



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



Ciudad de México, a los 05 días de agosto de 2026.

**DIP. JESÚS SESMA SUÁREZ
PRESIDENTE DE LA MESA DIRECTIVA
DEL CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO,
III LEGISLATURA.**

P R E S E N T E.

Quien suscribe, **ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO**, persona diputada integrante del Grupo Parlamentario de Morena en el Congreso de la Ciudad de México, III Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 122, Apartado A, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29, 30, numeral 1, inciso b), de la Constitución Política de la Ciudad de México; 4° fracción XXI y 12 fracción II, de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México; 5, fracción I, 79 fracción VI, 82, 95, fracción II, 96 y 325 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, me permito presentar la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN POR EL QUE SE ADICIONA UN ARTÍCULO 1º. BIS Y SE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 3º. DE LA LEY FEDERAL DE JUEGOS Y SORTEOS, EN MATERIA DE LUDOPATÍA Y MEJORA REGULATORIA DE LAS CASAS DE APUESTAS**, al tenor de lo siguiente:

I. Denominación del proyecto de ley o decreto;

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN POR EL QUE SE ADICIONA UN ARTÍCULO 1º. BIS Y SE REFORMA Y ADICIONA EL ARTÍCULO 3º. DE LA LEY FEDERAL DE JUEGOS Y SORTEOS, EN MATERIA DE LUDOPATÍA Y MEJORA REGULATORIA DE LAS CASAS DE APUESTAS.

II. Objetivo de la propuesta;

Determinar a la ludopatía como un problema de adicción y mejora regulatoria de las casas de apuesta.

III. Planteamiento del problema que la iniciativa pretenda resolver y la solución que se propone;

Ante el crecimiento de la ludopatía en México, es necesario impulsar medidas para su prevención y tratamiento como adicción y desde una perspectiva de la salud mental, particularmente en menores de edad.

IV. Argumentos que la sustentan;

1. "Las adicciones son un trastorno mental crónico y recurrente, es decir, que alternan periodos de consumo más descontrolado con periodos de abstinencia en los que se abandona el consumo. Generan cambios en los circuitos del cerebro que provocan que la persona consuma de forma compulsiva a pesar de las consecuencias negativas físicas, psicológicas y sociales."¹

"Son trastornos complejos y crónicos del cerebro que se caracterizan por la búsqueda y el consumo compulsivo de una sustancia o la participación en una actividad, a pesar de las

¹ Ver: <https://www.clinicbarcelona.org/asistencia/enfermedades/adicciones>, 10 de julio de 2026.



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



consecuencias negativas que esto pueda tener en la salud física, mental, emocional, social o económica de la persona.”²

Las adicciones pueden afectar a personas de todas las edades, géneros y trasfondos, y pueden tener un impacto significativo en la vida cotidiana de quienes las padecen.

2. “Existen varios tipos de adicciones, y se pueden clasificar en dos categorías principales:

Adicciones a sustancias

Estas involucran el consumo compulsivo de sustancias químicas que pueden ser adictivas. Algunos ejemplos de adicciones incluyen adicción al alcohol, el tabaco, las drogas ilegales (como la cocaína, la heroína y la marihuana) y los medicamentos recetados (cuando se utilizan de manera inapropiada o no prescrita). Las adicciones a sustancias pueden tener efectos devastadores en la salud física y mental de la persona, así como en sus relaciones y su calidad de vida en general.

Adicciones conductuales o comportamentales

Estas adicciones implican la participación compulsiva en ciertas actividades o comportamientos, a menudo debido a la gratificación que proporcionan al cerebro. Ejemplos de adicciones comunes incluyen el juego patológico (adicción al juego), la adicción a las compras, la adicción al trabajo, la adicción al sexo, la adicción a los videojuegos y la adicción a la comida (trastorno por atracón). Aunque no involucran sustancias químicas, estas pueden tener un impacto significativo en la vida de una persona y pueden llevar a problemas financieros, problemas laborales y relaciones interpersonales tensas.

Las adicciones se caracterizan por la pérdida de control sobre la conducta adictiva, la tolerancia (necesidad de aumentar la cantidad o la frecuencia del comportamiento para experimentar los mismos efectos) y el síndrome de abstinencia (experimentar síntomas físicos o emocionales cuando se intenta dejar la adicción). También suelen estar asociadas con la negación o minimización de los problemas relacionados con la adicción.

