



DIP. OLIVIA GARZA DE LOS SANTOS
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA DEL
CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO,
III LEGISLATURA

P R E S E N T E

El que suscribe, diputado local **Ernesto Villarreal Cantú**, Coordinador del Grupo Parlamentario del Partido del Trabajo en el Congreso de la Ciudad de México, III Legislatura, con fundamento en los artículos 5, fracción I; y 100 y 101 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a la consideración de esta soberanía la siguiente **PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO DE URGENTE Y OBVIA RESOLUCIÓN, MEDIANTE LA CUAL SE EXHORTA RESPETUOSAMENTE AL INSTITUTO PARA LA ATENCIÓN A LA SALUD MENTAL Y LAS ADICCIONES (IASAMA) Y AL INSTITUTO DE LA JUVENTUD (INJUVE), AMBOS DE LA CIUDAD DE MÉXICO, A DISEÑAR, IMPLEMENTAR O FORTALECER ACCIONES COORDINADAS DE PREVENCIÓN Y ORIENTACIÓN SOBRE LOS RIESGOS ASOCIADOS CON LOS JUEGOS CON APUESTAS, PARTICULARMENTE EN PLATAFORMAS DIGITALES, CON ESPECIAL ATENCIÓN A LAS PERSONAS JÓVENES; ASÍ COMO AL IASAMA A FORTALECER LA INFORMACIÓN DISPONIBLE SOBRE JUEGO PROBLEMÁTICO Y LUDOPATÍA EN LA CAPITAL**, al tenor de los siguientes:

ANTECEDENTES

Los juegos con apuestas no constituyen un fenómeno nuevo ni son, por sí mismos, una actividad ilícita. Sin embargo, las condiciones en las que las personas acceden a ellos se han transformado de manera profunda con el desarrollo tecnológico. Mientras tradicionalmente apostar implicaba acudir a casinos, hipódromos,



establecimientos autorizados u otros espacios físicos, actualmente distintas plataformas digitales permiten hacerlo desde un teléfono móvil o cualquier dispositivo conectado a internet, prácticamente en cualquier momento y lugar.

Esta transformación también ha modificado la presencia cotidiana de las apuestas. Particularmente alrededor de acontecimientos deportivos, las casas y plataformas de apuestas tienen una presencia cada vez más visible en transmisiones, redes sociales, contenidos digitales, patrocinios y promociones. Bonos de bienvenida, apuestas gratuitas, recompensas y otros incentivos comerciales pueden contribuir a presentar la apuesta como una extensión ordinaria del entretenimiento deportivo.

Lo anterior no significa que toda persona que participe en juegos con apuestas desarrolle necesariamente una adicción. Los propios datos disponibles permiten distinguir entre quienes realizan esta actividad de manera recreativa y quienes desarrollan conductas de juego problemático.¹

La Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2025 reportó que 4.3 por ciento de la población de 12 a 65 años participó en juegos de apuestas durante los doce meses anteriores. Entre las personas que reportaron haber apostado, 6.3 por ciento cumplió con criterios de juego problemático, lo que equivale, de acuerdo con la propia estimación de la encuesta, a aproximadamente 249 mil personas en el país.²

¹ Para efectos de la presente proposición, la expresión “juego problemático” se emplea en el sentido utilizado por la ENCODAT como resultado de un instrumento de detección y no como equivalente automático de un diagnóstico clínico de ludopatía o trastorno por juego. Este último requiere una valoración especializada.

² Comisión Nacional de Salud Mental y Adicciones, Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente Muñiz e Instituto Nacional de Salud Pública, *Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2025*, Secretaría de Salud, México, 2026, apartado relativo a juegos con apuestas, p. 80, disponible

en: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/1044513/ENCODAT - COMPLETO.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/1044513/ENCODAT_-_COMPLETO.pdf)



El fenómeno no se limita a un solo grupo de edad. Entre la población adulta de 18 a 65 años, 3.9 por ciento reportó haber participado en juegos de apuestas durante el último año y, entre quienes lo hicieron, 6.1 por ciento presentó criterios de juego problemático.³ Por ello, las políticas preventivas no deben limitarse exclusivamente a adolescentes o jóvenes, sino dirigirse a la población en general.

