

**H. CONGRESO DEL ESTADO DE SINALOA**  
**PALACIO LEGISLATIVO**  
**P R E S E N T E.**

Los suscritos **CC. JESÚS ANGÉLICA DÍAZ QUIÑÓNEZ Y VÍCTOR ANTONIO CORRALES BURGUEÑO**; la primera, Diputada del Partido Sinaloense de esta LXIII Legislatura, y el último, ciudadano sinaloense, en ejercicio de las facultades que nos confieren el artículo 45, fracciones I y V de la Constitución Política del Estado de Sinaloa, y los artículos 18 fracción I, 135 y 136 de la Ley Orgánica del Congreso del Estado de Sinaloa, nos permitimos presentar ante esta Soberanía la siguiente:

**Iniciativa con proyecto de decreto por el que se expide la Ley para la Prevención y Atención Integral a Personas con Ludopatía del Estado de Sinaloa**

**C O N S I D E R A N D O S**

I. En atención a lo mandatado por el artículo 45 Fracciones I y V de la Constitución Política del Estado de Sinaloa, que señala que los diputados en la entidad y los ciudadanos sinaloenses, legitimados estamos para presentar iniciativas de ley, con tal carácter así lo estamos ejerciendo;

II. Es función de esa Honorable Sexagésima Tercera Legislatura, revisar el orden jurídico para el estado de Sinaloa, por lo que en atención a ello, nos estamos presentando formalmente con este documento; y

III. Que el **OBJETO** de la presente iniciativa se endereza a aprobar la **Ley para la Prevención y Atención Integral a Personas con Ludopatía del Estado de Sinaloa**.

Que en tal virtud, resulta necesario proponer esta Iniciativa y someter a su respetable consideración la siguiente:

**EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

Esta concepción se encuentra claramente sustentada y en armonía con la reforma constitucional de 2011, que coloca como eje rector de todas las decisiones del Estado a la persona humana.

La Ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que lo recoge en su clasificación internacional de enfermedades en el año 1992, la patología del juego figura bajo las "anomalías habituales y alteraciones de los controles del impulso" y se define de la siguiente manera: "La alteración consiste en frecuentes y repetidos juegos de azar que dominan la vida del paciente en cuestión y que conllevan la ruina de los valores y compromisos sociales, laborales, materiales y familiares".

Así definido, el juego excesivo vuelve obsesivos compulsivos a los pacientes. Una manía es una imagen enferma particularmente permanente, que se acompaña con una fuerte excitación, agitación interna y una persistente irritación sin fundamento.

El juego patológico se muestra a través de las conductas duraderas, recurrentes y usualmente en aumento, propias de los juegos de azar, pese a las consecuencias negativas en el ámbito personal y social, tales como endeudamiento, desorden en las relaciones familiares y perjuicio del desarrollo laboral. Casi siempre son situaciones que se prolongan en el tiempo, porque el jugador patológico raramente reconoce serlo. Muestra tendencia a mentir incluso a los seres más próximos, a endeudarse para saldar deudas de juego y así poder jugar nuevamente para eliminar la nueva deuda contraída, aunque manifiesta que todo se solucionará enseguida, cuando llegue la "racha buena".

El artículo 156 de la Constitución Política del Estado de Sinaloa, establece que "Quedan estrictamente prohibidos en el Estado, todos los juegos de azar. Para extirpar ese vicio, combatir el alcoholismo y reprimir la prostitución y la vagancia, la ley se mostrará severa y las autoridades serán inexorables. Es causa de responsabilidad oficial, toda falta u omisión en el cumplimiento de las obligaciones que este precepto impone".

El propósito de proponer una ley como ésta, es con el objeto de obligar al gobierno del estado y particularmente de los ayuntamientos que avalan la instalación de casinos, a prevenir y atender los efectos que producen en la adicción al juego patológico que deriva en conductas ludópatas.

Los más afectados son mayormente pacientes hombres que viven solos en la gran ciudad y con una edad promedio de 30 años. El comienzo de la adicción se da sobre todo en la adolescencia, mientras que en las mujeres llega en la mediana edad. Un disparador puede ser una experiencia primera triunfal o un suceso complicado en la vida, tal como problemas de pareja, separación, embarazo de la pareja o conflictos laborales. Cuando llegan a un tratamiento, un gran número de ellos está gravemente endeudado, son suicidas potenciales y han incurrido en delitos criminales para conseguir dinero para seguir jugando. Una gran parte de los adictos (cerca de un tercio) sufren también de un “puñado” de otras dependencias, como alcoholismo o adicción a sustancias psicotrópicas, con efectos muy parecidos al consumo de la heroína.

