanso. La Provincia, con la colaboración de la sociedad civil, garantizará el acceso de niños, niñas y adolescentes a actividades recreativas, deportivas, de esparcimiento y el derecho al descanso. Se prohíbe su participación en juegos que, tanto en modalidad física como digital, impliquen apuestas o azar, generando conductas adictivas”.



“2026 - Año de la concientización y abordaje de las enfermedades poco frecuentes, de la prevención de consumos problemáticos y adicciones, del uso responsable de la tecnología, de la innovación en la chacra y de las democracias inteligentes”.

Versión: 03
Vigencia 25/04/2022

La Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones

ARTÍCULO 35.- Se faculta al Poder Ejecutivo a realizar las modificaciones necesarias en el Presupuesto General de la Administración Pública Provincial para la implementación de la presente ley.

ARTÍCULO 36.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.

Dada en la Sala de Sesiones de la Cámara de Representantes, en Posadas, a los dieciocho días del mes de junio del año dos mil veintiséis.

Dr. JOSÉ GABRIEL MANITTO
SECRETARIO LEGISLATIVO
A/C Área Parlamentaria
Cámara de Representantes
Provincia de Misiones

Ing. SEBASTIÁN HORACIO MACÍAS
PRESIDENTE
Cámara de Representantes
Provincia de Misiones

LEY II - N.º 42