No obstante, las personas adolescentes y jóvenes requieren una atención particular. La legislación de la Ciudad de México reconoce como personas jóvenes a quienes tienen entre 12 y 29 años de edad, periodo que incluye realidades y etapas de desarrollo muy distintas.⁴ Además, el Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos dispone que la publicidad de juegos con apuestas debe señalar expresamente que éstos se encuentran prohibidos para personas menores de edad e incluir mensajes que inviten a jugar de manera responsable y con fines de entretenimiento.⁵

A pesar de dicha restricción, la ENCODAT 2025 registró que 6.9 por ciento de las personas adolescentes de 12 a 17 años reportó participación en juegos de apuestas durante los doce meses previos y que, entre quienes apostaron, 7.0 por ciento presentó criterios de juego problemático.⁶ Estos datos no permiten afirmar por sí mismos cuáles son los mecanismos concretos mediante los cuales las personas menores de edad tienen acceso a las apuestas, pero sí muestran que la existencia de una prohibición formal no hace innecesarias las acciones preventivas dirigidas a este sector.

³ *Ídem*.

⁴ Ley de los Derechos de las Personas Jóvenes en la Ciudad de México, artículo 2, fracción XX, texto vigente.

⁵ Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, publicado en el *Diario Oficial de la Federación* el 17 de septiembre de 2004, artículo 9, texto vigente, disponible en: https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/regley/Reg_LFJS.pdf

⁶ Comisión Nacional de Salud Mental y Adicciones et al., *Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2025*, op. cit., p. 80.



La preocupación por los riesgos asociados con el juego y la forma en que éste se promociona no es exclusiva de México. La experiencia internacional permite observar distintos grados de intervención pública frente a una actividad que puede ser legal y, al mismo tiempo, generar riesgos que justifican medidas de regulación y prevención. Uruguay constituye un caso particularmente relevante: la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas señala que existe una participación estatal especialmente amplia en la organización, autorización, control y, en determinados casos, operación de juegos de azar y apuestas.

La normativa uruguaya mantiene, además, un criterio restrictivo respecto de los juegos y apuestas en línea no autorizados. El Decreto 366/017, publicado en diciembre de 2017, facultó la adopción de medidas para impedir el acceso a plataformas no autorizadas y prohibió la publicidad, patrocinio o promoción de dichos juegos u operadores cuando carezcan de habilitación.⁷

La referencia al modelo uruguayo no supone plantear su reproducción en la Ciudad de México ni desconocer que la regulación de los juegos y sorteos corresponde fundamentalmente al ámbito federal. Su utilidad reside en mostrar que permitir una actividad, someterla a regulación pública y prevenir sus consecuencias no son objetivos incompatibles.

En otros países la discusión se ha extendido también a la publicidad. España aprobó el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego, publicado en el Boletín Oficial del Estado el 4 de noviembre de 2020. Entre sus disposiciones, el artículo 15 prohibió la aparición de personas o personajes de relevancia o notoriedad pública en este tipo de comunicaciones. Sin

⁷ República Oriental del Uruguay, Decreto núm. 366/017, de 21 de diciembre de 2017, particularmente artículos 8 y 9, Centro de Información Oficial, disponible en: <https://www.impo.com.uy/bases/decretos/366-2017>



embargo, mediante sentencia de 2 de abril de 2024, el Tribunal Supremo declaró la nulidad de dicho artículo por considerar insuficiente su cobertura legal.⁸ Por tanto, no se presenta esa prohibición como una disposición actualmente vigente, sino como antecedente de un debate regulatorio sobre la influencia de las figuras públicas en la promoción de las apuestas.

En ese contexto resulta ilustrativo el caso del futbolista Kylian Mbappé. En junio de 2026 se dio a conocer que el jugador y otros integrantes de la selección francesa manifestaron su inconformidad por la utilización de su imagen en una campaña publicitaria de una casa de apuestas, debido a que, según la información difundida, desconocían el destino comercial de una sesión fotográfica realizada previamente. La controversia también recuperó la postura expresada por Mbappé en ocasiones anteriores respecto de su negativa a asociar su imagen con empresas de apuestas, particularmente por la influencia que las figuras deportivas pueden ejercer entre sus seguidores.⁹

Su posición individual no constituye evidencia sanitaria ni fundamento jurídico para establecer restricciones, pero sí permite ejemplificar una discusión más amplia sobre la responsabilidad y la influencia que deportistas, artistas, personas creadoras de contenido y otras figuras de notoriedad pueden ejercer al prestar su imagen a determinados productos o actividades.

