

**COMISIÓN DE SALUD Y ESPECIAL
CONTRA LAS ADICCIONES, EN FORMA UNIDA.**

DIPUTADOS INTEGRANTES:

**MARÍA CRISTINA M. GUTIÉRREZ MAZÓN
KARMEN AIDA DÍAZ BROWN OJEDA
RODRIGO ACUÑA ARREDONDO
DAVID HOMERO PALAFOX CELAYA
SANDRA MERCEDES HERNÁNDEZ BARAJAS
JAVIER DAGNINO ESCOBOSA
ANGÉLICA MARÍA PAYÁN GARCÍA
ROSARIO CAROLINA LARA MORENO
ANA MARÍA LUISA VALDÉS AVILÉS
IRIS FERNANDA SÁNCHEZ CHIU
MANUEL VILLEGAS RODRÍGUEZ
TERESA MARÍA OLIVARES OCHOA**

HONORABLE ASAMBLEA:

A los suscritos diputados integrantes de la Comisión de Salud y de la Comisión Especial contra las Adicciones, en forma unida, de ésta Sexagésima Primera Legislatura, nos fue turnado para estudio y dictamen por la Presidencia de éste Poder Legislativo, escrito de la diputada Rosario Carolina Lara Moreno, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional de ésta LXI Legislatura, el cual contiene **INICIATIVA CON PROYECTO DE LEY PARA LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN INTEGRAL A PERSONAS CON LUDOPATÍA DEL ESTADO DE SONORA.**

En consecuencia, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 85, 92, fracción VII, 94, fracciones I y IV, 97 y 98 de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Sonora, presentamos para su discusión y aprobación, en su caso, el presente dictamen al tenor de la siguiente:

PARTE EXPOSITIVA:

La iniciativa materia del presente dictamen fue presentada al Pleno de esta Soberanía con fecha 21 de junio de 2016, sustentando su propuesta en la siguiente exposición de motivos:

“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 denominan 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 exclusivo 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 solucionara enseguida, cuando llegue la "racha buena".

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

El comienzo de la adicción se da sobre todo en la adolescencia, mientras que en las mujeres llega a 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 la heroína.

En el transcurso de la vida entre un 2 o 3% de la población muestra 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 adolescencia que conduce a graves problemas en lo social.

Especialmente frecuente es el trastorno narcista 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 narcista 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 solo 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. Mientras reiteradas, peleas familiares, autodestrucción económica. Estas son solo 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 puedan dominar al azar". Especialista que dirige Entrelazar, el Centro de la 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 a recuperar lo perdido y lograr cierto alivio. Eso es la impulsión, no puede torcerse mediante la razón o 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 las deudas de juego, suicidio, 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 el jugador patológico, se encontró que el juego es sano cuando existe un control y placer al jugar, el sujeto se divierte y adquiere alcohol sobre la realidad. Es enfermizo cuando lo hace para salir de su propia frustración o para manejar ña realidad que les es adversa, el problema consiste en que el juego sano es un medio, mientras que para el ludópata el juego es un fin en si 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 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 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 del control de los impulsos, son como el trastorno explosivo intermitente, la cleptomanía, piromanía y tricotilomanía.

Existen al menos 9 tipos distintos de costos sociales derivados del juego en casinos: comisión de delitos, costos por perdidas en los negocios y 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 con 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 con agiotismo y gansterismo. 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 341 casinos registrados ante la Secretaria de Gobernación (SG), de los cuales solo 260 están en operación y 44 fueron cerrados por voluntad de los dueños, denominados oficialmente permisionarios. En tanto, la Asociación Nacional de las Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) tiene 180 afiliados.

En el Estado se Sonora contamos con 37 casinos legalmente establecidos, no obstante aun no contamos con cifras oficiales respecto a esta adicción, pero se estima que la ludopatía afecta al 3% del total de la población de nuestra entidad, porcentaje que continúa en aumento.”

Expuesto lo anterior, los integrantes de estas comisiones unidas, procedemos a resolver el fondo de la iniciativa en estudio, para lo cual nos fundamentamos bajo las siguientes:

CONSIDERACIONES:

PRIMERA. - Es facultad constitucional y de orden legal de los diputados al Congreso del Estado, iniciar ante este Órgano Legislativo las leyes, decretos o acuerdos de observancia y aplicación en el ámbito jurisdiccional del Estado, atento lo dispuesto por los artículos 53, fracción III de la Constitución Política del Estado de Sonora y 32, fracción II de la Ley Orgánica del Poder Legislativo.

