CÁMARA DE DIPUTADOS
LXVI LEGISLATURA
SOBERANÍA Y JUSTICIA SOCIAL

Gaceta Parlamentaria

Año XXIX	Palacio Legislativo de San Lázaro, miércoles 2 de septiembre de 2026	Número 7117-II-2-1

CONTENIDO

Iniciativas

Que reforma y adiciona diversas disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, en materia de protección de niñas, niños y adolescentes frente a la operación de máquinas tragamonedas, suscrita por el diputado Alan Sahir Márquez Becerra y las y los legisladores integrantes del Grupo Parlamentario del PAN

Anexo II-2-1

Miércoles 2 de septiembre

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY FEDERAL DE JUEGOS Y SORTEOS, EN MATERIA DE PROTECCIÓN DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES FRENTE A LA OPERACIÓN DE MÁQUINAS TRAGAMONEDAS; A CARGO DEL DIPUTADO ALAN SAHIR MÁRQUEZ BECERRA, Y SUSCRITA POR LAS Y LOS DIPUTADOS INTEGRANTES DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PARTIDO ACCIÓN NACIONAL.

El que suscribe, Alan Sahir Márquez Becerra, en su carácter de Diputado Federal de la LXVI Legislatura de la Cámara de Diputados e integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, con fundamento en lo dispuesto en el artículo 71, fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; y en los artículos 6, numeral 1 fracción I; 77, 78 y demás relativos del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a consideración del pleno de esta honorable asamblea la presente Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, en materia de protección de niñas, niños y adolescentes frente a la operación de máquinas tragamonedas; al tenor de lo siguiente:

Exposición de motivos

La protección de niñas, niños y adolescentes constituye una obligación prioritaria del Estado mexicano. El artículo 4o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que toda persona tiene derecho a un medio ambiente sano para su desarrollo y bienestar y que en todas las decisiones y actuaciones del Estado velará y cumplirá con el principio del interés superior de la niñez, garantizando de manera plena sus derechos.

Este mandato constitucional obliga a prevenir aquellas actividades que, aun cuando puedan presentarse aparentemente como formas de entretenimiento, generen condiciones capaces de afectar el desarrollo integral, la salud, el patrimonio o el bienestar de las personas menores de edad.

Dentro de estas actividades se encuentra la operación de las denominadas “máquinas tragamonedas”, particularmente aquellas instaladas en establecimientos comerciales de acceso cotidiano para niñas, niños y adolescentes. La presencia de estos dispositivos en tiendas, comercios y otros establecimientos abiertos al público constituye una problemática que trasciende la simple regulación de los juegos de azar. Se trata de un fenómeno que debe ser abordado desde una perspectiva de derechos humanos, salud pública, prevención de riesgos y protección reforzada de la infancia.

Las máquinas tragamonedas funcionan mediante mecanismos que ofrecen a la persona usuaria la posibilidad de obtener una recompensa a cambio de la entrega de dinero u otra contraprestación, dependiendo total o parcialmente del azar. Cuando estos mecanismos se encuentran al alcance de personas menores de edad, se genera una normalización temprana de la conducta de apostar y de la expectativa de obtener recompensas económicas mediante el azar.

El problema resulta particularmente relevante cuando las máquinas se encuentran instaladas fuera de establecimientos especializados en juegos y apuestas y aparecen en espacios comerciales que forman parte de la vida cotidiana de niñas, niños y adolescentes.

La cercanía física y la facilidad de acceso reducen las barreras que normalmente separan a las personas menores de edad de las actividades de juego con apuesta. Por ello, la respuesta del Estado no puede limitarse a considerar estas máquinas como un problema administrativo relacionado con permisos. Es necesario reconocer que su operación ilegal y, particularmente, su disponibilidad para personas menores de dieciocho años, representa un problema de protección de derechos.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), ha advertido que los juegos de azar y de apuestas pueden generar importantes consecuencias para la salud y el bienestar de las personas. Entre sus efectos se encuentran problemas financieros, afectaciones a las relaciones familiares, problemas de salud mental y otras consecuencias sociales. Asimismo, la OMS ha reconocido al trastorno por juego como una condición relacionada con patrones persistentes o recurrentes de conducta de juego.

Asimismo menciona que el juego por apuestas consiste en arriesgar dinero u otros bienes de valor con la expectativa de obtener una ganancia en un evento de resultado incierto. Incluye actividades como apuestas deportivas, loterías, bingo, máquinas tragamonedas y juegos de casino, tanto presenciales como en línea. Cuando el comportamiento se vuelve persistente, existe pérdida de control y continúa a pesar de las consecuencias negativas, puede tratarse de un trastorno por juego de apuestas, reconocido en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

El organismo internacional advierte que las consecuencias negativas del juego no recaen exclusivamente en la persona que participa, sino que pueden extenderse a sus familias y comunidades.[1]

La prevención adquiere particular importancia cuando se trata de niñas, niños y adolescentes, debido a la etapa de desarrollo físico, psicológico y emocional en la que se encuentran. La exposición temprana a mecanismos de apuesta puede contribuir a normalizar comportamientos basados en la obtención inmediata de recompensas y en la asociación entre dinero, azar y entretenimiento.

En consecuencia, una política pública responsable debe priorizar la prevención antes que esperar a que las consecuencias negativas del juego se manifiesten, mediante intervenciones más eficaces combinan regulación, vigilancia, protección de grupos vulnerables, prevención y acceso a servicios de salud. Se estima que cerca de 80 millones de personas en el mundo viven con juego problemático o trastorno por juego.[2]

En particular, tratándose de la salud mental, el artículo 72 de la Ley General de Salud la define como un estado de bienestar físico, mental, emocional y social determinado por la interacción del individuo con la sociedad y vinculado al ejercicio pleno de los derechos humanos, cuya protección también deriva de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (artículo 25); el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (artículo 12.1) y el Protocolo Adicional a la Convención Americana sobre Derechos Humanos en Materia de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (artículo 10.1).

La presente iniciativa parte de un enfoque de derechos humanos. En el artículo 1o. constitucional establece que todas las personas gozarán de los derechos humanos reconocidos en la Constitución y en los tratados internacionales de los que el Estado mexicano sea parte y obliga a todas las autoridades, en el ámbito de sus competencias, a promover, respetar, proteger y garantizar esos derechos. Tratándose de niñas, niños y adolescentes, esta obligación adquiere un carácter reforzado.

