

CIUDAD DE MEXICO

Órgano del Gobierno del Distrito Federal

DÉCIMA CUARTA ÉPOCA	15 DE SEPTIEMBRE DE 2004	No. 94
---------------------	--------------------------	--------

ÍNDICE

ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL

<u>DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL Y DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL</u>	2
<u>DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 14 BIS A LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL</u>	4
<u>DECRETO POR EL QUE SE EXPIDE LA LEY CONTRA LA DELINCUENCIA ORGANIZADA PARA EL DISTRITO FEDERAL. SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 254 Y 255 DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL Y SE REFORMA EL ARTÍCULO 42 DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL</u>	6
<u>DECRETO DE REFORMAS Y ADICIONES A DIVERSOS ARTÍCULOS DEL CÓDIGO DE PROCEDIMIENTOS PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL</u>	14
TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL <u>JURISPRUDENCIAS</u>	17
TRIBUNAL SUPERIOR DE JUSTICIA DEL DISTRITO FEDERAL <u>ACUERDO PLENARIO 17-36/2004</u>	22
ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL	
JEFATURA DE GOBIERNO <u>DECRETO EXPROPIATORIO DE SIETE INMUEBLES CONSIDERADOS DE “ALTO RIESGO ESTRUCTURAL” A FAVOR DEL INSTITUTO DE VIVIENDA DEL DISTRITO FEDERAL (SEGUNDA PUBLICACIÓN)</u>	23
SECRETARÍA DE GOBIERNO <u>AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER EL REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL</u>	27
DELEGACIÓN CUAUHTÉMOC <u>PROGRAMA DE REFRENDO DE CÉDULAS DE EMPADRONAMIENTO 2004</u>	60

[Continúa en la Pág. 115](#)

ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL**DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL Y DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL**

(Al margen superior izquierdo dos escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.- México, la Ciudad de la Esperanza.- JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL**)

DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL Y DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL

ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, a sus habitantes sabed:

Que la Honorable Asamblea Legislativa del Distrito Federal III Legislatura, se ha servido dirigirme el siguiente:

DECRETO

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: **ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL III LEGISLATURA**)

**LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL
III LEGISLATURA****D E C R E T A:****DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL Y DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL**

Artículo Primero.- Se reforma el párrafo sexto del artículo 24 de la Ley de Ejecución de Sanciones Penales para el Distrito Federal para quedar de la siguiente manera:

Artículo 24. ...

...
...
...
...

Se ubicarán en instituciones de alta seguridad quienes se encuentren privados de su libertad por delitos graves cometidos con violencia; quienes se encuentren privados de su libertad por la comisión del delito de secuestro; quienes pertenezcan a una asociación delictuosa o a un grupo organizado para delinquir; quienes presenten conductas graves o reiteradas de daños, amenazas, actos de molestia, o delitos en perjuicio de otros reclusos, sus

familiares, visitantes o personal de las instituciones de seguridad mínima, baja o media, o quienes hayan favorecido la evasión de presos.

...

Artículo Segundo. Se adicionan los artículos 163 Bis y 166 Bis; las fracciones VI y VII del artículo 164; se reforman el primer párrafo del artículo 164, el último párrafo del artículo 220; y el artículo 232, todos del Nuevo Código Penal para el Distrito Federal para quedar como sigue:

ARTÍCULO 163 Bis. Comete el delito de privación de la libertad en su modalidad de secuestro express, el que prive de la libertad a otro por el tiempo estrictamente indispensable para cometer los delitos de robo o extorsión, previstos en los artículos 220 y 236 de este Código o para obtener algún beneficio económico.

Se le impondrá de siete a veinte años de prisión y de cien a mil días multa, sin perjuicio de las penas que corresponden por los delitos de robo o extorsión y de las reglas de aplicación del concurso para la imposición de sanciones.

ARTÍCULO 164 Se impondrán de quince a cuarenta años de prisión y de doscientos a mil quinientos días multa, si en la privación de la libertad a que se hace referencia en los dos artículos anteriores, concurre cualquiera de las circunstancias siguientes:

I a III ...

IV. ...;

V. ...

VI. Que el sujeto activo utilice para delinquir a una o más personas menores de edad o que no tengan la capacidad para comprender el significado del hecho; o

VII. Que se cause un daño o alteración a la salud de la víctima conforme a lo previsto en el artículo 130 de este Código, sin perjuicio de la aplicación de las reglas del concurso para la imposición de sanciones.