SEGUNDA.- Conforme al orden jurídico local, es potestad constitucional exclusiva de este Poder Legislativo discutir, aprobar y expedir toda clase de leyes, decretos y acuerdos de observancia y aplicación en el ámbito territorial del Estado, siendo materia de ley toda resolución que afecte a las personas en general, de decreto la que otorgue derechos o imponga obligaciones a personas determinadas, y de acuerdo en los demás casos, según lo dispuesto por el artículo 52 de la Constitución Política del Estado de Sonora.

TERCERA. - El Poder Legislativo del Estado tiene la atribución de velar por la conservación de los derechos de los ciudadanos y habitantes del Estado y proveer, por cuantos medios estén a su alcance, a su prosperidad general de conformidad con el artículo 64, fracción XXXV, de la Constitución Política del Estado de Sonora.

CUARTA. - De la revisión y análisis realizado por los diputados que integramos estas Comisiones Dictaminadores, hemos podido advertir que el objeto de la Ley es combatir un mal que nos aqueja desde hace tiempo en nuestro Estado, y este mal social lo es la Ludopatía, entendida ésta como una enfermedad adictiva en la que el individuo es empujado por el abrumador e incontrolable impulso de jugar juegos de azar. Una condición central a las conductas adictivas es la pérdida de control.

La citada enfermedad, en definitiva, lesiona gravemente los núcleos familiares de los sonorenses, en donde la persona que la padece, pierde, no sólo bienes materiales, sino que llega al grado de perder a su propia familia. Ante esta realidad, el papel de este Poder Legislativo consiste, además de crear leyes que permitan o prohíban que las personas se comporten de tal o cual manera, en dotar de los instrumentos o las herramientas legales que sean necesarias para que nuestras autoridades, de manera conjunta con la sociedad, realicen acciones suficientes para combatir cualquier mal que pueda afectar a los sonorenses, como es el caso de la ludopatía.

La iniciativa de ley sometida al análisis de estas comisiones unidas, representa un instrumento legal que definitivamente permitirá a las autoridades estatales competentes a realizar dos acciones muy importantes para afrontar la problemática planteada en el proyecto: La primera consiste en la prevención como mecanismo para evitar el surgimiento de más casos de ludopatía en nuestra Entidad y, la segunda acción consiste en brindar tratamientos o el apoyo que sea necesario para que las personas que ya padecen la enfermedad, puedan curarse y salir adelante, siendo estas dos acciones necesarias para atender de manera integral la ludopatía.

En ese sentido, estamos convencidos que para prevenir y combatir de manera efectiva el problema de la ludopatía, se requiere también de una coordinación efectiva por parte de nuestras autoridades federales, estatales y municipales, coordinación que hemos podido advertir se plasma en el proyecto de ley que se propone, lo que permitirá reconstruir el tejido social de los sonorenses que se ha visto afectado con dicha enfermedad, que cada vez afecta a más familias, ante la proliferación de los lugares en los que se ofrecen juegos de apuesta, aumentando con ello los índices de familias que padecen los efectos generados porque uno de sus integrantes es adicto a los juegos de apuesta.

QUINTA. - En razón de las consideraciones anteriores, es procedente realizar una descripción del contenido de la propuesta de ley en estudio, misma que está compuesta por 40 artículos divididos, a su vez, en dos títulos denominados: "Del Juego con Fines Recreativos" y "De la Manifestación de la Ludopatía". El primero de ellos se divide, a su vez, en dos capítulos "Disposiciones Generales" y "De las Autoridades Competentes en materia de Ludopatía"; mientras que el segundo título se subdivide en cinco capítulos: "De la Responsabilidad Institucional", "De los Derechos de Personas con Ludopatía", "Del Programa para la Convivencia Libre de Ludopatía", "De la Prevención de Adicciones" y "De la Atención Integral"; los cuales se desarrollan de la siguiente manera:

Título Primero "Del Juego con Fines Recreativos"

El Capítulo I, denominado *Disposiciones Generales*, se establece el objeto de la Ley, se define lo que es la Ludopatía, precisándose que ésta es una enfermedad adictiva que tiene como efecto que la persona tenga el impulso de jugar, se precisa cuáles son las características de una persona que padece ludopatía, así como los principios rectores de los juegos que pueden producir adicción.

En el Capítulo II, denominado *De las Autoridades Competentes en materia de Ludopatía*, se prevé qué autoridades serán las facultades para aplicar la Ley, destacándose las Secretarías de Salud y de Educación y Cultura, así como el Sistema Estatal y Municipal para el Desarrollo Integral de la Familia y los gobiernos municipales dentro de sus respectivos ámbitos de competencia.