Por su parte, la Convención sobre los Derechos del Niño reconoce el derecho de las personas menores de edad al disfrute del más alto nivel posible de salud y obliga

[1] Organización Panamericana de la Salud, OPS. Organización Mundial de la Salud, OMS. https://www.paho.org/es/temas/trastorno-por-juego-apuestas-uso-videojuegos
[2] Ídem.

a los Estados a adoptar las medidas necesarias para proteger su desarrollo integral.[3]

Desde esta perspectiva, impedir que niñas, niños y adolescentes tengan acceso a máquinas destinadas a realizar juegos con apuesta constituye una medida preventiva y proporcional orientada a proteger su salud, desarrollo y patrimonio.

En consecuencia de lo anterior, ante el uso continuo y no controlado, se genera la ludopatía, definido como un impulso irreprimible de jugar y/o apostar. La palabra se origina del latín: ludus, que significa “yo juego” y la palabra griega pathos, que significa afección, enfermedad o pasión por el juego. También se ha definido como una enfermedad crónica y progresiva consistente en la falta de control en los impulsos y un deseo irreprimible de participar en juegos de apuesta.

Es una conducta descontrolada relacionada con los juegos de azar y las apuestas *(Iturriaga, 2010)*, se refiere a las actividades en las que se realizan apuestas y como componente prominente se encuentra el azar, incluye todos los juegos de azar y apuestas como las máquinas tragamonedas, bingos, casinos, loterías, cupones, cartas, ruletas, dados, dominó, peleas de animales (gallos, perros), carreras de caballos, entre otros, y más recientemente, las apuestas por internet.[4]

De acuerdo con el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5-TR, quinta edición, texto revisado, por sus siglas en inglés; APA, 2022), clasifica la ludopatía como un *"Trastorno por juego"* dentro de la categoría de trastornos adictivos, [5]debido a las similitudes tanto en su expresión clínica, etiología, comorbilidad física y tratamiento, con las adicciones a sustancias psicoactivas. El individuo deber presentar al menos, cuatro de los siguientes síntomas en un periodo de 12 meses: apostar cantidades cada vez mayores de dinero; sentirse nervioso o irritado cuando intenta dejar el juego; mentir para ocultar la cantidad de dinero gastada; tratar repetidamente de dejar el juego sin éxito; apostar cuando se siente culpable, ansioso o deprimido.

---

[3] Convención sobre los Derechos del Niño. https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/ConvencionsobrelosDerechosdelNino_0.pdf

[4] Secretaría de Gobernación, Dirección General de Juegos y Sorteos. http://www.juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/ludopatia_

[5] American Psychiatric Association, 2022.https://www.psychiatry.org/patients-families/la-salud-mental/%C2%BFque-es-el-dsm

Asimismo, perder relaciones importantes o el empleo por culpa del juego; pedir dinero prestado para cubrir las pérdidas; pensar constantemente en las apuestas; volver a hacerlo al día siguiente para recuperar las pérdidas.

Según *Statista GmbH*, plataforma global de datos y portal de estadística, 77 por ciento de los adictos en el mundo lo ejecutan en línea; además, 74 por ciento de quienes los practican de manera compulsiva lo hacen en las denominadas "máquinas tragamonedas". La misma fuente señala que tan solo en Estados Unidos la atención a los efectos de la ludopatía cuesta a la sociedad de este país ocho mil millones de dólares al año. Es decir, las personas con ludopatía experimentan también síntomas de dependencia, tolerancia y síndrome de abstinencia, similares a los de las gente adictas a sustancias. La conducta de juego y apuestas generará liberación considerable de dopamina, lo cual significa que quien compite no dejará de hacerlo; lo mismo se ha encontrado con la adicción a las compras, a internet y videojuegos.[6]

En otro contexto, la Ley Federal de Juegos y Sorteos fue publicada el 31 de diciembre de 1947, el texto principal de la ley permanece sin cambios, con excepción de su Reglamento, reformado el 16 de noviembre de 2023. A pesar de las profundas transformaciones tecnológicas y sociales ocurridas desde entonces, su estructura normativa conserva disposiciones que responden a una realidad completamente distinta de la actual.

La legislación vigente establece como regla general la prohibición de los juegos de azar y de los juegos con apuestas, salvo los supuestos expresamente permitidos. Sin embargo, la definición expresa de "máquina tragamonedas" y su prohibición específica se encuentran actualmente desarrolladas en el Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, en su artículo 12 estableciendo que *[…] "Quedan prohibidas las máquinas tragamonedas en cualquiera de sus modalidades*", igualmente se establece su definición, *"Se entiende por máquina tragamonedas todo dispositivo a través del cual la persona usuaria juega con apuesta, mediante la inserción de dinero en efectivo o cualquier otra forma de pago con la finalidad de obtener un premio."*

Además en su artículo 12 Bis, se enlistan las que **no** se consideran máquinas tragamonedas como *las máquinas expendedoras que permiten la entrega de bienes o servicios a cambio de un precio que corresponda al valor de mercado de los bienes*

[6] Gaceta UNAM, 2025.
https://www.gaceta.unam.mx/padeces-ludopatia/

o servicios que la máquina entregue; las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte, las de mero pasatiempo o recreo y las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil; todas ellas a condición de que sus mecanismos no permitan algún tipo de apuesta o juego de azar, o permitan el pago de premios en efectivo, especie o signos que puedan canjearse por ellos, salvo los que sólo consistan en volver a jugar gratuitamente o que otorguen premios o cupones, y las terminales de apuestas o las máquinas que permiten jugar o apostar a las competencias hípicas o deportivas. Estas terminales o máquinas deberán estar claramente identificadas como tales en los establecimientos autorizados y contar con la autorización de la Secretaría.

Por otra parte, la Ludopatía afecta a casi 4 millones de mexicanos. De acuerdo con datos de 2016, existen cuatro millones de adictos al casino. Se considera que la ludopatía tiene una prevalencia de aparición de entre uno y tres por ciento de la población. En 2023, estábamos cerca de los 130 millones de habitantes y, si se toma como referencia la prevalencia, entonces en ese año había un rango de 3.9 millones de ludópatas en el país.[7] *(González OSCOY).*

No se conoce la causa de que la ludopatía se desarrolle en unas personas y en otras no. Sin embargo, los estudios han podido identificar algunos factores de riesgo que facilitan la aparición de la adicción: problemas de salud mental (trastornos de personalidad, depresión, ansiedad y trastorno bipolar), influencia familiar, rasgos de personalidad (como ser muy competitivo, impulsivo, inquieto), ser hombre y tener un bajo nivel educativo.