...

ARTÍCULO 166 BIS. Se impondrá de uno a ocho años de prisión y de doscientos a mil días multa, al que en relación con las conductas sancionadas en este capítulo y fuera de las causas de exclusión del delito previstas por la ley:

I. Actúe como asesor o intermediario en las negociaciones del rescate, con fines lucrativos o sin el consentimiento de quienes representen o gestionen a favor de la víctima;

II. Colabore en la difusión pública de las pretensiones o mensajes de los secuestradores, fuera del estricto derecho a la información;

III. Aconseje el no presentar la denuncia del secuestro cometido, o bien el no colaborar o el obstruir la actuación de las autoridades; o

IV. Intimide a la víctima, a sus familiares o a sus representantes, durante o después del secuestro, para que no colaboren con las autoridades competentes.

ARTÍCULO 220. ...

I a IV ...

Para determinar la cuantía del robo, se atenderá únicamente al valor de mercado que tenga la cosa en el momento del apoderamiento.

ARTÍCULO 232. A quien por medio del engaño o aprovechando el error en que otro se halle le cause perjuicio patrimonial, se le impondrán de cuatro meses a dos años seis meses de prisión y de setenta y cinco a doscientos días multa.

TRANSITORIOS

PRIMERO. Remítase al Jefe de Gobierno para su debida promulgación y Publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

SEGUNDO. El presente decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal

TERCERO. Se derogan todas aquellas disposiciones que sean contrarias a lo dispuesto en el presente decreto.

Recinto de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, a los treinta días del mes de julio del año dos mil cuatro.- POR LA MESA DIRECTIVA.- DIP. JOSÉ JIMÉNEZ MAGAÑA, PRESIDENTE.- DIP. MIGUEL ÁNGEL SOLARES CHÁVEZ, SECRETARIO.- DIP. MARÍA GABRIELA GONZÁLEZ MARTÍNEZ, SECRETARIA.-
(Firmas)

En cumplimiento de lo dispuesto por los artículos 122, apartado C, Base Segunda, fracción II, inciso b), de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 48, 49 y 67 fracción II, del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto Promulgatorio, en la Residencia Oficial del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, a los treinta y un días del mes de agosto del dos mil cuatro.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, LIC. ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR.- FIRMA.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, ALEJANDRO ENCINAS RODRÍGUEZ.- FIRMA.**

DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 14 BIS A LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

(Al margen superior izquierdo dos escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.- México, la Ciudad de la Esperanza.- JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL**)

DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 14 BIS A LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, a sus habitantes sabed:

Que la Honorable Asamblea Legislativa del Distrito Federal III Legislatura, se ha servido dirigirme el siguiente:

DECRETO

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: **ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL III LEGISLATURA**)

**LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL
III LEGISLATURA**

D E C R E T A :

**DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 14 BIS A LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES
PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.**

ÚNICO.- Se adiciona el artículo 14 bis a la Ley de Ejecución de Sanciones Penales para el Distrito Federal, en los términos que enseguida se indican:

Artículo 14 bis.- El Jefe de Gobierno deberá adoptar, con apego en las disposiciones aplicables, las medidas necesarias para que, en lo posible, en las Instituciones del Sistema Penitenciario del Distrito Federal exista oferta de trabajo que permita que todos los internos, hombres y mujeres, que deseen participar en él, así lo hagan. Entre otras medidas, se deberá considerar el establecimiento de relaciones jurídicas de concertación con el sector productivo.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- Publíquese el presente Decreto en la Gaceta Oficial del Distrito Federal y en el Diario Oficial de la Federación para su mayor difusión.

SEGUNDO.- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

TERCERO.- Se derogan todas aquellas disposiciones que se opongan al presente Decreto.