En el transcurso de la vida entre un 2 o 3% de la población muestran una conducta adictiva al juego problemático y en un 1% esta conducta es enfermedad. Existe una correlación entre la disponibilidad de las ofertas de juegos de azar y los pacientes patológicos más frecuentes (por ejemplo, medida como un tragamonedas por 1000 habitantes).

Es asombrosa la alta tasa de enfermos (existen paralelamente a otras enfermedades). Por ejemplo, el 50% de los adictos al juego tienen problemas depresivos que se revelan a través de alteraciones impulsivas, estado de ánimo tenso y pérdida de interés. El 25% de los jugadores consultados intentaron suicidarse al menos una vez. Particularmente llamativo es la acostumbrada presencia de alteraciones de la personalidad sobre más del 90% de los jugadores. Un trastorno de la personalidad se muestra por medio de un patrón de conducta perturbado y constante, con comienzo en la niñez y la adolescencia que conduce a graves problemas en lo social.

Especialmente frecuente es el trastorno narcisista en el que es típico un sentimiento agrandado por la propia importancia. El paciente exagera sus capacidades y talentos, está fuertemente entusiasmado por fantasías de éxito, poder, brillo, belleza o amores

ideales sin límites, además de ansiar ser realmente único y gozar de una admiración desmesurada. Este trastorno narcisista de la personalidad es difícil de tratar porque el paciente tiende a despreciar a los terapeutas y a dejar el programa si no encuentra confirmada su fantástica grandeza. Se desarrolla una dinámica propia, típica de la adicción, que alcanza a todos los aspectos de la vida. Finalmente se tienen sólo limitadas posibilidades de regulación.

La dinámica típica de la adicción se manifiesta, por ejemplo, en un avanzado aislamiento social. Sienten la vergüenza y el endeudamiento, por lo que el juego se comienza a ocultar. Se ingresa cada vez más en un ambiente determinado por un estilo de vida típico de los juegos de azar, que se basa en una necesidad de satisfacción sin principio, ni fin.

Por último, la adicción puede avanzar hasta una ruina financiera, pérdida del apoyo familiar, amenaza de la posición profesional, etc. Esto puede llevar a acciones criminales con el fin de conseguir dinero para el juego. A nivel corporal, se manifiestan las consecuencias de un juego nervioso constante, a través de diferentes síntomas psicosomáticos, tales como úlcera gástrica, dolores de cabeza e infartos. Mentiras reiteradas, peleas familiares, autodestrucción económica. Estas son sólo algunas de las consecuencias que ocasiona la pasión desenfrenada por jugar al bingo, a la ruleta, a las máquinas tragamonedas o a las cartas.

La adicción al juego de azar o ludopatía es cada vez más frecuente en el país, de la mano del crecimiento de las salas de juego. En los espacios, públicos y privados, que llevan adelante programas para atender a ludópatas y apuntalar la prevención; dicen que el juego compulsivo no es un vicio como muchas veces señala la opinión popular, y aseguran que se trata de una enfermedad que requiere tratarla como tal.

¿Cómo reconocer la adicción al juego compulsivo? La psicóloga Débora Blanca, que junto a Luz Mariela Coletti escribió el libro “La adicción al juego ¿No va más...?”, responde: “El vínculo patológico con el juego va pasando por distintos momentos, al principio la persona gana o pierde pero igual se engancha, y lo vuelve a intentar con el pensamiento mágico de que pueden dominar al azar”. La especialista que dirige Entrelazar, el Centro de Investigación y Tratamiento de la Adicción al Juego, agrega

que en adelante la persona no puede parar de perder y se envuelve en un círculo fatídico. “Cree que va a ganar y si gana quiere volver, y si pierde quiere volver a recuperar. Comprueba que si gana no para de jugar hasta perder todo, luego los reproches y la culpa lo torturan y lo empujan a volver a recuperar lo perdido y lograr cierto alivio. Eso es la impulsión, no puede torcerse mediante la razón o la voluntad”.

La aparición o incremento de problemáticas de inseguridad, criminalidad y actos delictivos como son el lavado de dinero, o la aparición de mafias se asocian a otras problemáticas sociales como el vicio, la prostitución y el ocio finalmente, ambas se relacionan con ciertas problemáticas patológicas de los individuos como deudas de juego, suicidios, delincuencia común y adicción al juego, formándose fenómenos sociales complejos.