Según la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco (ENCODAT, 2025), alrededor de cuatro millones de personas practican juego con apuestas, de las cuales 249,000 presentan problemas asociados con juego problemático. También menciona que el 4.3% de la población de entre 12 y 65 años participó en juegos de apuestas, y si bien la mayoría de las personas son jugadoras recreativas, el 6.3% cumplió criterios de juego problemático; tratándose de personas adolescentes, el 6.9% participó en juegos de apuestas identificándose problemas con el juego en el 7.0% de ellas.

En el mismo sentido, tratándose de máquinas tragamonedas es un riesgo que hoy está presente principalmente en perjuicio de niñas, niños y adolescentes, quienes tienen acceso a máquinas tragamonedas que operan de forma irregular en tiendas

[7] UNAM, Global *REVISTA*, 2023.
https://unamglobal.unam.mx/global_revista/ludopatia-afecta-a-casi-4-millones-de-mexicanos/

y diversos establecimientos, incluso, existen locales dedicados exclusivamente a lucrar con esas máquinas puestas a disposición de toda persona que, sin importar su edad, esté dispuesta a someter alguna moneda al azar. Conforme a lo que han señalado especialistas, esas máquinas sobre estimulan el cerebro infantil lo que detona una posible adicción conductual que puede abrir las puertas al consumo de alcohol, tabaco y drogas.

Normativa Internacional

España

La "Legislación Consolidada *Ley 8/2010, 15 de julio, de los Juegos y Apuestas*,"[8] con su última reforma publicada el 01 de julio de 2025, distingue las máquinas recreativas de las máquinas con premio o de azar. Prohíbe expresamente a los menores utilizar máquinas recreativas con premio y máquinas de azar, y obliga a los operadores a impedir su acceso (artículo 3). Asimismo, las máquinas con premio únicamente pueden instalarse en determinados establecimientos autorizados.

Constituye un referente relevante para analizar la regulación de las máquinas tragamonedas desde el derecho comparado, ya que parte de una lógica distinta a la prohibición absoluta: clasifica las máquinas conforme a sus características, al tipo de premio que entregan y al grado de intervención del azar, y somete su instalación y explotación a controles administrativos específicos.

En el mismo sentido, el artículo 19 define las máquinas de juego como aquellos aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria obtener entretenimiento o eventualmente un premio. A partir de ello establece diferentes categorías que permiten distinguir una máquina meramente recreativa de una auténtica máquina de azar. La legislación distingue, esencialmente, entre máquinas tipo A especial, que pueden otorgar premios en especie; máquinas tipo B, consideradas recreativas con premio en metálico; y máquinas tipo C o de azar, en las que el premio económico depende del azar. Esta clasificación resulta importante porque evita que todos los dispositivos sean tratados jurídicamente de la misma manera y permite imponer mayores controles conforme aumenta el componente económico y aleatorio del juego.

Además en el artículo 11, se establece como principio que los juegos y apuestas únicamente pueden organizarse, explotarse y practicarse en establecimientos que

[8] Boletín Oficial del Estado, BOE, España. https://www.boe.es/buscar/pdf/2010/BOE-A-2010-13203-consolidado.pdf

cumplan los requisitos legales y cuenten con los correspondientes títulos habilitantes. La legislación identifica establecimientos específicamente habilitados, como casinos, salas de bingo, salones recreativos, de juegos y locales de apuestas.

La protección de las personas menores de edad constituye otro de los elementos importantes del modelo canario. Los establecimientos que combinan determinadas máquinas o juegos con premios económicos deben disponer de áreas delimitadas a las que no pueden acceder las personas que legalmente tienen prohibida la participación.

Este modelo resulta relevante para México porque demuestra que una regulación moderna de las máquinas tragamonedas debe trascender la mera prohibición y establecer mecanismos claros de identificación, autorización, control, inspección, homologación y sanción, acompañados de medidas reforzadas para impedir el acceso de niñas, niños y adolescentes. La experiencia comparada evidencia que la protección de las personas menores de edad debe recaer principalmente en quienes explotan, administran o permiten la utilización de estos dispositivos, estableciendo consecuencias jurídicas cuando incumplan sus obligaciones de vigilancia y control.

Colombia

La base jurídica se encuentra en la "*Ley 643 de 2001*, *por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar.*"[9] Su artículo 32 clasifica expresamente a las máquinas electrónicas tragamonedas (MET), dentro de los denominados "juegos localizados", es decir, aquellos que funcionan mediante equipos o elementos de juego instalados en establecimientos comerciales y que requieren la presencia física de la persona jugadora para apostar.

Para operar juegos localizados se requiere ser persona jurídica, obtener autorización previa de Coljuegos y celebrar un contrato de concesión. Estos contratos tienen una duración que no puede ser inferior a tres años ni superior a cinco años. También existen esquemas regulatorios específicos para MET instaladas en establecimientos cuya actividad comercial principal puede ser distinta de los juegos de suerte y azar, sujetos a condiciones técnicas y de operación particulares.

La regulación colombiana tiene además una dimensión social particularmente interesante. Los juegos de suerte y azar funcionan bajo un régimen de monopolio

[9] Función Pública, Colombia.
https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4168

rentístico, de manera que los derechos derivados de su explotación generan recursos públicos. Esto muestra que el modelo colombiano busca separar claramente dos mercados: el juego autorizado, fiscalizado y generador de recursos públicos, frente al juego clandestino, que es perseguido y sancionado.

Perú

La *Ley N.º 27153,*[10] regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas. Un referente particularmente relevante en el derecho comparado se encuentra en la República del Perú, cuya *Ley N.º 27153* regula específicamente la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas. Desde su artículo 1, dicha legislación adopta una perspectiva que trasciende la regulación meramente económica de esta actividad, al establecer entre sus finalidades la protección de la ciudadanía frente a los posibles perjuicios o daños que puedan afectar la salud y la seguridad pública. De esta manera, se reconoce que la explotación de máquinas tragamonedas constituye una actividad que, por sus características y riesgos, justifica una intervención reforzada del Estado.