El tratamiento de las adicciones generalmente implica una combinación de terapia psicológica, apoyo social, educación y, en algunos casos, medicamentos. La recuperación puede ser un proceso desafiante, pero es posible con la ayuda adecuada y el compromiso personal. La prevención y la concientización son importantes para abordar las adicciones y reducir su impacto en la sociedad.”³

3. Las adicciones conductuales son dependencias hacia comportamientos o actividades que generan placer inmediato y pérdida de control, sin involucrar sustancias químicas. En México, estas condiciones están en aumento, impulsadas por el fácil acceso a las tecnologías, el incremento de las apuestas en línea y un contexto general de estrés y aislamiento social.

Las estadísticas oficiales de salud pública indican que entre el 4% y el 8% de la población adolescente mexicana presenta un uso problemático o dependiente de estas conductas, oculto frecuentemente como un pasatiempo.”⁴

² Ver: <https://oceanica.com.mx/que-son-las-adicciones-y-que-tipos-hay/>, 10 de julio de 2026.

³ Ibidem.

⁴ Ver: <https://www.milenio.com/opinion/omar-cervantes/la-alegria-de-vivir/adicciones-conductuales-en-mexico-una-epidemia-silenciosa>, 10 de julio de 2026.



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



Las estadísticas lo confirman: más del 90 por ciento de los adolescentes entre 12 y 19 años usa redes sociales todos los días, y estudios recientes muestran que una porción significativa presenta síntomas similares a los del abuso de sustancia, como son la ansiedad, pérdida de control, aislamiento y deterioro en la vida académica y familiar.

La ludopatía, o adicción al juego, representa el 80 por ciento de los tratamientos por adicciones no químicas.

Con la digitalización, las apuestas deportivas y los juegos de azar han invadido los celulares, volviéndose accesibles las 24 horas. La publicidad agresiva en redes sociales y plataformas de streaming alimenta la fantasía del “dinero fácil”, atrapando a menores de edad en dinámicas altamente adictivas.⁵

4. A nivel global, la Organización Mundial de la Salud (OMS) clasifica la ludopatía como un trastorno mental. Las estadísticas mundiales muestran que hasta el 2.2% de las personas cumplen con los criterios clínicos de juego patológico. Su impacto es severo: se estima que las personas con esta adicción tienen una probabilidad hasta 15 veces mayor de morir por suicidio que la población general.⁶
5. Ahora bien, se estima que cerca de 249 mil personas, incluyendo niños y adolescentes, presentan criterios clínicos de ludopatía, mientras que cifras de la UNAM Global estiman que hasta 3.9 millones de mexicanos podrían padecer esta adicción.⁷ Es decir entre el 1 y el 3 por ciento de la población.
6. El adicto al juego no va a ganar va a jugar y prueba de ello es que cuando gana no se retira, sigue jugando hasta perderlo todo. Siente culpa pero recién cuando se retira allí piensa en el dinero perdido, en los hijos, en la familia en las deudas contraídas. El jugador jurará no volver y al día siguiente estará jugando nuevamente.

Cual sería la base de estas conductas para decir que lo comprende y perder su “yo” para ser manejado por un “otro” en este caso el juego.

Se ha hablado de tres conductas Se ha hablado de tres conductas en los jugadores patológico⁸ de acuerdo a los estudios realizados:

- a) Las conductas motoras: se relacionan con las apuestas que van aumentando a medida que el tiempo de juego avanza.
- b) Las conductas cognitivas que se refieren al pensamiento de estos pacientes. Estos jugadores suelen murmurar, hablan en voz baja mientras piensan y razonan su lógica. No olvidemos que ellos creen influir sobre los resultados y aquí aparecen las distorsiones cognitivas.
- c) Se señalaron también conductas fisiológicas. Las más estudiadas fueron las modificaciones cardiológicas, por ejemplo la frecuencia cardíaca que generalmente se incrementa sobre todo en los momentos del juego de mayor estimulación o excitación. En realidad el aumento de la frecuencia cardíaca se produce también en el jugador ocasional.

⁵ Ibidem.

⁶ Ver: <https://www.gaceta.unam.mx/padeceres-ludopatia/>, 10 de julio de 2026.

⁷ Ver: https://unamglobal.unam.mx/global_revista/ludopatia-afecta-a-casi-4-millones-de-mexicanos/, 10 de julio de 2026.

⁸ Ver: <http://www.cij.gob.mx/tratamiento/pages/pdf/ludopatia.pdf>, 10 de julio de 2026.



