



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

Iniciativa con proyecto de decreto por la que se EXPIDE la Ley para la Prevención y Atención Integral a Personas con Ludopatía del Estado de Tabasco, que presenta el Dip. Daniel Cubero Cabrales, de la Fracción Parlamentaria de Morena.

**DIP. JESUS DE LA CRUZ OVANDO
PRESIDENTE DE LA MESA DIRECTIVA DEL
HONORABLE CONGRESO DEL ESTADO
P R E S E N T E**

En uso de la facultad que me confieren los artículos 33, fracción II, de la Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Tabasco, 22, fracción I, 120 y 121 de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado, 78, párrafo primero, y 79 del Reglamento Interior del Congreso del Estado, tengo a bien someter a la consideración de esta Honorable Cámara, la presente **iniciativa** por la que se **EXPIDE la Ley para la Prevención y Atención Integral a Personas con Ludopatía del Estado de Tabasco**, al tenor de la siguiente:

EXPOSICION DE MOTIVOS

La palabra ludopatía proviene del latín ludus, 'juego', y del griego patheia, 'padecimiento' o 'afección', que quiere decir **juego patológico**, el cual, hasta hace unas décadas se consideraba como un vicio contraído solo por personas irresponsables y de voluntad muy débil.

De acuerdo con el documento denominado "**Consideraciones Generales hacia la Prevención y la Atención del Juego Patológico, en México**", encontramos que la ludopatía es una enfermedad crónica y progresiva, consistente en la falta



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

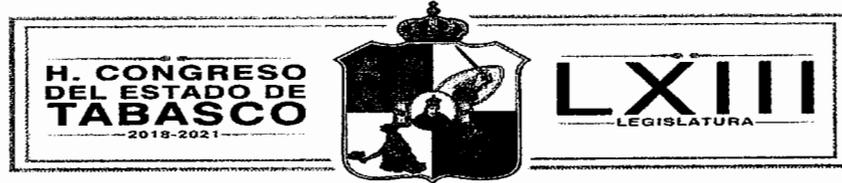
de control en los impulsos y un deseo irreprimible de participar en juegos de azar y de apuestas.

El juego patológico o ludopatía incluye todos los juegos de azar y apuestas, como las máquinas tragamonedas, bingos, casinos, loterías, cupones, cartas, ruletas, dados, dominó, peleas de gallos, entre otros, y más recientemente, las apuestas por internet.

En el caso de niños y adolescentes también es importante destacar que las "maquinitas" de apuesta que encontramos en tiendas o centros comerciales están dirigidas a captar a este segmento de la población, e iniciarlos en este trastorno.

En la cuarta versión revisada del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSMIV-R, por sus siglas en inglés) (APA, 2002), encontramos que la ludopatía, **se clasifica en la categoría de trastornos del control de impulsos**; sin embargo, en la versión actualizada de dicho Manual Diagnóstico observamos que este padecimiento **se reclasifico como una adicción**, debido a las similitudes tanto en su expresión clínica, etiología, comorbilidad física y tratamiento con las adicciones, caracterizado por cinco o más de los siguientes síntomas:

1. Preocupación por el juego
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando se intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ejemplo, sentimiento de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

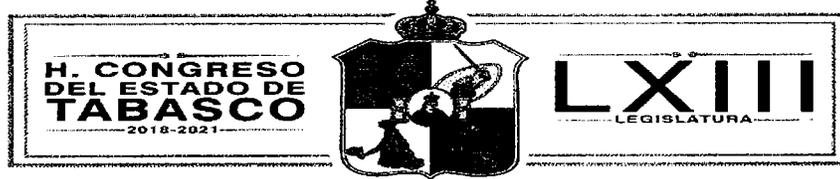
"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de "cazar" las propias pérdidas).
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación en el juego.
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
10. Confianza en que los demás le proporcionen el dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

Cabe destacar que el juego patológico no se presenta de manera repentina en la vida de una persona, sino que involucra un patrón conductual y cognitivo de curso progresivo y nocivo.