El modelo peruano establece además un régimen de autorización, registro, homologación, fiscalización y sanción. La explotación de máquinas tragamonedas requiere autorización expresa de la autoridad competente y los modelos de máquinas se encuentran sujetos a procedimientos de autorización y registro técnico. Esta regulación permite que el Estado conozca quién explota la actividad, dónde se desarrolla y cuáles son los dispositivos que forman parte del mercado autorizado, facilitando la identificación y retiro de aquellos que operan clandestinamente.

Especial relevancia reviste la protección de las personas a quienes la legislación prohíbe ingresar o participar en estos juegos. El régimen peruano coloca sobre los operadores la responsabilidad de impedir el acceso y contempla consecuencias especialmente severas cuando dicha obligación es incumplida, incluyendo, en determinados supuestos, la cancelación de la autorización para explotar máquinas tragamonedas. Esta lógica resulta congruente con un modelo de protección reforzada, en el cual la responsabilidad jurídica recae sobre quienes organizan, administran y obtienen beneficios económicos de la actividad y no sobre las personas cuya protección persigue la norma.

[10] Ley_27153_Perú. https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/3035658-27153?utm_source=chatgpt.com

Asimismo, se ha complementado la regulación económica de las tragamonedas mediante disposiciones específicamente orientadas a la prevención y tratamiento de la ludopatía. *La Ley N.º 29907*[11] y su Reglamento, establecen mecanismos preventivos relacionados con los juegos de casino y máquinas tragamonedas, mientras que actualmente existe un Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Salas de Juegos,[12] cuya finalidad es impedir el ingreso de personas que requieren protección frente a conductas problemáticas de juego. Los establecimientos se encuentran obligados a hacer efectivas estas restricciones.

La experiencia peruana demuestra, por tanto, que la regulación de las máquinas tragamonedas puede articular simultáneamente mecanismos de autorización administrativa, control técnico de los dispositivos, fiscalización, prevención de riesgos para la salud y sanciones efectivas.

Chile

La "Ley *N.º 19.995*, *que establece las bases generales para la autorización, funcionamiento y fiscalización de los casinos de juego."*[13] Establece que corresponde al Estado determinar las condiciones bajo las cuales pueden autorizarse los juegos de azar y sus apuestas, atendiendo precisamente al carácter excepcional de su explotación comercial y a consideraciones de orden público.

En el artículo 2 de la *Ley N.º 19.995* reconoce que corresponde al Estado determinar los requisitos y condiciones bajo los cuales los juegos de azar y sus apuestas pueden ser autorizados y fiscalizados, precisamente debido al carácter excepcional de su explotación comercial. Además, establece que los juegos de azar comprendidos en ella sólo pueden autorizarse y desarrollarse en casinos de juego que cuenten con el correspondiente permiso de operación. Entre las categorías expresamente reconocidas se encuentran las máquinas de azar, junto con la ruleta, cartas, dados y bingo. Por tanto, el modelo chileno establece una clara separación entre un casino autorizado y un comercio ordinario.

---

[11] *Ley N.º 29907* https://consultasenlinea.mincetur.gob.pe/casinos/archivos/2012LEY29907.pdf

[12] Inscripción en el Registro de Personas Prohibidas a Acceder a Salas de Juegos de Casinos y Máquinas Tragamonedas https://www.gob.pe/institucion/mincetur/pages/765-inscribirse-en-el-registro-de-personas-prohibidas-a-acceder-a-salas-de-juegos-de-casinos-y-maquinas-tragamonedas?utm_source=chatgpt.com

[13] "Ley *N.º 19.995* https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=234426

La Superintendencia chilena define la máquina de azar, en términos generales, como un sistema o máquina electrónica, electromecánica, eléctrica o de otra modalidad de funcionamiento que:

- recibe apuestas en dinero o valorables en dinero;
- concede a la persona un tiempo de juego;
- utiliza un sistema aleatorio de generación de resultados; y
- eventualmente entrega un premio en dinero o susceptible de valoración económica.

También, en el artículo 6, establece que los operadores sólo pueden utilizar máquinas e implementos de juegos de azar que hayan sido previamente homologados e inscritos en el registro de la Superintendencia. Además, existe un Registro de Homologación, que contiene la identificación de los implementos expresamente autorizados por la Superintendencia.

En el mismo sentido, en el artículo 9, establece expresamente: *"No podrán ingresar a las salas de juego o permanecer en ellas: "a) Los menores de edad" […].* Y dispone que es responsabilidad del operador, especialmente del personal encargado de la admisión, garantizar el cumplimiento de esa prohibición.

La experiencia chilena demuestra así que las máquinas de azar pueden estar sometidas a un régimen integral que combine autorización previa, restricciones respecto del lugar en que pueden explotarse, homologación técnica de los dispositivos, registro, fiscalización especializada y protección reforzada de las personas menores de edad. Estos elementos constituyen un referente de utilidad para México ante la necesidad de modernizar la Ley Federal de Juegos y Sorteos y establecer directamente en la legislación mecanismos efectivos para prevenir la instalación y explotación clandestina de máquinas tragamonedas, especialmente en establecimientos de acceso cotidiano para niñas, niños y adolescentes.

Reino Unido

El "*Gambling Act 2005*",[14] constituye uno de los referentes internacionales más desarrollados en materia de regulación de máquinas de juego. El ordenamiento establece un sistema diferenciado mediante el cual las máquinas son clasificadas atendiendo, entre otros elementos, a los límites de las apuestas y premios y a los

[14] Gov.UK. https://www.gov.uk/government/publications/review-of-the-gambling-act-2005-terms-of-reference-and-call-for-evidence/review-of-the-gambling-act-2005-terms-of-reference-and-call-for-evidence

establecimientos en los que pueden ser utilizadas. La regulación distingue diversas categorías y establece requisitos específicos de autorización, ubicación y control técnico, evitando que las máquinas de mayor riesgo puedan instalarse indiscriminadamente en cualquier establecimiento.

Particular importancia reviste la protección de niñas, niños y jóvenes. La legislación británica dedica una sección específica a su protección y establece restricciones tanto para su participación en actividades de juego como para su ingreso a determinadas áreas donde éstas se desarrollan. Conforme a las disposiciones y criterios de la *Gambling Commission*, las personas menores de dieciocho años no pueden utilizar máquinas pertenecientes a las categorías A, B y C, existiendo únicamente determinadas excepciones para máquinas de categoría D caracterizadas por niveles reducidos de apuesta y premio. Asimismo, los operadores deben adoptar medidas para controlar el acceso y ubicación de las máquinas y prevenir el juego de menores.