La tipología del juego reconoce al menos cinco tipologías básicas, que van de lo no patológico a los más patológico: el no jugador, el jugador ocasional, el jugador profesional, el jugador problema y el jugador patológico. Los expertos definen a los jugadores patológicos como aquellos que pierden un promedio de \$60,000 pesos al año, mientras que los jugadores problemáticos pierden un promedio de \$10,000 pesos al año. Los jugadores patológicos pierden el control sobre su forma de jugar, sobre sus vidas personales y empleo, cometen actos ilegales para financiar el juego y se involucran en otros comportamientos característicos. Los jugadores problema tienen problemas similares pero a un menor grado.

En cuanto al juego de azar se abordan sus características y la relación entre el juego de azar y la pobreza. El juego de azar en gran medida se aprovecha del ciudadano pobre. “En un absurdo esfuerzo por hacerse rico de repente, el público comienza a considerar la búsqueda de un gran premio como un camino fácil hacia la riqueza y sustituye la educación, ahorros y esfuerzos empresariales por el juego de la lotería, y entonces la totalidad de la economía puede verse perjudicada”.

En cuanto a las características emocionales del juego sano y del juego patológico, se encontró que el juego es sano cuando existe un control y placer al jugar, el sujeto se divierte y adquiere control sobre la realidad. Es enfermizo cuando lo hace para salir de su propia frustración o para manejar la realidad que le es adversa, el problema consiste

en que el juego sano es un medio, mientras que para el ludópata el juego es un fin en sí mismo. El juego sano no implica sufrimiento y dolor emocional. El juego patológico implica sufrimiento emocional (angustia). El juego sano lleva a que los individuos se conduzcan libremente, mientras en el juego patológico se pierde la capacidad de obrar libremente y de decidir.

El juego patológico debe distinguirse del juego social y del juego profesional. El juego social tiene lugar entre amigos o compañeros y su duración es limitada, con pérdidas aceptables. En el juego profesional los riesgos son limitados y la disciplina es central. El juego patológico se define como un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional. El juego patológico comparte características clínicas con otros trastornos del control de los impulsos, como son el trastorno explosivo intermitente, la cleptomanía, la piromanía y la tricotilomanía.

Existen al menos 9 tipos distintos de costos sociales derivados del juego en casinos: comisión de delitos, costos por pérdidas en los negocios y el empleo, quiebras y bancarrotas, suicidios, enfermedad, costo de servicio social, costos regulatorios directos del gobierno, costos familiares y abuso monetario. En este mismo sentido, otros estudios colocan el juego en casinos entre problemas sociales, como la droga o el alcohol que como ya se mencionó; imponen costos sustanciales a la sociedad, incluyendo aquellos que no están involucrados en la actividad.

A los costos económicos y sociales de la rehabilitación de jugadores patológicos y jugadores problema en casinos, han de sumarse a los de ausentismo laboral, endeudamiento, ansiedad, descuido de las obligaciones familiares y sociales, vagancia, derroche, mal vivencia, prostitución, alcoholismo y drogadicción inducidos por el juego, así como el recrudecimiento de fenómenos como agiotismo y gangsterismo. Los casinos funcionan como entidades concentradoras de ingreso, basan su negocio en la captación de ahorro en detrimento de la mayoría de la población.

Para el caso de México, el Periódico La Jornada señaló el Lunes 15 de septiembre de 2014, p. 13 que en nuestro país hay más casinos que universidades e instituciones de educación superior. Desde hace una década estos negocios han proliferado por todo el

país y avanzan respecto de las alternativas de entretenimiento tanto en municipios pequeños (menos de 100 mil habitantes) como en las principales ciudades.

Actualmente hay 400 casinos registrados ante la Secretaría de Gobernación (SG), los más populares en México (*Big Bola, Caliente, Yak, Emotion, Play City y Crown*), denominados oficialmente permisionarios. En tanto, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) tiene 180 afiliados.

Por lo anteriormente expuesto y fundamentado, nos permitimos someter a consideración de esta soberanía el siguiente proyecto de:

**DECRETO NÚMERO: \_\_\_\_\_**

**ARTÍCULO ÚNICO.** Se expide la **Ley para la Prevención y Atención Integral a Personas con Ludopatía del Estado de Sinaloa**, para quedar como sigue:

## **LEY PARA LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN INTEGRAL A PERSONAS CON LUDOPATÍA**

### **TÍTULO PRIMERO DEL JUEGO CON FINES RECREATIVOS**

#### **CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES**

**Artículo 1.** La presente Ley es de observancia general en el estado de Sinaloa; sus disposiciones son de orden público e interés social, y tiene por objeto garantizar la protección de niñas, niños, adolescentes, personas con discapacidad mental o psicosocial y quienes padezcan ludopatía.

**Artículo 2.** La ludopatía es una enfermedad adictiva en la que el individuo es empujado por un abrumador e incontrolable impulso de jugar. Una condición central a las conductas adictivas es la pérdida de control.