⁸ España, Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, publicado en el *Boletín Oficial del Estado*, núm. 291, el 4 de noviembre de 2020, artículo 15; disposición declarada nula por Sentencia del Tribunal Supremo de 2 de abril de 2024, referencia BOE-A-2024-10500. Texto consolidado disponible en: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-13495>

⁹ Velasco, Jesús, "Tormenta en Francia: Mbappé explota contra la FFF por un anuncio de apuestas", *Excelsior*, 7 de junio de 2026, disponible en: <https://www.excelsior.com.mx/deportes/tormenta-francia-mbappe-explota-contra-fff-por-anuncio-apuestas>



Esta reflexión tampoco resulta extraña a otras políticas preventivas adoptadas en México. La modificación a la Norma Oficial Mexicana NOM-051-SCFI/SSA1-2010, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 27 de marzo de 2020, restringió en determinados productos preenvasados que ostentan sellos de advertencia el uso de personajes infantiles, animaciones, celebridades, deportistas o mascotas dirigidos a promover su elección o consumo entre niñas y niños.¹⁰ Por su parte, la Ley General para el Control del Tabaco contempla advertencias sanitarias, pictogramas y mensajes sobre los riesgos asociados con el consumo de estos productos.¹¹

Estas actividades y productos responden a marcos jurídicos distintos y no son directamente equiparables con los juegos con apuestas. Sin embargo, permiten identificar un principio relevante para la política pública: que una actividad o producto sea legal no impide que el Estado proporcione información sobre sus riesgos, adopte estrategias preventivas o establezca medidas especiales de protección respecto de determinados grupos de población.

En la Ciudad de México, además, se cuenta hoy con un marco institucional renovado en materia de salud mental. El 22 de julio de 2026 se publicó en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México el decreto mediante el cual se creó el Instituto para la Atención a la Salud Mental y las Adicciones, en sustitución del Instituto para la Atención y Prevención de las Adicciones. Conforme a su ley, el IASAMA forma parte del Sistema de Salud de la Ciudad de México y tiene por objeto hacer efectivo el derecho

¹⁰ Secretaría de Economía y Secretaría de Salud, “Modificación a la Norma Oficial Mexicana NOM-051-SCFI/SSA1-2010, Especificaciones generales de etiquetado para alimentos y bebidas no alcohólicas preenvasados-Información comercial y sanitaria”, publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 27 de marzo de 2020, numeral 4.1.5, disponible en: https://www.dof.gob.mx/2020/SEECO/NOM_051.pdf

¹¹ Ley General para el Control del Tabaco, artículos 18, 19 y 20, texto vigente; véanse también los acuerdos de la Secretaría de Salud que establecen las características y periodos de rotación de los mensajes sanitarios y pictogramas en los paquetes de productos del tabaco.



a la salud mental, así como ejercer funciones de prevención y atención en la materia.¹²

Al mismo tiempo, el Instituto de la Juventud tiene entre sus atribuciones coordinar, articular e instrumentar la política pública dirigida a las personas jóvenes, generar mecanismos de coordinación interinstitucional y proponer programas y acciones destinados a garantizar sus derechos.¹³

Este contexto ofrece una oportunidad para fortalecer desde la Ciudad de México una política preventiva respecto del juego problemático y la ludopatía que, sin invadir las atribuciones federales en materia de juegos y sorteos, permita informar a la población, reconocer señales de riesgo y acercar mecanismos de orientación y atención.

PROBLEMÁTICA

La problemática que motiva la presente proposición no consiste en cuestionar la legalidad de los juegos con apuestas ni en sostener que toda persona que participa en ellos desarrollará una adicción. Tampoco se pretende mediante este instrumento regular la autorización, funcionamiento o publicidad de las casas de apuestas y plataformas digitales, materias cuya regulación corresponde fundamentalmente al ámbito federal.