La experiencia británica demuestra que la protección de las personas menores de edad frente a los juegos de azar requiere obligaciones dirigidas principalmente a quienes explotan económicamente la actividad. La regulación no se limita a prohibir la participación del menor, sino que establece deberes para los titulares de licencias y establecimientos respecto de la ubicación de los dispositivos, control de acceso y separación de las áreas destinadas exclusivamente a adultos. Asimismo, contempla restricciones relacionadas con la participación laboral de menores en actividades vinculadas con el juego.

Este modelo constituye un referente para México, pues evidencia la conveniencia de que la Ley Federal de Juegos y Sorteos establezca directamente mecanismos diferenciados de regulación, control y sanción de las máquinas tragamonedas, colocando el interés superior de la niñez como uno de sus principios rectores. Particularmente, permite sostener que quienes instalen, administren, exploten o pongan a disposición máquinas tragamonedas deben asumir obligaciones específicas para impedir la participación de niñas, niños y adolescentes, sin trasladar a éstos las consecuencias jurídicas derivadas de una actividad cuya organización y aprovechamiento económico corresponde a personas adultas.

Derivado de lo planteado con anterioridad, las conductas que pueden generar consecuencias administrativas o penales deben encontrarse suficientemente determinadas en la ley, particularmente cuando de ellas pueden derivar restricciones de derechos, clausuras, decomisos o sanciones.

Por lo anterior, las máquinas tragamonedas no deben ser consideradas juguetes ni mecanismos de entretenimiento infantil cuando incorporan apuestas y recompensas económicas. En consecuencia, los propietarios, administradores, encargados y responsables de establecimientos comerciales deberán impedir su instalación y operación cuando se trate de máquinas prohibidas por la Ley. Cuando además se permita o facilite conscientemente la participación de personas menores de dieciocho años, la conducta deberá considerarse agravada.

La medida pretende generar incentivos suficientes para que los establecimientos adopten una política de tolerancia cero, respecto de la instalación de máquinas tragamonedas ilegales y, especialmente, respecto de su utilización por niñas, niños y adolescentes.

Otro problema del ordenamiento vigente consiste en la obsolescencia de sus sanciones económicas. Una legislación expedida en 1947 no puede continuar respondiendo a fenómenos económicos contemporáneos mediante multas expresadas en cantidades nominales que han perdido prácticamente toda capacidad disuasoria. La sanción debe cumplir una finalidad preventiva y correctiva y guardar proporcionalidad con la gravedad de la conducta.

Por ello, la iniciativa propone abandonar cantidades nominales expresadas en pesos y utilizar la Unidad de Medida y Actualización (UMA) como referencia para la determinación de las multas.

El uso de la UMA permite que las sanciones mantengan su valor real a través del tiempo y evita que sea necesario reformar constantemente la legislación únicamente para actualizar cantidades económicas.

Asimismo, se propone un esquema gradual que permita a la autoridad individualizar las sanciones considerando la gravedad de la conducta, la reincidencia, el beneficio económico obtenido, el número de máquinas involucradas y, particularmente, la participación de personas menores de dieciocho años.

La finalidad no consiste en garantizar que la operación ilegal de estos dispositivos deje de resultar económicamente conveniente. La obligación corresponde a los adultos que comercializan, instalan, administran u operan dichos dispositivos.

La Secretaría de Gobernación tiene atribuciones en materia de vigilancia y control de juegos con apuestas y sorteos. La presente iniciativa fortalece dichas atribuciones al establecer expresamente que, cuando se detecten máquinas tragamonedas prohibidas, la autoridad podrá ordenar su aseguramiento y retiro conforme al procedimiento correspondiente.

Asimismo, la Ley Federal de Juegos y Sorteos reconoce mecanismos de cooperación entre autoridades federales y locales para hacer cumplir sus determinaciones. Esta coordinación resulta indispensable porque las máquinas tragamonedas ilegales pueden encontrarse dispersas en establecimientos comerciales de competencia local. Por ello, se propone reforzar la obligación de colaboración entre la Federación, las entidades federativas, los municipios y las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México, sin alterar la competencia federal para legislar y regular los juegos con apuestas y sorteos.

La protección de la infancia no puede depender exclusivamente de operativos temporales ni de disposiciones reglamentarias. Asimismo, ninguna persona puede lucrar mediante la instalación u operación ilegal de máquinas tragamonedas y la utilización de estos dispositivos por niñas, niños y adolescentes debe generar consecuencias agravadas.

La prevención de riesgos asociados al juego debe comenzar antes de que aparezcan patrones problemáticos de conducta. Proteger a las nuevas generaciones exige reducir su exposición a mecanismos que presentan la apuesta como una forma cotidiana e inocua de entretenimiento.

Por ello, la presente iniciativa busca colocar el interés superior de la niñez en el centro de la política pública en materia de juegos y sorteos, modernizar sanciones y cerrar una laguna legislativa. Por esa razón, las consecuencias jurídicas deben dirigirse hacia quienes fabrican, distribuyen, instalan, operan o permiten conscientemente la utilización de máquinas tragamonedas prohibidas y, particularmente, hacia quienes permiten su utilización por personas menores de edad.

Por lo anteriormente expuesto y fundado, el que suscribe, en mi calidad de Diputado Federal de la LXVI Legislatura de la Cámara de Diputados someto a consideración de esta honorable soberanía la siguiente Iniciativa con Proyecto de:

Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, en materia de protección de niñas, niños y adolescentes frente a la operación de máquinas tragamonedas.