**Artículo 3.** En el caso de la ludopatía, se reconocen las siguientes características:

- I. Pérdida incesante o episódica de control sobre el juego;
- II. Continua preocupación por el juego y por obtener dinero para jugar;
- III. Pensamiento irracional o esotérico sobre el juego; y
- IV. Persistencia en el juego adictivo a pesar de sus consecuencias negativas.

**Artículo 4.** El juego problemático, es aquel que no constituye una patología, pero sí un problema para los jugadores afectados donde se produce una fuerte sensación de culpabilidad, unido a un nivel de ansiedad alto, a pérdidas de tiempo y económicas mayores de las que el jugador puede permitirse.

El juego patológico, es aquel donde el jugador no tiene control sobre sus impulsos y no puede evitar el juego, lo que lleva a un deterioro de su vida individual, familiar y colectiva, a un aislamiento progresivo y a un alejamiento de la realidad.

**Artículo 5.** Para los efectos de esta Ley, se entenderá por:

- I. Autoexclusión: al acto por medio del cual una persona decide, voluntariamente, no participar en cualquier tipo de juegos;
- II. Ganador: al participante que logra el objetivo de un juego con apuesta o acierta al resultado de un sorteo y acredita tal circunstancia;
- III. Juegos esotéricos: todos los artilugios que se utilizan para adivinar de manera no científica, la suerte o el destino; y
- IV. Participante: a la persona que participa en juegos, en cualquiera de sus tipos.

**Artículo 6.** Son principios rectores de los juegos que pueden producir adicción, los siguientes:



I. Juego responsable: las políticas públicas en materia de juegos de cualquier tipo deben combinar, desde una perspectiva integral de responsabilidad social, acciones preventivas, de sensibilización, intervención, control, reparación y sanción de los efectos negativos producidos por la adicción a los juegos con apuesta o sin ella;

II. Interés superior de la salud: todo juego con apuesta o sin ella, debe contribuir eficazmente al libre esparcimiento, y debe realizarse en cumplimiento a las obligaciones relacionadas con la prevención y atención a la ludopatía; y

III. Máxima transparencia: las autoridades competentes, deben publicar toda la información relacionada con las actividades reguladas por ésta y las Leyes de la materia, de conformidad con la legislación aplicable en materia de transparencia, acceso a la información pública gubernamental y protección de datos personales.

**Artículo 7.** De estos principios se derivan toda una política estatal, y se reflejarán en tres áreas de enfoque:

I. Sensibilización: trasladar a la comunidad en su conjunto, el mensaje de que ciertos tipos de juego y formas de jugar, puede ser peligroso y hacerla consciente de los riesgos del mismo;

II. Prevención: implementación de políticas activas de juego responsable, dirigidas a minimizar los riesgos y a maximizar la protección de los grupos de riesgo; y

III. Atención integral a los afectados: implementado a través de teléfonos de ayuda, asociaciones y una red de centros de tratamiento interdisciplinar de la adicción al juego.

**Artículo 8.** Podrán estar exentos de sufrir ludopatía, los juegos con apuesta celebrados en un domicilio particular con el único propósito de diversión y pasatiempo ocasional, sin fines de lucro, y siempre que en ellos sólo participen personas que tengan parentesco, trato social con los propietarios, poseedores o moradores del lugar en que se lleven a cabo.

## CAPÍTULO II

### DE LAS AUTORIDADES COMPETENTES EN MATERIA DE LUDOPATÍA

**Artículo 9.** En el ámbito de su competencia, son autoridades facultadas para aplicar la presente ley:

I. El Gobierno del Estado a través de:

a) La Secretaría de Salud;

b) La Secretaría de Educación Pública y Cultura;

c) El Sistema Estatal y Municipales para el Desarrollo Integral de la Familia; y

II. Los Gobiernos Municipales.

El Instituto Mexicano del Seguro Social y el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado, en el ámbito de sus respectivas competencias, podrán coadyuvar con sus derechohabientes, en la atención y tratamiento de personas con ludopatía.

**Artículo 10.** Con independencia de las disposiciones de esta Ley y su Reglamento, las autoridades competentes tienen las responsabilidades de informar a la población en general, los derechos y obligaciones de los participantes, así como los mecanismos para obtener atención o ayuda contra la ludopatía.