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



7. Las adicciones no responden solo a dependencia a sustancias.

Las conductas pueden generar dependencia y hacer depender de ellas la vida del sujeto y generar sufrimiento en gran parte de la sociedad. Por tal motivo la adicción al juego es una de las tantas adicciones sin sustancia que están afectando a nuestra sociedad. La salud mental presta atención a los estados de ansiedad, de angustia, de soledad, al maltrato, abandono infantil, depresión entre otros cuadros psicopatológicos.

Todos ellos forman parte de la ludopatía en la que se agrega ruptura familiar e ideas o intentos de suicidio. Su asistencia es la asignatura pendiente de la Salud Mental con la sociedad sufriente.

8. A nivel global existen más de 5,700 grandes empresas operadoras de casinos y apuestas inscritas de forma legal, las cuales mueven decenas de miles de plataformas digitales y cientos de miles de locales físicos. En total, la industria global de los juegos de azar y apuestas genera ganancias brutas estimadas en 655 mil 310 millones de dólares anuales.⁹

Las ganancias de la industria (conocidas técnicamente como Gross Gambling Revenue o ingresos después de pagar premios) se dividen principalmente en tres grandes sectores: Loterías y Bingos: \$352,320 millones de dólares, manteniéndose como el sector que más dinero recauda a nivel mundial. Casinos (Físicos y Online): \$210,000 millones de dólares. Apuestas Deportivas: \$82,000 a \$88,110 millones de dólares, siendo el sector de más rápido crecimiento debido a las aplicaciones móviles.¹⁰

9. El juego digital ha cambiado las reglas. Del total de ganancias de la industria, las plataformas en línea (páginas web y apps móviles) representan aproximadamente \$121,000 millones de dólares. Compañías gigantescas y ampliamente conocidas en el mercado operan de manera digital o híbrida: Flutter Entertainment (dueños de PokerStars, FanDuel y Betfair) Bet365 (la aplicación de apuestas con más descargas del planeta) Entain (dueños de bwin y Ladbrokes).¹¹

10. El dinero que generan las casas de apuestas no se reparte de forma igualitaria. **Estados Unidos** es el mercado líder indiscutible, generando más de **\$216,850 millones de dólares** al año, impulsado fuertemente por la reciente legalización de las apuestas deportivas en la mayoría de sus estados. Le siguen muy de cerca la región de **Asia-Pacífico** (con centros masivos como Macao y Filipinas) y **Europa Occidental** (con el Reino Unido, Italia y Alemania a la cabeza).¹²

11. En México existen **más de 5,300 unidades económicas autorizadas** dedicadas a los casinos, loterías y juegos de azar (según los datos oficiales del DENU / Secretaría de Economía), mientras que en el entorno digital compiten de manera constante decenas de plataformas nacionales e internacionales. Las ganancias de la industria en el país (ingresos brutos del mercado) ascienden de forma global a cerca de **200,000 millones de pesos anuales** (alrededor de unos **\$2,400 a \$2,700 millones de dólares**), impulsadas principalmente por el crecimiento de la modalidad digital o *Gaming*.¹³

⁹ Ver: <https://www.statista.com/outlook/amo/gambling/worldwide/#revenue>, 10 de julio de 2026.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem.

¹² Ver: <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/gambling-global-market-report>, 10 de julio de 2026.

¹³ Ver: <https://www.mordorintelligence.ar/industry-reports/mexico-online-gambling-market>, 10 de julio de 2026.



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



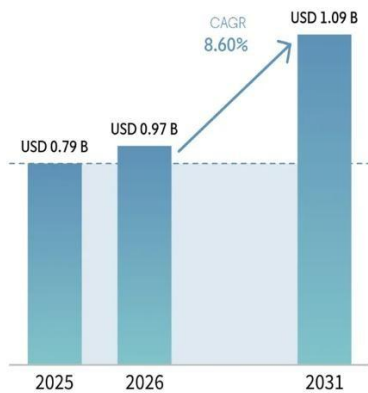
III LEGISLATURA



III LEGISLATURA

Compartir

Mexico Online Gambling Market
Market Size in USD Billion



Source: Mordor Intelligence



Visión general del mercado

Periodo de estudio	2021 - 2031
Año base para la estimación	2025
Periodo de datos de pronóstico	2026 - 2031
Tamaño del mercado (2026)	USD 0.97 mil millones
Tamaño del mercado (2031)	USD 1.09 mil millones
Tasa de crecimiento (2026 - 2031)	8.60% CAGR
Concentración de mercado	Media

Principales actores



*Descargo de responsabilidad: los jugadores principales están clasificados sin ningún orden en particular