El cuadro que a continuación se presenta, sintetiza en qué consiste el proyecto de decreto de la **Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, en materia de protección de niñas, niños y adolescentes frente a la operación de máquinas tragamonedas; propuesta:**

Ley Federal de Juegos y Sorteos	
Texto vigente	**Texto Propuesto**
ARTICULO 1o.- Quedan prohibidos en todo el territorio nacional, en los términos de esta Ley, los juegos de azar y los juegos con apuestas. **[sin correlativo]**	**ARTICULO 1o.-** Quedan prohibidos en todo el territorio nacional, en los términos de esta Ley, los juegos de azar**, ~~y~~** los juegos con apuestas**~~.~~, y las máquinas tragamonedas en cualquiera de sus modalidades, sin perjuicio de las excepciones expresamente previstas en su Reglamento, respecto de dispositivos que no impliquen juegos con apuesta.** **Para efectos de esta Ley se entenderá por máquina tragamonedas a todo dispositivo electrónico, electromecánico, digital, interactivo o de cualquier tecnología similar, mediante la inserción de dinero en efectivo, ficha, tarjeta, medio electrónico de pago o cualquier otra contraprestación, permita a la persona usuaria participe en un mecanismo en el que intervenga total o parcialmente el azar con la expectativa de obtener un premio en dinero, especie o cualquier beneficio susceptible de valoración económica.**
ARTICULO 8o.- Se clausurará, por la Secretaría de Gobernación, todo local abierto o cerrado en el que se efectúen juegos prohibidos o juegos con apuestas y sorteos, que no cuenten con	**ARTICULO 8o.-** Se clausurará, por la Secretaría de Gobernación, todo local abierto o cerrado en el que se efectúen juegos prohibidos o juegos con apuestas **~~y~~,** sorteos, **y máquinas**

autorización legal, sin perjuicio de que se apliquen las sanciones que según el caso correspondan. **[sin correlativo]**	**tragamonedas,** que no cuenten con autorización legal, sin perjuicio de que se apliquen las sanciones que según el caso correspondan. **Cuando se detecte la instalación u operación de máquinas tragamonedas prohibidas en términos de esta Ley, la Secretaría ordenará, conforme al procedimiento aplicable, su aseguramiento, retiro y, en su caso, decomiso, sin perjuicio de las demás sanciones administrativas o penales que correspondan.** **La autoridad dará prioridad a las acciones de inspección y vigilancia en establecimientos ubicados en las inmediaciones de escuelas, centros educativos, deportivos, recreativos o lugares de concurrencia habitual de niñas, niños y adolescentes.**
ARTICULO 10.- Todas las autoridades federales, las locales y la fuerza pública cooperarán con la Secretaría de Gobernación para hacer cumplir las determinaciones que ésta dicte de acuerdo con esta Ley. **[sin correlativo]**	**ARTICULO 10.-** Todas las autoridades federales, ~~**las**~~ locales y la fuerza pública cooperarán **en el ámbito de sus competencias** con la Secretaría de Gobernación para hacer cumplir las determinaciones que ésta dicte de acuerdo con esta Ley. **La coordinación tendrá carácter prioritario cuando se tenga conocimiento de la instalación u operación de máquinas tragamonedas en establecimientos de acceso habitual de niñas, niños y adolescentes, con estricto apego a la**

	legalidad y el respeto a los derechos humanos. **Los municipios y las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México podrán establecer en sus disposiciones administrativas, como falta administrativa, la instalación y operación máquinas tragamonedas.** **Podrán realizar, dentro del ámbito de sus atribuciones, actos de inspección y verificación, imponer las medidas de seguridad correspondientes y ordenar la suspensión temporal o clausura del establecimiento, debiendo comunicar inmediatamente su actuación a la Secretaría de Gobernación.** **Cuando de los hechos advertidos pudiese desprenderse la comisión de algún delito previsto en esta Ley o en cualquier otra disposición penal aplicable, la autoridad municipal dará vista a la Fiscalía General de la República.** **Las atribuciones previstas en este artículo tendrán exclusivamente por objeto impedir la continuación de la conducta y coadyuvar con las autoridades federales, y en ningún caso facultarán a las autoridades locales para otorgar permisos o autorizaciones en materia de juegos con apuestas y sorteos.**

ARTICULO 12.- Se impondrá prisión de tres meses a tres años y multa de quinientos a diez mil pesos, y destitución de empleo en su caso: **I.** a **IV.** … **[sin correlativo]**	**ARTICULO 12.-** Se impondrá prisión de tres meses a tres años y multa de ~~**quinientos**~~ **mil** a diez mil ~~**pesos**~~ **veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA),** y destitución de empleo en su caso: **I.** a **IV.** … **V. Los propietarios, administradores, encargados, operadores o responsables de los establecimientos en los que se encuentren instaladas máquinas tragamonedas.**
ARTICULO 13.- Se aplicará prisión de un mes a dos años y multa de cien a cinco mil pesos: **I.** a **II.** … **[sin correlativo]**	**ARTICULO 13.-** Se aplicará prisión de un mes a dos años y multa de ~~**cien a cinco mil pesos:**~~ **quinientas a cinco mil veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA).** **I.** a **II.** … **III. A quien instale, opere, administre, explote, distribuya, financie o ponga a disposición de las personas máquinas tragamonedas prohibidas, en establecimientos, centro comerciales, locales o espacios públicos, no autorizados por la Secretaria, conforme a la Ley y a su Reglamento.** **Cuando las conductas previstas en la fracción III se realicen en establecimientos de acceso habitual de niñas, niños o adolescentes, o se permita, facilite, promueva o tolere su participación en dichos juegos, la pena de prisión y la multa previstas**

	en este artículo se incrementarán hasta en una mitad, atendiendo al principio del interés superior de la niñez. **IV. A las personas servidoras públicas que, aprovechándose de su empleo, cargo o comisión, autoricen, permitan, faciliten, promuevan, encubran o participen, directa o indirectamente, en la instalación, distribución, operación, administración, explotación o comercialización de máquinas tragamonedas prohibidas por esta Ley; o que, teniendo atribuciones de inspección, vigilancia, verificación, aseguramiento o sanción, omitan deliberadamente ejercerlas con el propósito de permitir o favorecer dichas actividades.** **Cuando la conducta prevista en esta fracción se realice mediante abuso del empleo, cargo o comisión, además de las penas previstas en este artículo, se impondrá la destitución y la inhabilitación para desempeñar empleos, cargos o comisiones en el servicio público por un periodo de tres a diez años, sin perjuicio de las responsabilidades administrativas, civiles o penales que resulten aplicables conforme a otras disposiciones jurídicas.**
ARTICULO 14.- Además de las penas señaladas en los artículos precedentes, se aplicará la pena de decomiso de	**ARTICULO 14**.- Además de las penas señaladas en los artículos precedentes, se aplicará la pena de decomiso de