**Artículo 11.** Las autoridades competentes, al tener conocimiento de personas con ludopatía relacionada con cualquier tipo de juegos con apuesta o sin ellas, procurarán que se haga de forma responsable y conforme las siguientes reglas básicas:

I. Respetar la dignidad humana;

II. Propiciar que los participantes ejerzan responsablemente el derecho al juego y al sano esparcimiento;

III. No incentivar el consumo de tabaco, alcohol o cualquier otra sustancia que ponga en riesgo la salud de las personas;

IV. No realizar acciones que propicien adicción al juego; y

V. No utilizar o permitir que se utilicen cualquier lugar para realizar conductas delictivas o ilícitas, como centros de vicio, trata de personas, acciones contra el libre desarrollo de la personalidad de las personas menores de edad, en contra de la dignidad humana, como medio o instrumento para la realización de cualquier actividad ilícita o delictiva.

**Artículo 12.** Con el propósito de asegurar el cumplimiento de esta Ley, se establecen obligaciones para la población en general, conducentes a realizar acciones preventivas dirigidas a la sensibilización, información y difusión de las buenas prácticas del juego, así como de los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir.

**Artículo 13.** A falta de disposición expresa, las autoridades competentes podrán acudir a los usos y costumbres sociales, comerciales o deportivos, para resolver las controversias que se susciten en materia de juegos, siempre que sean acordes con lo dispuesto en esta Ley.

**Artículo 14.** Los ayuntamientos tendrán las siguientes atribuciones:

I. Aplicar e interpretar, para efectos administrativos y en el ámbito de su competencia, esta Ley y su Reglamento;

II. Participar en la organización de comités, foros o grupos de trabajo en los que participen personas u organizaciones especializadas en materia de juegos que puedan provocar adicciones, para que aporten elementos que mejoren el cumplimiento de esta Ley;

III. Participar en la realización de estudios, investigaciones o análisis que estimen necesarios sobre la materia de juegos que puedan provocar adicciones;

IV. Participar, con las instancias competentes, en la formulación de estudios y normas que tengan por objeto combatir y prevenir la ludopatía;

V. Colaborar en aquellas actividades que tengan por objeto la implementación de políticas públicas dirigidas al juego responsable, prevención y atención de la ludopatía;

VI. Informar sobre el juego responsable y los datos necesarios que permitan acceder de forma ágil a los servicios de salud; y

VII. La demás información que estimen pertinente los ayuntamientos.

## **TÍTULO SEGUNDO DE LA MANIFESTACIÓN DE LA LUDOPATÍA**

### **CAPÍTULO I DE LA RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL**

**Artículo 15.** Las autoridades del Gobierno del Estado, a través del Sistema Estatal DIF y los Sistemas DIF de los ayuntamientos correspondientes, en términos de lo establecido en esta Ley y el Reglamento, emitirán las disposiciones para prevenir y atender la ludopatía.

**Artículo 16.** Dichas disposiciones deberán regular, como mínimo, lo siguiente:

I. La instalación de líneas telefónicas de ayuda en los establecimientos, las cuales serán ostensiblemente visibles y accesibles para los participantes;

II. El programa de autoexclusión;

III. Los mecanismos para asegurar el cumplimiento de las solicitudes que formulen las personas para ser excluidas de las bases de datos utilizadas para promocionar juegos con apuesta y sorteos, así como para que les sean revocados los privilegios o beneficios encaminados a promocionar e incentivar juegos con apuesta o sorteos; y

IV. Los mecanismos para que las personas que padezcan ludopatía sean referidas a los centros especializados para su atención.

**Artículo 17.** El Reglamento definirá los términos en que las autoridades competentes podrán coordinarse con las dependencias y entidades de los tres órdenes de gobierno para cumplir lo dispuesto en esta Ley.

**Artículo 18.** Se entiende por programas de autoexclusión, las acciones destinadas a posibilitar que los jugadores con dificultades en su forma de apostar, puedan solicitar en forma personal ser excluidas al momento de intentar ingresar a las salas de juego para de esa manera protegerse de posibles excesos en las apuestas, coadyuvando a tratamientos paralelos.

**Artículo 19.** Las autoridades competentes del Gobierno del Estado y las de los ayuntamientos, impulsarán la coordinación interinstitucional para atender, erradicar y prevenir la ludopatía. Promover y propiciar la corresponsabilidad social y la cohesión comunitaria para garantizar una convivencia libre de vicios, con especial énfasis en la fraternidad, solidaridad, sentido de identidad y pertenencia.

**Artículo 20.** Para efectos de esta Ley, pueden darse los tipos de ludopatía de la siguiente manera:

I. A través de las tecnologías de la información y comunicación, toda actitud psicoemocional implementada a partir del uso de plataformas virtuales y herramientas tecnológicas, tales como chats, blogs, redes sociales, foros de discusión, correos electrónicos, mensajes de texto enviados por aparatos celulares, foros, servidores que almacenan videos o fotografías, páginas Web, teléfono y otros medios tecnológicos, incluyendo la suplantación de identidad por esa vía de comunicación, que se genera de manera anónima y cuya intención es la difusión masiva del contenido a la mayoría de integrantes de la comunidad; y

II. Con relación al aspecto económico, las acciones u omisiones que afectan la supervivencia económica de la víctima, o que tienden a desvalorar o humillar psicoemocionalmente por la situación financiera de la persona.