V. Perspectiva de género;

De conformidad con la Guía para la Incorporación de la perspectiva de género en el trabajo legislativo del Congreso de la Ciudad de México¹⁴, donde se señala que:

“La perspectiva de género tiene entre sus objetivos, erradicar las diversas causas que llevan a las circunstancias opresoras en las que desde siempre hemos tenido que desarrollarnos las mujeres por la simple razón de serlo, y con esta afirmación, no intento menospreciar el género, pero sí anteponer nuestra condición de personas sujetas de derechos, sin que para el ejercicio de ellos medie alguna otra característica, lo cual resulta ser una aspiración que sigue sin cumplirse en ningún ámbito de la vida en sociedad.”

En tal sentido, el presente instrumento legislativo utiliza un lenguaje incluyente y no sexista; que no discrimina, excluye, invisibiliza o estereotipa a las mujeres.

VI. Cuadro comparativo.

14

Ver: <https://genero.congresocdmx.gob.mx/wp-content/uploads/2019/12/Gui%CC%81a-para-la-Incorporacio%CC%81n-de-la-perspectiva-de-ge%CC%81nero-en-el-trabajo-legislativo-del-Congreso-de-la-Ciudad-de-Me%CC%81xico-2.pdf>, 3 de julio de 2022.

Plaza de la Constitución #7, Cuarto Piso, Oficina 401, Alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México, Tel. 51 30 19 00 / 80 Ext. 2404, Ce. alberto.martinez@congresocdmx.gob.mx



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



TEXTO VIGENTE LEY FEDERAL DE JUEGOS Y SORTEOS	TEXTO PROPUESTO LEY FEDERAL DE JUEGOS Y SORTEOS
(Sin correlativo) ARTICULO 3o.- Corresponde al Ejecutivo Federal, por conducto de la Secretaría de Gobernación, la reglamentación, autorización, control y vigilancia de los juegos cuando en ellos medien apuestas de cualquier clase; así como de los sorteos, con excepción del de la Lotería Nacional, que se regirá por su propia ley.	ARTICULO 1º Bis.- Se considera a la ludopatía como una adicción cuya enfermedad física y psico-emocional crea una conducta compulsiva y/o repetitiva hacia el juego y que debe ser atendida de forma prioritaria por las autoridades sanitarias, las instituciones de salud y los gobiernos de las entidades federativas en los términos que prevean las leyes aplicables. ARTICULO 3o.- ... Los operadores de apuestas están obligados exhibir leyendas con la advertencia sobre los riesgos del juego compulsivo y sobre la prohibición de que niñas, niños y adolescentes realicen apuestas. Los operadores de apuestas establecerán controles de identidad estrictos mediante reconocimiento biométrico en plataformas de juego en línea para evitar el acceso que usuarios sean menores de edad Los operadores de apuestas no podrán publicitarse en eventos deportivos o en el merco de su enunciación o refrencia deportiva en medios de comunicación. Están prohibidas las apuestas de predicción sobre eventos políticos, conflictos bélicos, desastres naturales, crisis humanitarias o cualquiera que vulnere la dignidad humana.



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



III LEGISLATURA



III LEGISLATURA

	Quedan prohibidas promociones, estímulos, premios o bonos de bienvenida que tengan la intención de enganchar a nuevos usuarios. La Secretaría de Gobernación, en coordinación con la Secretaría de Salud, del Gobierno Federal, establecerán un registro nacional donde las personas que reconozcan ser ludopatas puedan inscribirse voluntariamente para que se les prohíba el acceso a casinos físicos y plataformas en línea. Las sanciones de estos preceptos estarán previstas en el Reglamento correspondiente.
--	--

VII. Ordenamientos a modificar;

Iniciativa con Proyecto de Decreto ante el Congreso de la Unión por el que se adiciona una Artículo 1º. Bis y se reforma y adiciona el Artículo 3º. de la Ley Federal de Juegos y Sorteos

VIII. Texto normativo propuesto;

ÚNICO. - Se adiciona una Artículo 1º. Bis y se reforma y adiciona el Artículo 3º. de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, para quedar como sigue:

ARTICULO 1º Bis.-Se considera a la ludopatía como una adicción cuya enfermedad física y psico-emocional crea una conducta compulsiva y/o repetitiva hacia el juego y que debe ser atendida de forma prioritaria por las autoridades sanitarias, las instituciones de salud y los gobiernos de las entidades federativas en los términos que prevean las leyes aplicables.