Título Segundo "De la Manifestación de la Ludopatía"

El Capítulo I, denominado *De la Responsabilidad Institucional*, se establece que las autoridades del Gobierno del Estado, a través del Sistema Estatal DIF y de 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, así mismo, prevé que las autoridades competentes del Gobierno del Estado y la de los Ayuntamientos, impulsarán la coordinación

interinstitucional para atender, erradicar y prevenir la ludopatía, así como, 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.

En el Capítulo II, titulado *De los Derechos de Personas con Ludopatía*, precisa los derechos de las personas que padecen de ludopatía, entre los que se destacan: ser escuchados y tratados con respeto a su integridad y el ejercicio pleno de sus derechos tanto por la comunidad, como por las autoridades competentes; contar con protección inmediata y efectiva por parte de las autoridades del Gobierno del Estado, así como el sistema estatal y municipal DIF; recibir información, veraz, oportuna y suficiente que le permita decidir sobre las opciones de atención, entre otros más.

En el Capítulo III, denominado *Del Programa para la Convivencia Libre de Ludopatía*, establece que este programa constituye la base de política pública para el diseño y ejecución de acciones que promuevan en todo el Estado una convivencia libre de adicciones provocadas por el juego, el programa será aprobado por el Gobierno del Estado y los cabildos de los ayuntamientos. Así mismo, se precisa que las disposiciones del programa tendrán como objetivo promover una convivencia pacífica y libre de adicciones.

El Capítulo IV, denominado *De la Prevención de Adicciones*, define la Prevención como 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.

Se establece también que a través de la prevención se brindaran las habilidades psicosociales necesarias que contribuyan a detectar, y revertir los factores de riesgo y los que influyen en la generación de la ludopatía, realizando acciones que desarrollen y fortalezcan la cohesión comunitaria.

Finalmente, el Capítulo V denominado *De la Atención Integral*, establece que 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.

Por otra parte, establece el Capítulo que, con el fin de proporcionar una efectiva atención a la ludopatía, se aplicara un Modelo de Atención Integral que garantice las intervenciones que en cada ámbito de adicción corresponda, 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 los servicios de atención sin coordinación.

La actualización del Modelo de Atención Integral se realizará con base a las propuestas de las autoridades del gobierno del estado, las cuales 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.

En lo que respecta al articulado transitorio, se establece que la Ley entrará en vigor al día siguiente de publicación en el Boletín Oficial del Gobierno del Estado de Sonora. El Reglamento de la Ley, deberá ser expedido por el Ejecutivo del Estado dentro del plazo de 180 días posteriores a la entrada en vigor de la Ley.

Por las razones aludidas con anterioridad, los integrantes de estas comisiones unidas, consideramos procedente la aprobación por parte del Pleno de este Poder Legislativo, de la iniciativa de Ley para la Prevención y Atención Integral a Personas con Ludopatía del Estado de Sonora, ya que con dicho ordenamiento pondríamos a la vanguardia a nuestro Estado en la debida atención a las personas que sufren esta terrible adicción, y generaríamos las herramientas legales necesarias para proteger, de mejor manera, el patrimonio y futuro de dichas personas ludópatas y de sus familias, coadyuvando a la integración familiar.

En consecuencia, con apoyo en lo dispuesto por el artículo 52 de la Constitución Política del Estado de Sonora, sometemos a consideración del pleno el siguiente proyecto de:

NUMERO 189

EL CONGRESO DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE SONORA, EN NOMBRE DEL PUEBLO, DECRETA LA SIGUIENTE

LEY PARA LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN INTEGRAL A PERSONAS CON LUDOPATÍA DEL ESTADO DE SONORA

TÍTULO PRIMERO DEL JUEGO CON FINES RECREATIVOS

CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- La presente Ley es de observancia general en el Estado de Sonora; sus disposiciones son de orden público e interés social, y tiene por objeto el brindar atención, tratamiento y garantizar la prevención y protección de quienes padezcan ludopatía.

Artículo 2.- Para los efectos de esta Ley, se entiende por Ludopatía: es una enfermedad adictiva o trastorno mental o patológico a los juegos de azar, caracterizado por la no capacidad de abstenerse o detenerse respecto al juego.

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

- I.- Pérdida incesante o episódica del 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 esta 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 reflejará 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 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 los 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 solo participen personas que tengan parentesco, trato social con los propietarios, poseedores o moradores del lugar en que se llevan 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 Pública;
- b).- La Secretaría de Educación y Cultura; y
- c).- El Sistema Estatal para el Desarrollo Integral de la Familia.