¹² Decreto por el que se expide la Ley del Instituto para la Atención a la Salud Mental y las Adicciones de la Ciudad de México, publicado en la *Gaceta Oficial de la Ciudad de México* el 22 de julio de 2026, pp. 42 y siguientes, particularmente artículos 1 y 2, disponible en: https://proyectos.sedema.cdmx.gob.mx/datos/storage/app/media/gacetas/GOCDMX_26-07-22_GOBIE_RNO.pdf

¹³ Ley de los Derechos de las Personas Jóvenes en la Ciudad de México, artículo 139, particularmente las fracciones relativas a la coordinación de la política de juventud, la vinculación institucional, los sistemas de información y la formulación de programas y acciones, texto vigente.



El problema que se busca atender es otro: la transformación digital de las apuestas ha incrementado su disponibilidad y presencia cotidiana, mientras que la información preventiva sobre los riesgos del juego problemático no necesariamente se encuentra presente con la misma intensidad que la oferta comercial que invita a participar en ellas.

Actualmente una persona puede observar un encuentro deportivo y, desde el mismo teléfono, realizar una apuesta en cuestión de segundos. Puede recibir promociones y comunicaciones comerciales de manera reiterada y tener acceso permanente a una plataforma sin las barreras físicas que tradicionalmente implicaba desplazarse a un establecimiento. A ello se agrega la presencia de apuestas dentro del ecosistema de contenidos deportivos, redes sociales y publicidad digital, lo cual contribuye a integrarlas con naturalidad en determinadas formas de entretenimiento.

Esta facilidad de acceso no produce automáticamente una conducta adictiva. Sin embargo, resulta necesario que la población cuente con información suficiente para identificar cuándo una práctica recreativa comienza a generar riesgos. Entre las señales que pueden requerir atención se encuentran la pérdida de control sobre el tiempo o los recursos destinados a apostar; el intento reiterado de recuperar pérdidas mediante nuevas apuestas; el empleo de dinero destinado a necesidades personales o familiares; o la aparición de consecuencias económicas, emocionales, familiares, escolares, sociales o laborales.¹⁴

Una política pública preventiva no debe construirse desde la estigmatización de las personas que apuestan ni desde una lógica exclusivamente prohibicionista. Debe reconocer la capacidad de decisión de las personas adultas y, al mismo tiempo,

¹⁴ Organización Mundial de la Salud, "Gambling", ficha informativa, 2 de diciembre de 2024, disponible en: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling>



ofrecer herramientas que permitan tomar decisiones informadas, establecer límites, reconocer señales de riesgo y saber dónde solicitar orientación cuando el juego comienza a generar afectaciones.

Esta necesidad comprende a la población en general. Los datos nacionales disponibles muestran que el juego problemático también se presenta entre personas adultas. Sin embargo, existe una razón adicional para prestar especial atención a adolescentes y jóvenes. En el caso de las personas menores de edad, aun cuando su participación en juegos con apuestas se encuentra legalmente restringida, la ENCODAT registra participación entre adolescentes. Y, en términos más amplios, las juventudes se encuentran particularmente vinculadas con espacios digitales en los que convergen deporte, entretenimiento, publicidad, redes sociales y nuevas formas de consumo.

Asimismo, la reiterada utilización de promociones, patrocinios y figuras públicas en torno a las apuestas plantea un desafío desde el punto de vista de la prevención. La presente proposición no busca regular esas prácticas publicitarias, pero sí reconoce que forman parte del entorno frente al cual debe construirse una respuesta pública capaz de complementar la información comercial con mensajes claros respecto de los riesgos del juego problemático.

A ello se suma una limitación importante: los principales datos disponibles permiten dimensionar el fenómeno a escala nacional, pero resultan insuficientes para conocer con precisión su magnitud y características específicas en la Ciudad de México. En lugar de realizar inferencias que no están sustentadas en información local, resulta pertinente promover una mayor sistematización de las atenciones y datos disponibles sobre juego problemático y ludopatía, de manera que futuras políticas puedan apoyarse en evidencia específica sobre la población capitalina.