ARTICULO 3o.- ...

Los operadores de apuestas están obligados exhibir leyendas con la advertencia sobre los riesgos del juego compulsivo y sobre la prohibición de que niñas, niños y adolescentes realicen apuestas.

Los operadores de apuestas establecerán controles de identidad estrictos mediante reconocimiento biométrico en plataformas de juego en línea para evitar el acceso que usuarios sean menores de edad

Los operadores de apuestas no podrán publicitarse en eventos deportivos o en el merco de su enunciación o referencia deportiva en medios de comunicación.

Están prohibidas las apuestas de predicción sobre eventos políticos, conflictos bélicos, desastres naturales, crisis humanitarias o cualquiera que vulnere la dignidad humana.

Quedan prohibidas promociones, estímulos, premios o bonos de bienvenida que tengan la intención de enganchar a nuevos usuarios.



DIP. ALBERTO MARTÍNEZ URINCHO



La Secretaría de Gobernación, en coordinación con la Secretaría de Salud, del Gobierno Federal, establecerán un registro nacional donde las personas que reconozcan ser ludopatas puedan inscribirse voluntariamente para que se les prohíba el acceso a casinos físicos y plataformas en línea.

Las sanciones de estos preceptos estarán previstas en el Reglamento correspondiente.

Transitorio

Único. - El presente Decreto entrará en vigor al siguiente día de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

IX. Cámara de origen;

Senado de la República.

X- Lugar, fecha, nombre y rúbrica de quienes la propongan.

Ciudad de México, a 05 de agosto de 2026.

Suscribe

Dip. Alberto Martínez Urincho.

Certificado de firma

03/08/2026 10:53

Documento electrónico

Solicitante del proceso de firma Almacenado

Identificador: 6A70C72F95F671730B0DEC74

Nombre y extensión: Iniciativa Ludopatía.pdf

Descripción:

Cantidad de páginas: 3

Estado: Firmado

Firmantes: 1

Huella digital del contenido del documento original:

06eae178875d4e5576271bbae098fe4f90075f286acbc1680a85a3f9ea726b8

Huella digital del contenido del documento firmado:

7063a756e60622a893961af9652e70a02902f8b0f5f64f52e6cec9cb2f31f35a

Nombre: Alberto Martínez Urincho

Compañía: SR LUZ SA DE CV

Correo electrónico: alberto.martinez@congresocdmx.gob.mx

Teléfono:

Dirección IP: 2806:105e:12:ee53:d196:338f:647:c497

Fecha y hora de emisión

(America/Mexico_City):

03/08/2026 10:51

Constancia de conservación del documento firmado

Información de la constancia NOM-151

Información del emisor de la constancia NOM-151

Fecha de emisión:

03/08/2026 16:53:58 UTC (03/08/2026 10:53:58 Hora local de la Ciudad de México)

Nombre y extensión:

37dbabb3-f780-4a40-85b0-a69706bd1d04.cons

Huella digital contenida en la constancia:

7063a756e60622a893961af9652e70a02902f8b0f5f64f52e6cec9cb2f31f35a

Prestador de Servicios de Certificación (PSC):

PSC WORLD S.A. DE C.V.

Certificado PSC válido desde: 2017-07-19

Certificado PSC válido hasta: 2029-07-19

Firmantes

Firmante 1. Alberto Martínez Urincho

Atributos

Firma

Fecha

Tipo de actuación: Por su Propio

ID: 6A70C7A0AB52F804203653D4

Enviado: 03/08/2026

Derecho

IP: 2806:105e:12:ee53:d196:338f:647:c497

10:53:07

Compañía:

Aceptó Aviso de

Método de notificación: Correo

Privacidad: 03/08/2026

Correo:

alberto.martinez@congresocdmx.gob.mx

10:53:52

Teléfono:

Visto: 03/08/2026 10:53:52

Emisor de la firma electrónica:

Dibujada en dispositivo

Confirmado:

Plataforma: <https://app.con-certeza.mx>

03/08/2026 10:53:52.374

Firmado:

03/08/2026 10:53:52.375

Firma con texto

Alberto Martínez Urincho

EL ESPACIO DEBAJO SE HA DEJADO EN BLANCO INTENCIONALMENTE

Método de validación de firmante:

Enlace de verificación

En el siguiente enlace se encuentra el portal para validar la constancia NOM-151 y el estado de integridad de este documento:

<https://app.con-certeza.mx/constancia/37dbabb3-f780-4a40-85b0-a69706bd1d04>