En promedio la duración para la instauración del juego patológico como tal es de entre cinco a diez años; iniciando con una etapa de ganancia y termina en una etapa de abandono o desesperanza que evoluciona a través de tres etapas:

1. Fase de ganancias: en la que el sujeto juega con cierta regularidad obteniendo ganancias, las cuales tiende a maximizar omitiendo las pérdidas.
2. Fase de pérdidas: la persona juega con mayor regularidad y frecuentemente pierde dinero. Ocupa la mayor parte de su tiempo en pensar en el juego y en cómo recuperar las pérdidas a través del mismo juego. En esta fase se evidencia que la persona tiene un problema, pero es posible que no sea considerado como un trastorno psicológico.
3. Fase de desesperación: en esta fase es posible que la persona haya sido descubierta por las personas más cercanas e incluso puede ser que haya obtenido ayuda de ellos. Sin embargo, es importante considerar que, aun en esta fase, la



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

conducta del jugador puede pasar desapercibida tanto por la familia como por el entorno social en el que se desenvuelve.

Esta fase de desesperación inicia cuando el jugador patológico comienza a presentar conductas de fraude, robo, invención de negocios ficticios, etc.

A este momento se le conoce como "cruzar la línea", que es cuando se ven trasgredidos los valores propios del jugador patológico. Y su incapacidad para controlar el juego lo puede llevar a cometer actos delictivos para obtener más dinero, continuar jugando y ocultar su problema.

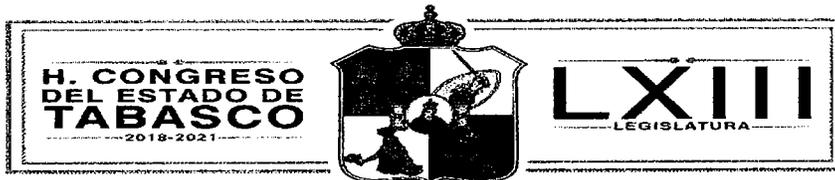
Por ello, surge la necesidad de implementar una legislación acorde en nuestra entidad, ante el notorio crecimiento de casinos y juegos de apuesta, en el cual, algunas personas acuden por diversión, y otras como un mecanismo patológico, el cual, puede llevarlos a ser generadores de violencia y destructores de entornos económicos y familiares.

Cabe destacar, que estados como Nuevo León, Sonora y Baja California ya cuentan con regulaciones en la materia, las cuales, sirven de base referencial a la presente propuesta la cual, puede ser enriquecida, por todos aquellos especialistas en la materia, que deseen participar en su revisión, una vez que sea turnada a la comisión o comisiones respectivas.

Por todo lo antes expuesto y fundado tengo a bien proponer ante esta soberanía la siguiente iniciativa con proyecto de decreto para quedar como sigue:

UNICO.- Se expide la Ley para la Prevención y Atención Integral a Personas con Ludopatía del Estado de Tabasco, para quedar como sigue:

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



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

TÍTULO PRIMERO

DEL JUEGO CON FINES RECREATIVOS

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.- La presente Ley es de observancia general en el Estado de Tabasco; 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: aquella 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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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:



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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;

b).- La Secretaría de Educación; y

c).- El Sistema Estatal para el Desarrollo Integral de la Familia.

II.- Los Gobiernos Municipales, a través de:



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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;

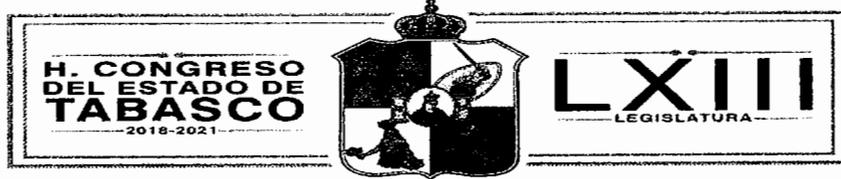
V.- Colaborar en aquellas actividades que tengan por objeto la implementación de políticas públicas dirigidas al juego responsable, prevención y atención de la ludopatía;

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



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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 Tabasco, 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, la Ley de Salud del Estado 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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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.

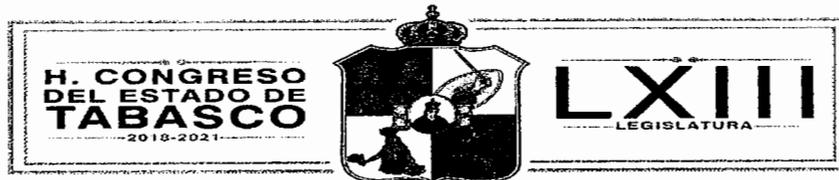
CAPÍTULO III

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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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.