En este contexto, la intervención que corresponde a las autoridades locales no consiste en regular el mercado de las apuestas, sino en ejercer sus competencias en materia de salud mental, prevención, información, orientación, detección oportuna y políticas de juventud. El objetivo es que las personas puedan conocer los riesgos, reconocer señales tempranas de una relación problemática con el juego y acceder oportunamente a mecanismos institucionales de apoyo.

Por ello, la presente proposición plantea una estrategia de alcance general y con especial atención a las personas jóvenes, basada en un principio de prevención y reducción de riesgos: reconocer que las apuestas constituyen una actividad legal para las personas adultas y, simultáneamente, que determinadas conductas asociadas con ellas pueden producir afectaciones que justifican la actuación preventiva de las autoridades de la Ciudad de México.

CONSIDERANDOS

PRIMERO.- Que el artículo 4º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos reconoce el derecho de toda persona a la protección de la salud.

SEGUNDO.- Que la Ley de Salud de la Ciudad de México en su artículo 4º, establece el derecho a la salud de todas las personas habitantes de la capital y dispone que las políticas y servicios de salud deben prestar especial atención a las acciones preventivas, así como coadyuvar a la modificación de hábitos, costumbres y actitudes relacionados con la protección de la salud.

TERCERO.- Que la propia Ley de Salud de la Ciudad de México en sus artículos 89, 90 y 91, reconoce el carácter prioritario de la prevención y atención de la salud



mental y contempla mecanismos intersectoriales para el diseño, evaluación y coordinación de políticas en esta materia.

CUARTO.- Que el 22 de julio de 2026 fue publicado en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México el decreto mediante el cual se creó el Instituto para la Atención a la Salud Mental y las Adicciones, organismo que forma parte del Sistema de Salud de la Ciudad de México y cuenta con atribuciones en materia de salud mental, prevención, orientación, atención y coordinación institucional.

QUINTO.- Que la Ley de los Derechos de las Personas Jóvenes en la Ciudad de México en sus artículos 3° y 28, reconoce como personas jóvenes a quienes tienen entre 12 y 29 años de edad y establece el derecho de esta población al más alto nivel posible de salud integral.

SEXTO.- Que el artículo 139 de la Ley de los Derechos de las Personas Jóvenes en la Ciudad de México establece entre las atribuciones del Instituto de la Juventud coordinar, articular e instrumentar la política pública dirigida a las personas jóvenes, crear mecanismos de coordinación institucional, desarrollar sistemas de información y proponer programas, medidas y acciones destinadas a garantizar sus derechos.

SÉPTIMO.- Que la ENCODAT 2025 registró participación en juegos con apuestas y criterios de juego problemático tanto en personas adultas como adolescentes, lo que permite considerar pertinente una estrategia preventiva dirigida a la población general con especial atención a las personas jóvenes.

OCTAVO.- Que el artículo 9 del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos dispone que la publicidad de los juegos con apuestas deberá informar que éstos se encuentran prohibidos para personas menores de edad e incluir mensajes que inviten a jugar responsablemente y con fines de entretenimiento, lo que reconoce



dentro del propio marco regulatorio federal la importancia de incorporar elementos preventivos e informativos.

NOVENO.- Que la regulación, autorización y vigilancia de los juegos con apuestas corresponde fundamentalmente al ámbito federal, por lo que la presente proposición no pretende intervenir en esas atribuciones, sino promover acciones dentro de las competencias locales relacionadas con la salud mental, prevención y atención de las juventudes.

DÉCIMO.- Que el artículo 100 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México establece que las proposiciones con Punto de Acuerdo pueden tener por objeto exhortos, solicitudes o recomendaciones relacionadas con la competencia del Congreso.

Por lo anteriormente expuesto y fundado, se somete a consideración de este Honorable Congreso de la Ciudad de México, III Legislatura, el siguiente:

PROPOSICIÓN CON PUNTO DE ACUERDO DE URGENTE Y OBVIA RESOLUCIÓN CON LOS SIGUIENTES RESOLUTIVOS:

PRIMERO.- El Congreso de la Ciudad de México exhorta respetuosamente al Instituto para la Atención a la Salud Mental y las Adicciones y al Instituto de la Juventud, ambos de la Ciudad de México, para que, de manera coordinada, en el ámbito de sus atribuciones y con base en su suficiencia presupuestaria, diseñen, implementen y fortalezcan acciones de información, prevención, detección temprana y orientación sobre los riesgos asociados con los juegos con apuestas, particularmente en plataformas digitales, con especial atención a las personas jóvenes.