todos los utensilios y objetos del juego y de todos los bienes o dinero que constituyan el interés del mismo. Podrá decretarse, además, la disolución del negocio o sociedad bajo cuyos auspicios se haya cometido el delito. **[sin correlativo]**	todos los utensilios y objetos del juego y de todos los bienes o dinero que constituyan el interés del mismo. Podrá decretarse, además, la disolución del negocio o sociedad bajo cuyos auspicios se haya cometido el delito. **Tratándose de máquinas tragamonedas, el decomiso comprenderá los dispositivos y los recursos directamente vinculados con su operación, conforme a las disposiciones aplicables.**
ARTICULO 17.- Las infracciones a la presente Ley que no constituyan delitos, a sus reglamentos o a las disposiciones que dicte la Secretaría de Gobernación, serán sancionadas por la misma Secretaría, con multa de cien a diez mil pesos o arresto hasta por quince días, pudiendo revocarse en su caso el permiso y clausurarse el establecimiento si las infracciones son graves o frecuentes. Cuando la infracción sea cometida por los jugadores, árbitros, corredores de apuestas o por cualquiera otra persona que desempeñe funciones en el espectáculo, juego, establecimiento o sorteo de que se trate; podrá sancionarse, además, con suspensión hasta por un año o inhabilitación definitiva para desempeñar la actividad o función respectiva.	**ARTICULO 17.-** Las infracciones a la presente Ley que no constituyan delitos, a sus reglamentos o a las disposiciones que dicte la Secretaría de Gobernación, serán sancionadas por la misma Secretaría, con multa de **quinientas a diez mil veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA), ~~cien a diez mil pesos~~** o arresto hasta por quince días, pudiendo revocarse en su caso el permiso y clausurarse el establecimiento si las infracciones son graves o frecuentes. Cuando la infracción sea cometida por los jugadores, árbitros, corredores de apuestas o por cualquiera otra persona que desempeñe funciones en el espectáculo, juego, establecimiento o sorteo de que se trate; podrá sancionarse, además, con suspensión hasta por un año o inhabilitación definitiva para desempeñar la actividad o función respectiva.

	La Secretaría deberá considerar: **I. La gravedad de la infracción;** **II. El beneficio económico obtenido;** **III. El número de máquinas o dispositivos involucrados;** **IV. La reincidencia;** **V. La duración de la conducta;** **VI. La capacidad económica del infractor; y** **VII. La exposición de niñas, niños o adolescentes.** **Cuando la infracción implique permitir y facilitar las máquinas tragamonedas a las personas menores de dieciocho años, la multa será de dos mil a veinte mil veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA), sin perjuicio de las responsabilidades de otra naturaleza que correspondan.**

Por lo expuesto y de conformidad con lo prescrito en el párrafo primero, del artículo 72 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, artículo 3 de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos y artículos 77 y 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, someto a consideración de esta honorable soberanía el siguiente:

Proyecto de Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, en materia de protección de niñas, niños y adolescentes frente a la operación de máquinas tragamonedas.

Artículo Único. Se **reforman y adicionan** diversas disposiciones de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, en materia de protección de niñas, niños y adolescentes frente a la operación de máquinas tragamonedas; para quedar como sigue:

ARTICULO 1o.- Quedan prohibidos en todo el territorio nacional, en los términos de esta Ley, los juegos de azar**, ~~y~~** los juegos con apuestas**~~.~~, y las máquinas tragamonedas en cualquiera de sus modalidades, sin perjuicio de las excepciones expresamente previstas en su Reglamento, respecto de dispositivos que no impliquen juegos con apuesta.**

Para efectos de esta Ley se entenderá por máquina tragamonedas a todo dispositivo electrónico, electromecánico, digital, interactivo o de cualquier tecnología similar, mediante la inserción de dinero en efectivo, ficha, tarjeta, medio electrónico de pago o cualquier otra contraprestación, permita a la persona usuaria participe en un mecanismo en el que intervenga total o parcialmente el azar con la expectativa de obtener un premio en dinero, especie o cualquier beneficio susceptible de valoración económica.

ARTICULO 8o.- Se clausurará, por la Secretaría de Gobernación, todo local abierto o cerrado en el que se efectúen juegos prohibidos o juegos con apuestas **~~y~~,** sorteos, **y máquinas tragamonedas,** que no cuenten con autorización legal, sin perjuicio de que se apliquen las sanciones que según el caso correspondan.

Cuando se detecte la instalación u operación de máquinas tragamonedas prohibidas en términos de esta Ley, la Secretaría ordenará, conforme al procedimiento aplicable, su aseguramiento, retiro y, en su caso, decomiso, sin perjuicio de las demás sanciones administrativas o penales que correspondan.

La autoridad dará prioridad a las acciones de inspección y vigilancia en establecimientos ubicados en las inmediaciones de escuelas, centros educativos, deportivos, recreativos o lugares de concurrencia habitual de niñas, niños y adolescentes.

ARTICULO 10.- Todas las autoridades federales, **~~las~~** locales y la fuerza pública cooperarán **en el ámbito de sus competencias** con la Secretaría de Gobernación para hacer cumplir las determinaciones que ésta dicte de acuerdo con esta Ley.

La coordinación tendrá carácter prioritario cuando se tenga conocimiento de la instalación u operación de máquinas tragamonedas en establecimientos de acceso habitual de niñas, niños y adolescentes, con estricto apego a la legalidad y el respeto a los derechos humanos.

Los municipios y las demarcaciones territoriales de la Ciudad de México podrán establecer en sus disposiciones administrativas, como falta administrativa, la instalación y operación máquinas tragamonedas.

Podrán realizar, dentro del ámbito de sus atribuciones, actos de inspección y verificación, imponer las medidas de seguridad correspondientes y ordenar la suspensión temporal o clausura del establecimiento, debiendo comunicar inmediatamente su actuación a la Secretaría de Gobernación.

Cuando de los hechos advertidos pudiese desprenderse la comisión de algún delito previsto en esta Ley o en cualquier otra disposición penal aplicable, la autoridad municipal dará vista a la Fiscalía General de la República.

Las atribuciones previstas en este artículo tendrán exclusivamente por objeto impedir la continuación de la conducta y coadyuvar con las autoridades federales, y en ningún caso facultarán a las autoridades locales para otorgar permisos o autorizaciones en materia de juegos con apuestas y sorteos.

ARTICULO 12.- Se impondrá prisión de tres meses a tres años y multa de ~~quinientos~~ **mil** a diez mil ~~pesos~~ **veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA),** y destitución de empleo en su caso:

I. a **IV.** …

V. Los propietarios, administradores, encargados, operadores o responsables de los establecimientos en los que se encuentren instaladas máquinas tragamonedas.