Los anteriores tipos de ludopatía son enunciativos y no excluyen otros que las leyes establezcan y que por razón de su objeto también le resulten aplicables.

**Artículo 21.** Es obligación de las autoridades del Gobierno del Estado, así como el Sistema Estatal y Municipales DIF, garantizar la planeación, ejecución y seguimiento de una política pública encaminada al cumplimiento de los objetivos y la consecución de los principios de esta Ley, para promover una convivencia libre de adicciones.

**Artículo 22.** En el cumplimiento de la presente Ley se deberán tutelar y respetar los derechos humanos de niños, niñas y adolescentes reconocidos en la Constitución Política del Estado de Sinaloa, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y en los instrumentos internacionales de los que el Estado mexicano sea parte, en particular el derecho a una vida libre de adicciones.

## **CAPÍTULO II**

### **DE LOS DERECHOS DE PERSONAS CON LUDOPATÍA**

**Artículo 23.** Toda persona, grupo social, organización de la sociedad civil, asociación y sociedad, ya sea en forma individual o en grupo, podrá participar en la promoción de convivencia libre de adicciones, de conformidad con las previsiones de esta Ley y las de participación ciudadana y demás ordenamientos que de ella emanen.

**Artículo 24.** La persona receptora de cualquier tipo de ludopatía tiene derecho a:

I. Ser escuchada y tratada con respeto a su integridad y el ejercicio pleno de sus derechos tanto por la comunidad, como por las autoridades competentes;

II. Contar con protección inmediata y efectiva por parte de las autoridades del Gobierno del Estado, así como el Sistema Estatal y Municipales DIF, encargadas de la

salvaguarda y protección de los derechos humanos de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes, cuando se encuentre en riesgo su integridad física, psicológica o social;

III. Recibir información, veraz, oportuna y suficiente que le permita decidir sobre las opciones de atención;

IV. Contar con asesoría y representación jurídica gratuita y expedita;

V. Recibir información, atención y acompañamiento médico y psicológico;

VI. Acceder a procedimientos expeditos y accesibles de procuración y administración de justicia;

VII. A ser canalizada a las instancias correspondientes para su atención oportuna según sean las circunstancias y las necesidades de cada caso;

VIII. En caso de riesgo grave, a que se dicten medidas cautelares tendientes a salvaguardar su integridad física a fin de asegurar su derecho a la vida, integridad y dignidad; y

IX. A la reparación del daño moral y, en su caso, a recibir una indemnización civil o patrimonial para restablecer su integridad patrimonial o el pago de daños y perjuicios.

Las personas con ludopatía, con independencia de sus atributos de edad, tienen derecho a desarrollarse y convivir en un entorno de respeto mutuo, a su integridad física, psicológica y moral, a ser tratados con el respeto a la dignidad inherente al ser humano y a que se promueva el ejercicio pleno de sus demás derechos humanos.

### **CAPÍTULO III**

#### **DEL PROGRAMA PARA LA CONVIVENCIA LIBRE DE LUDOPATÍA**

**Artículo 25.** El Programa constituye la base de la política pública para el diseño y ejecución de acciones que promuevan en todo el estado una convivencia libre de adicciones provocadas por el juego.

**Artículo 26.** El Programa será aprobado por el Gobierno del Estado y los cabildos de los ayuntamientos. En ambos casos, el Programa será producto de un proceso de participación de todos los sectores involucrados en el tema, tanto públicos, privados y sociales, especialmente de instituciones académicas, organismos internacionales que trabajan en la materia y organizaciones de la sociedad civil en general.

**Artículo 27.** Las disposiciones del Programa tendrán como objetivo promover una convivencia pacífica y libre de adicciones. Fijará las líneas de acción que permitan a las autoridades cumplir con los principios rectores señalados en la presente Ley, así como el desarrollo y consolidación de lo establecido en materia de prevención, atención y seguimiento de la ludopatía.

**Artículo 28.** En consecuencia, los programas y acciones que emprendan las autoridades, tenderán principalmente a edificar y fortalecer las actitudes, y formar hábitos y valores a efecto de prevenir la ludopatía y fomentar el respeto a los derechos humanos en los integrantes de la comunidad.