SEGUNDO.- Se exhorta a dichas autoridades a procurar que estas acciones incluyan contenidos accesibles y basados en evidencia sobre las diferencias entre el juego recreativo y el problemático; sus señales de alerta y posibles afectaciones; las medidas preventivas y de autocuidado; los servicios públicos de orientación, canalización y atención disponibles; y las restricciones legales aplicables a la participación de personas menores de edad.

TERCERO.- Se exhorta al Instituto para la Atención a la Salud Mental y las Adicciones para que, en el ámbito de sus atribuciones y con base en su suficiencia presupuestaria, fortalezca la recopilación, sistematización y análisis de información sobre juego problemático y ludopatía en la Ciudad de México, a fin de dimensionar el fenómeno y orientar las acciones de prevención, detección y atención.

Dado en el Palacio Legislativo de Donceles, a los 18 días del mes de septiembre de 2026.

A T E N T A M E N T E

Ernesto Villarreal Cantú

DIPUTADO ERNESTO VILLARREAL CANTÚ

COORDINADOR DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PARTIDO DEL TRABAJO

Certificado de firma		14/09/2026 14:29
Documento electrónico		Solicitante del proceso de firma Manifestación unilateral
Identificador: 6AA858E7F1A1BE625716CB42	Nombre: Ernesto Villarreal Cantú	
Nombre y extensión: PA Prevención_Ludopatía.pdf	Compañía: SR LUZ SA DE CV	
Descripción:	Correo electrónico: ernesto.villarreal@congresocdmx.gob.mx	
Cantidad de páginas: 13	Teléfono:	
Estado: Firmado	Dirección IP: 187.142.231.222	
Firmantes: 1	Fecha y hora de emisión	
Huella digital del contenido del documento original:	(America/Mexico_City):	
7dc44728833b8be75a429467a857e6e63a7a7f689ba0e165cbbfad7499156bad	14/09/2026 14:28	
Huella digital del contenido del documento firmado:		
b7580c06c0d57f7cd5b984d5e43e56a489b9f5a3bcf20ee9f320c6bd25d3c891		

Constancia de conservación del documento firmado	
Información de la constancia NOM-151	Información del emisor de la constancia NOM-151
Fecha de emisión:	Prestador de Servicios de Certificación (PSC):
14/09/2026 20:29:01 UTC (14/09/2026 14:29:01 Hora local de la Ciudad de México)	PSC WORLD S.A. DE C.V.
Nombre y extensión:	Certificado PSC válido desde: 2017-07-19
6d9648f5-3220-4cb8-9c2a-8f392d3998e0.cons	Certificado PSC válido hasta: 2029-07-19
Huella digital contenida en la constancia:	
b7580c06c0d57f7cd5b984d5e43e56a489b9f5a3bcf20ee9f320c6bd25d3c891	

Firmantes		
Firmante 1. Ernesto Villarreal Cantú		
Atributos	Firma	Fecha
Tipo de actuación: Por su Propio	ID: 6AA859077A128A68BA0D2743	Enviado: 14/09/2026
Derecho	IP: 187.142.231.222	14:28:27
Compañía: SR LUZ SA DE CV		Aceptó Aviso de
Método de notificación: Correo		Privacidad: 14/09/2026
Correo:		14:28:55
ernesto.villarreal@congresocdmx.gob.mx		Visto: 14/09/2026 14:28:55
Teléfono:		Confirmado:
Emisor de la firma electrónica:		14/09/2026 14:28:56.064
Dibujada en dispositivo		Firmado:
Plataforma: https://app.con-certeza.mx		14/09/2026 14:28:56.116

Firma con texto

Ernesto Villarreal Cantú

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/6d9648f5-3220-4cb8-9c2a-8f392d3998e0>

