


CONGRESO DE LA NACIÓN

*República Argentina*

LEY II-42 · 2026

# LEY II-42

Boletín Oficial, 1 de julio de 2026 · 36 artículos

*Texto actualizado al 19 de noviembre de 2026*

# ÍNDICE

*Ley II-42*

**Título I capítulo único disposición general** ..... 4

**Título II prevención de la adicción al consumo de juegos en entornos virtuales y con...** ..... 6

**Título III régimen provincial de la publicidad de apuestas en línea y protección de ni...** ..... 8

Capítulo I disposiciones generales ..... 9

Capítulo II prohibiciones y limitaciones ..... 9

Capítulo III obligaciones de operadores, anunciantes y plataformas ..... 10

Capítulo IV autoridad de aplicación ..... 11

Capítulo V infracciones y sanciones ..... 12

Capítulo VI financiamiento y destino ..... 13

Capítulo VII disposiciones complementarias ..... 14

LA CÁMARA DE REPRESENTANTES DE LA PROVINCIA DE MISIONES SANCIONA CON FUERZA DE L E Y:




# TÍTULO I CAPÍTULO ÚNICO DISPOSICIÓN GENERAL

*Artículos 1º a 2º*

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; 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 ...

*Artículos 3º a 4º*

**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 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 ...

*Artículos 5º a 36*

## 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 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.-

## 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 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: 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.-

**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; 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; 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); 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 - Nº 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".-

**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.-



VEREDICTA LEYES

*Ley II-42. Texto actualizado al 19 de noviembre de 2026.*

Datos: Base InfoLEG de Normativa Nacional, Ministerio de Justicia de la Nación (CC BY 4.0).