II.- Los Gobiernos Municipales, a través de:

- a) El Sistema Municipal para el Desarrollo Integral de la Familia.

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; y

IV.- No realizar 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;

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 permiten 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 para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF) y de 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.- Las disposiciones a que se refiere el artículo anterior deberán regular, como mínimo, lo siguiente:

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

II.- El programa de autoexclusión;

III.- Los mecanismos que serán desarrollados en el Reglamento correspondiente, 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 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 con 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 tratamiento paralelos.

La distribución de competencia de las autoridades que los implementaran será establecida en el Reglamento.

Artículo 19.- Las autoridades competentes del Gobierno del Estado y la de los Ayuntamientos, impulsarán la coordinación interinstitucional para atender, erradicar y prevenir la ludopatía; de igual manera promoverán y propiciarán 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 textos 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 psico-emocionalmente por la situación financiera de la persona.

Los anteriores tipos de ludopatía son enunciativos o 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 municipal 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 de los Estados Unidos Mexicanos, Constitución Política del Estado de Sonora, y en los instrumentos internacionales y 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 emane.

Artículo 24.- La persona que padezca 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 municipal DIF.

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

IV.- Recibir información sobre atención y acompañamiento médico y psicológico.

V.- A ser canalizada a las instancias correspondientes para su atención oportuna según sea las circunstancias y las necesidades de cada caso.

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 de azar.

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.- 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, realicen 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, y 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 restaurativa.

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, 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 de 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 la orientación psicológica, atención médica y de rehabilitación;

II.- Efectividad: se adoptarán las medidas necesarias para las personas que padecen ludopatía, sobre todos aquellos que se encuentra en mayor condición de vulnerabilidad, con el fin de que accedan a los servicios integrales que le garantice el goce efectivo de sus derechos.

III.- Auxilio oportuno: brindar apoyo inmediato y eficaz 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 les corresponda a las autoridades competentes, con base en un conjunto de lineamientos de coordinación para la atención de las personas que padezcan ludopatía.

Artículo 38.- Cada Ayuntamiento, contemplará en su respectivo Reglamento, las características y el mecanismo para brindar orientación y atención a las personas que padezcan ludopatía, observando las disposiciones contenidas en la normatividad aplicable para la protección de datos personales y los que establezca la Ley.

Artículo 39.- El Modelo Único de Atención Integral tendrá con independencia de sus bases científicas, 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

victima directa e 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 requiera, debiendo realizarse el traslado con personal especializado en la intuición 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 y restituir el clima familiar y social apropiado, a través de las actividades que fomentan 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 de atenderse por y para cada uno de los elementos participantes y circunstancias del entorno familiar y social.

Artículo 40.- 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 un médico, un psicólogo y trabajador social, quienes deberán contar con capacitación y conocimientos especializados.

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

ARTÍCULOS TRANSITORIOS

ARTICULO PRIMERO. - La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial del Gobierno del Estado de Sonora.

ARTICULO SEGUNDO. - El Ejecutivo del Estado, emitirá el Reglamento correspondiente, dentro de los 180 días posteriores al inicio de la presente Ley.

ARTÍCULO TERCERO. - Las autoridades competentes de los Ayuntamientos deberán realizar campañas de difusión para la instrumentación y aplicación de la Ley.

A P E N D I C E

LEY No. 189; B. 0. No.106, Sección I, de fecha 22 de junio de 2017.

ÍNDICE

LEY PARA LA PREVENCIÓN Y ATENCIÓN INTEGRAL A PERSONAS CON LUDOPATÍA DEL ESTADO DE SONORA.....	7
TÍTULO PRIMERO.....	7
DEL JUEGO CON FINES RECREATIVOS.....	7
CAPÍTULO I.....	7
DISPOSICIONES GENERALES	7
CAPÍTULO II.....	9
DE LAS AUTORIDADES COMPETENTES EN MATERIA DE LUDOPATÍA.....	9
TÍTULO SEGUNDO	10
DE LA MANIFESTACIÓN DE LA LUDOPATÍA.....	10
CAPÍTULO I.....	10
DE LA RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL.....	10
CAPÍTULO II.....	11
DE LOS DERECHOS DE PERSONAS CON LUDOPATÍA	11
CAPÍTULO III.....	12
DEL PROGRAMA PARA LA CONVIVENCIA LIBRE DE LUDOPATÍA	12
CAPÍTULO IV.....	12
DE LA PREVENCIÓN DE ADICCIONES	12
CAPÍTULO V.....	13
DE LA ATENCIÓN INTEGRAL.....	13
ARTÍCULOS TRANSITORIOS	14