#### **CAPÍTULO IV DE LA PREVENCIÓN DE ADICCIONES**

**Artículo 29.** La prevención es el conjunto de acciones positivas que se deberán llevar a cabo, a fin de que el gobierno local, municipales y los integrantes de la comunidad eviten vicios, atendiendo a la detección oportuna de los distintos factores de riesgo tanto familiares, comunitarios, culturales y sociales; la acción inmediata y el privilegio de la promoción de los valores de fraternidad, respeto y pertenencia a la comunidad.

**Artículo 30.** Las medidas de prevención son aquellas que, desde los distintos ámbitos de acción de los integrantes de la comunidad y de las autoridades del gobierno del estado y municipales realizan para evitar la ludopatía, están destinadas a la población, fomentando la convivencia armónica y, el desarrollo humano de todos los integrantes de la comunidad.



**Artículo 31.** A través de la prevención se brindarán las habilidades psicosociales necesarias que contribuyan a detectar, revertir los factores de riesgo y los que influyen en la generación de la ludopatía, realizando acciones que desarrollen y fortalezcan la cohesión comunitaria.

**Artículo 32.** El Programa tomará en cuenta que la ludopatía se trata de un problema multifactorial, por lo que responderá en todo momento a un enfoque de prevención, seguimiento, atención integral y restaurativo.

**Artículo 33.** Como parte de las estrategias de prevención, será obligatorio para toda la comunidad que contribuyan a promover una convivencia libre de adicciones. Para alcanzar lo anterior, se solicitará el apoyo de las autoridades competentes.

**Artículo 34.** Las autoridades competentes podrán firmar convenios de colaboración con organizaciones de la sociedad civil, para promover entre la comunidad, la suscripción de un contrato social aprobado y refrendado por sus integrantes, en el que se plasme el compromiso de promover las acciones necesarias para alcanzar una convivencia libre de adicciones.

## **CAPÍTULO V DE LA ATENCIÓN INTEGRAL**

**Artículo 35.** Las medidas de atención en materia de ludopatía, son aquellos servicios psicológicos, sociales, médicos y jurídicos que permitan a todos los involucrados en una situación de adicción, desarrollar las habilidades psicosociales para reparar las experiencias vividas, fomentando en las personas receptoras de ludopatía, la modificación de actitudes, comportamientos y el cambio en los patrones de convivencia de los integrantes de las comunidades, considerando que quien es ludópata es también una víctima de la misma.

**Artículo 36.** La intervención especializada para los receptores de ludopatía se regirá por los siguientes principios:

I. Atención integral: se realizará considerando el conjunto de necesidades derivadas de la situación de adicción, tales como orientación psicológica y jurídica, atención médica, entre otras;

II. Efectividad: se adoptarán las medidas necesarias para que los receptores de adicciones, sobre todo aquellos que se encuentran en mayor condición de vulnerabilidad, accedan a los servicios integrales que les garantice el goce efectivo de sus derechos;

III. Auxilio oportuno: brindar apoyo inmediato y eficaz a las niñas, niños y adolescentes en situación de riesgo o que hayan sido receptores de vicios, así como brindar protección a sus derechos fundamentales, con el fin de detectar, combatir en tiempo y de manera adecuada, las causas que dan origen a la ludopatía; y

IV. Respeto a los Derechos Humanos: abstenerse en todo momento y bajo cualquier circunstancia de hacer uso indebido de la fuerza, de infligir, tolerar o permitir actos que atenten contra cualquier derecho humano de los receptores de ludopatía.

**Artículo 37.** Con el fin de proporcionar una efectiva atención a la ludopatía, se aplicará un Modelo de Atención Integral que garantice las intervenciones que en cada ámbito de adicción correspondan, con base en una unidad conceptual y un conjunto de lineamientos de coordinación que impidan la fragmentación de la acción de las autoridades y la revictimización que sufren las personas receptoras de ludopatía al acudir a servicios de atención sin coordinación.

El Modelo de Atención Integral será propuesto y desarrollado por la autoridad del ayuntamiento. El gobierno del Estado de Sinaloa publicará el Modelo de Atención Integral en el Periódico Oficial "El Estado de Sinaloa".

**Artículo 38.** Las propuestas de las autoridades del Gobierno del Estado para la actualización del Modelo de Atención Integral, serán coordinadas por los ayuntamientos, a través de los Sistemas DIF, quienes a partir de la información disponible de otras fuentes oficiales y de las organizaciones de la sociedad civil, lo someterán a aprobación del cabildo correspondiente.

**Artículo 39.** El Modelo de Atención Integral establecerá que los servicios de atención social, psicológica, jurídica y médica de las distintas autoridades en el ámbito local y municipales, se coordinen para operar mediante una cédula de registro único, de tal manera que, con independencia de la institución local a la que acudan por primera vez los receptores de ludopatía, se garantice el seguimiento del caso hasta su conclusión.