En todo caso se estará a lo previsto en el título tercero de Ley de Salud del Estado de Tabasco, relativo a los Programas contra las Adicciones

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, realizaran 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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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.

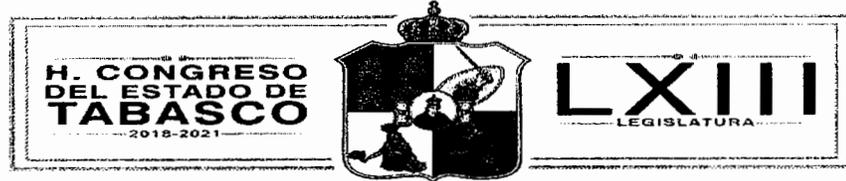
CAPÍTULO V

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;



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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

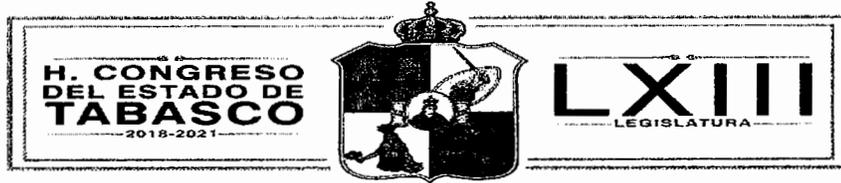
IV.- Respeto a los derechos humanos: abstenerse en todo momento y bajo cualquier circunstancia de hacer uso indebido de la fuerza, de infligir, tolerar o permitir actos que atenten contra cualquier derecho humano de los receptores de ludopatía.

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 víctima directa e indirecta del desenfreno, así como para



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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.



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

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 Periódico Oficial del Gobierno del Estado de Tabasco.

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

ARTICULO TERCERO.- Los Ayuntamientos o Consejos Municipales respectivamente, emitirán el Reglamento correspondiente, dentro de los 365 días posteriores al inicio de la presente Ley.

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

Villahermosa, Tabasco a 14 de septiembre de 2020.

ATENTAMENTE

**DIPUTADO DANIEL CUBERO CABRALES
FRACCIÓN PARLAMENTARIA DE MORENA**



Dip. Daniel Cubero Cabrales

Fracción Parlamentaria de Morena

"2020, Año de Leona Vicario, Benemérita Madre de la Patria".

		Ficha Técnica de Indicadores Agendas de Competitividad de los Destinos Turísticos Destino: Villahermosa									
Factor: <i>Oferta Turística</i> Indicador: 18 Código de Indicador: OT18		Número de actividades de ocio disponibles									
Tipo de Indicador: (seleccione con una "X")	Cualitativo ()	Cuantitativo (X)	Valor Observado: 11								
¿Qué mide el indicador/variable?		<i>Descripción del Indicador: Número de bares, discotecas y casinos indican la oferta de actividades de ocio del destino.</i>									
Detalles y Comentarios del Indicador:		<i>Descripción: En Villahermosa, existen 6 centros nocturnos (antras) y 5 casinos que permiten atender la demanda de actividades nocturnas.</i>									
Método de obtención:		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Observación directa</td> <td style="width: 20%; text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Registros Administrativos</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Información Estatal</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Información de la Web</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Observación directa	<input checked="" type="checkbox"/>	Registros Administrativos	<input type="checkbox"/>	Información Estatal	<input checked="" type="checkbox"/>	Información de la Web	<input type="checkbox"/>
Observación directa	<input checked="" type="checkbox"/>										
Registros Administrativos	<input type="checkbox"/>										
Información Estatal	<input checked="" type="checkbox"/>										
Información de la Web	<input type="checkbox"/>										
Fuente: Periodicidad de actualización:		<i>Páginas web y observación directa</i> <i>anual</i>									
Validación con:		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">INEGI</td> <td style="width: 20%; text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Anuario Estadístico</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		INEGI	<input type="checkbox"/>	Anuario Estadístico	<input type="checkbox"/>				
INEGI	<input type="checkbox"/>										
Anuario Estadístico	<input type="checkbox"/>										
		Otro: observación directa									

Consideraciones Generales hacia la Prevención y la Atención del Juego Patológico en México, consultable en:

<http://www.conadic.salud.gob.mx/pdfs/consideraciones.pdf>