ARTICULO 13.- Se aplicará prisión de un mes a dos años y multa de ~~cien a cinco mil pesos:~~ **quinientas a cinco mil veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA).**

I. a **II.** …

III. A quien instale, opere, administre, explote, distribuya, financie o ponga a disposición de las personas máquinas tragamonedas prohibidas, en establecimientos, centro comerciales, locales o espacios públicos, no autorizados por la Secretaria, conforme a la Ley y a su Reglamento.

Cuando las conductas previstas en la fracción III se realicen en establecimientos de acceso habitual de niñas, niños o adolescentes, o se permita, facilite, promueva o tolere su participación en dichos juegos, la pena

de prisión y la multa previstas en este artículo se incrementarán hasta en una mitad, atendiendo al principio del interés superior de la niñez.

IV. A las personas servidoras públicas que, aprovechándose de su empleo, cargo o comisión, autoricen, permitan, faciliten, promuevan, encubran o participen, directa o indirectamente, en la instalación, distribución, operación, administración, explotación o comercialización de máquinas tragamonedas prohibidas por esta Ley; o que, teniendo atribuciones de inspección, vigilancia, verificación, aseguramiento o sanción, omitan deliberadamente ejercerlas con el propósito de permitir o favorecer dichas actividades.

Cuando la conducta prevista en esta fracción se realice mediante abuso del empleo, cargo o comisión, además de las penas previstas en este artículo, se impondrá la destitución y la inhabilitación para desempeñar empleos, cargos o comisiones en el servicio público por un periodo de tres a diez años, sin perjuicio de las responsabilidades administrativas, civiles o penales que resulten aplicables conforme a otras disposiciones jurídicas.

ARTICULO 14.- Además de las penas señaladas en los artículos precedentes, se aplicará la pena de decomiso de todos los utensilios y objetos del juego y de todos los bienes o dinero que constituyan el interés del mismo. Podrá decretarse, además, la disolución del negocio o sociedad bajo cuyos auspicios se haya cometido el delito.

Tratándose de máquinas tragamonedas, el decomiso comprenderá los dispositivos y los recursos directamente vinculados con su operación, conforme a las disposiciones aplicables.

ARTICULO 17.- Las infracciones a la presente Ley que no constituyan delitos, a sus reglamentos o a las disposiciones que dicte la Secretaría de Gobernación, serán sancionadas por la misma Secretaría, con multa de **quinientas a diez mil veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA), ~~cien a diez mil pesos~~** o arresto hasta por quince días, pudiendo revocarse en su caso el permiso y clausurarse el establecimiento si las infracciones son graves o frecuentes. Cuando la infracción sea cometida por los jugadores, árbitros, corredores de apuestas o por cualquiera otra persona que desempeñe funciones en el espectáculo, juego, establecimiento o sorteo de que se trate; podrá sancionarse, además, con suspensión hasta por un año o inhabilitación definitiva para desempeñar la actividad o función respectiva.

La Secretaría deberá considerar:

I. La gravedad de la infracción;

II. El beneficio económico obtenido;

III. El número de máquinas o dispositivos involucrados;

IV. La reincidencia;

V. La duración de la conducta;

VI. La capacidad económica del infractor; y

VII. La exposición de niñas, niños o adolescentes.

Cuando la infracción implique permitir y facilitar las máquinas tragamonedas a las personas menores de dieciocho años, la multa será de dos mil a veinte mil veces el valor diario de la Unidad de Medida y Actualización (UMA), sin perjuicio de las responsabilidades de otra naturaleza que correspondan.

Transitorios

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

Segundo. La Secretaría de Gobernación deberá realizar, dentro de los ciento ochenta días naturales siguientes a la entrada en vigor del presente Decreto, las adecuaciones reglamentarias necesarias para armonizar el Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos con las disposiciones del presente Decreto.

Tercero. Dentro de los noventa días naturales siguientes a la entrada en vigor del presente Decreto, la Secretaría de Gobernación establecerá los mecanismos de coordinación con las autoridades de las entidades federativas, municipios y demarcaciones territoriales de la Ciudad de México necesarios, para fortalecer la detección, inspección y retiro de máquinas tragamonedas prohibidas, con especial atención a aquellas ubicadas en establecimientos de acceso habitual de niñas, niños y adolescentes.

Cuarto. Las erogaciones que, en su caso, se generen con motivo de la entrada en vigor del presente Decreto se cubrirán con cargo a los presupuestos autorizados de las autoridades competentes para el ejercicio fiscal correspondiente, por lo que no se autorizarán ampliaciones presupuestarias para tal efecto.

Dado en el Palacio Legislativo de San Lázaro, a los 25 días del mes de agosto del año dos mil veintiséis.

Alan Sahir Márquez Becerra

Diputado Federal del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional

Cámara de Diputados del Honorable Congreso de la Unión, LXVI Legislatura

Junta de Coordinación Política

Diputados: Ricardo Monreal Ávila, presidente; José Elías Lixa Abimerhi, PAN; Carlos Alberto Puente Salas, PVEM; Reginaldo Sandoval Flores, PT; Rubén Ignacio Moreira Valdez, PRI; Ivonne Aracely Ortega Pacheco, MOVIMIENTO CIUDADANO.

Mesa Directiva

Diputados: Raúl Bolaños-Cacho Cué, presidente; vicepresidentes, Sergio Carlos Gutiérrez Luna, MORENA; Annia Sarahí Gómez Cárdenas, PAN; Nayeli Arlen Fernández Cruz, PVEM; secretarios, Julieta Villalpando Riquelme, MORENA; Diana Estefanía Gutiérrez Valtierra, PAN; Felipe Miguel Delgado Carrillo, PVEM; Francisco Amadeo Espinosa Ramos, PT; Fuensanta Guadalupe Guerrero Esquivel, PRI; Laura Irais Ballesteros Mancilla, MOVIMIENTO CIUDADANO.

Secretaría General

Secretaría de Servicios Parlamentarios

Gaceta Parlamentaria de la Cámara de Diputados

Director: Juan Luis Concheiro Bórquez, **Edición:** Casimiro Femat Saldívar, Ricardo Águila Sánchez, Antonio Mariscal Pioquinto.

Apoyo Documental: Dirección General de Proceso Legislativo. **Domicilio:** Avenida Congreso de la Unión, número 66, edificio E, cuarto nivel, Palacio Legislativo de San Lázaro, colonia El Parque, CP 15969. Teléfono: 5036 0000, extensión 54046. **Dirección electrónica: http://gaceta.diputados.gob.mx/**