**Artículo 40.** Cada ayuntamiento, contemplará en su respectivo Reglamento, las características y el mecanismo para instrumentar la cédula de registro único y el seguimiento posterior de los casos atendidos, cuya coordinación será responsabilidad de las autoridades de los ayuntamientos, observando las disposiciones contenidas en la normatividad aplicable para la protección de datos personales y lo que establezca la Ley.

**Artículo 41.** El Modelo Único de Atención Integral tendrá las siguientes etapas:

I. Identificación de la problemática, que consiste en determinar las características del problema, sus antecedentes, el tipo de adicción, los efectos y detección de posibles riesgos para la víctima directa o indirecta del desenfreno, así como para el receptor indirecto de la ludopatía, en su esfera social, económica, educativa y cultural;

II. Determinación de prioridades, la cual identifica las necesidades inmediatas y mediatas, así como las medidas de protección que en su caso requiera el receptor de ludopatía;

III. Orientación y canalización, que obliga a la autoridad a la que acuda la persona por primera vez, a proporcionar de manera precisa, con lenguaje sencillo y accesible, la orientación social y jurídica necesaria y suficiente con respecto al caso de adicción que presente, realizando la canalización ante la instancia correspondiente o proporcionando el servicio pertinente, si fuera de su competencia;

IV. Acompañamiento, cuando la condición física o psicológica de la persona lo requiera, debiendo realizarse el traslado con personal especializado a la institución que corresponda;

V. Seguimiento, como el conjunto de acciones para vigilar el cumplimiento de los procedimientos de canalización contenidos en esta Ley para atender los casos de ludopatía; y

VI. Intervención de la autoridad, que consiste en las acciones que se realicen en el entorno, tendientes a medir el impacto de la situación de ludopatía vivido y restituir el clima familiar y social apropiado, a través de actividades que fomenten la construcción de una cultura libre de adicciones.

En cualquier caso, el Modelo de Atención Integral deberá guiarse bajo el supuesto de que la adicción debe atenderse por y para cada uno de los elementos, participantes y circunstancias del entorno familiar y social.

**Artículo 42.** Los Modelos de Atención Integral podrán recibir solicitudes sin perjuicio del derecho de las personas con ludopatía y en general de los integrantes de la comunidad de acudir a las autoridades locales y municipales para solicitar su aplicación, o de ejercer cualquier recurso al que tenga o acudir ante la instancia judicial o de derechos humanos que determinen.

**Artículo 43.** Para la aplicación del Modelo de Atención Integral y atender las consecuencias directas e indirectas de la ludopatía, bajo un enfoque integral y restaurativo, deberá participar cuando menos un trabajador social, un médico y un psicólogo, quienes deberán contar con capacitación y conocimientos especializados y permanentes sobre el contenido de la presente Ley.

Cuando la Unidad considere que es necesaria la etapa de canalización a otras instancias públicas, privadas o sociales especializadas, lo comunicará al Sistema DIF del ayuntamiento correspondiente, para que éste determine lo conducente.

## **ARTÍCULOS TRANSITORIOS**

**ARTÍCULO PRIMERO.** El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial "El Estado de Sinaloa".

**ARTÍCULO SEGUNDO.** El Gobierno del Estado a través del Sistema Estatal DIF y los ayuntamientos de la entidad, a través de los Sistemas DIF Municipales, diseñarán dentro del plazo de 90 días posteriores al inicio de su vigencia, el Modelo de Atención Integral para el tratamiento a la Ludopatía.

**ARTÍCULO TERCERO.** El Ejecutivo del Estado emitirá el Reglamento correspondiente, en las disposiciones relativas al presente Decreto, dentro de los 90 días posteriores al inicio de su vigencia.

**ARTÍCULO CUARTO.** Las autoridades competentes de los ayuntamientos deberán realizar campañas de difusión para la instrumentación y aplicación de la Ley en los ámbitos estatal y municipal, que incluya la participación de niños, niñas, adolescentes y jóvenes.

**ARTÍCULO QUINTO.** Se derogan todas las disposiciones que se opongan al presente Decreto.

**ATENTAMENTE**

**Culiacán Rosales, Sinaloa, México, a 19 de febrero de 2019**

**POR EL PARTIDO SINALOENSE**



**DIP. JESÚS ANGÉLICA DÍAZ QUIÑÓNEZ**

**CIUDADANO SINALOENSE**



**C. VÍCTOR ANTONIO CORRALES BURGUEÑO**



*Olivia Henes*

*7 14/09*