**Recinto de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, a los treinta días del mes de julio del año dos mil cuatro.-
POR LA MESA DIRECTIVA.- DIP. JOSÉ JIMÉNEZ MAGAÑA, PRESIDENTE.- DIP. MIGUEL ÁNGEL
SOLARES CHÁVEZ, SECRETARIO.- DIP. MARÍA GABRIELA GONZÁLEZ MARTÍNEZ, SECRETARIA.-
(Firmas)**

En cumplimiento de lo dispuesto por los artículos 122, apartado C, Base Segunda, fracción II, inciso b), de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 48, 49 y 67 fracción II, del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto Promulgatorio, en la Residencia Oficial del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, a los dos días del mes de septiembre del dos mil cuatro.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, LIC. ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR.- FIRMA.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, ALEJANDRO ENCINAS RODRÍGUEZ.- FIRMA.**

DECRETO POR EL QUE SE EXPIDE LA LEY CONTRA LA DELINCUENCIA ORGANIZADA PARA EL DISTRITO FEDERAL, SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 254 Y 255 DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL Y SE REFORMA EL ARTÍCULO 42 DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

(Al margen superior izquierdo dos escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.- México, la Ciudad de la Esperanza.- JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL**)

DECRETO POR EL QUE SE EXPIDE LA LEY CONTRA LA DELINCUENCIA ORGANIZADA PARA EL DISTRITO FEDERAL, SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 254 Y 255 DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL Y SE REFORMA EL ARTÍCULO 42 DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, a sus habitantes sabed:

Que la Honorable Asamblea Legislativa del Distrito Federal III Legislatura, se ha servido dirigirme el siguiente:

DECRETO

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: **ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL III LEGISLATURA**)

**LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL
III LEGISLATURA**

D E C R E T A :

DECRETO POR EL QUE SE EXPIDE LA LEY CONTRA LA DELINCUENCIA ORGANIZADA PARA EL DISTRITO FEDERAL, SE REFORMAN LOS ARTÍCULOS 254 Y 255 DEL NUEVO CÓDIGO PENAL PARA EL DISTRITO FEDERAL Y SE REFORMA EL ARTÍCULO 42 DE LA LEY DE EJECUCIÓN DE SANCIONES PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

ARTÍCULO PRIMERO.- Se expide la Ley contra la Delincuencia Organizada para el Distrito Federal:

**TÍTULO PRIMERO
CAPÍTULO ÚNICO
DISPOSICIONES GENERALES**

ARTÍCULO 1.- La presente Ley tiene por objeto establecer reglas para el procesamiento, sanción y ejecución de las penas, por los delitos cometidos por algún miembro de la delincuencia organizada. Sus disposiciones son de orden público y de aplicación en el Distrito Federal.

ARTÍCULO 2.- Para efectos de esta Ley, se entiende por:

- I. Código de Procedimientos Penales: el Código de Procedimientos Penales para el Distrito Federal;
- II. Código Penal: el Nuevo Código Penal para el Distrito Federal;
- III. Delincuencia Organizada: la participación de tres o más personas que acuerden organizarse o se organicen para realizar, en forma reiterada o permanente conductas que por sí o unidas a otras, tienen como fin o resultado cometer alguno o algunos de los delitos a que se refieren el artículo 254 del Nuevo Código Penal para el Distrito Federal;

- IV. Ley: la Ley contra la Delincuencia Organizada para el Distrito Federal;
- V. Ley de Ejecución: la Ley de Ejecución de Sanciones Penales para el Distrito Federal;
- VI. Ley Orgánica: la Ley Orgánica de la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal;
- VII. Miembros de la Delincuencia Organizada: aquellas personas que desempeñen actividades comprendidas dentro de las funciones de administración, dirección, supervisión o cualquier otra que tengan como objetivo o resultado la comisión del delito de delincuencia organizada, así como de acciones delictivas derivadas de ésta;
- VIII. Ministerio Público: los agentes del Ministerio Público de la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal que pertenecen a las fiscalías encargadas de conocer de los delitos cometidos por Miembros de la Delincuencia Organizada; y
- IX. Procuraduría: la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal.

ARTÍCULO 3.- Son aplicables supletoriamente a esta Ley, el Código Penal, el Código de Procedimientos Penales, la Ley de Ejecución y la Ley Orgánica del Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal.

ARTÍCULO 4.- Los plazos para la prescripción de la pretensión punitiva y de la potestad de ejecutar las penas y medidas de seguridad correspondientes, se duplicarán respecto del delito de delincuencia organizada a que se refiere el artículo 254 del Código Penal.

TÍTULO SEGUNDO DE LAS REGLAS Y MEDIDAS EN MATERIA DE DELINCUENCIA ORGANIZADA

CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 5.- Las Fiscalías Centrales de Investigación de la Procuraduría, en el ámbito de sus respectivas competencias y de conformidad con lo establecido en el Reglamento de la Ley Orgánica de la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal, conocerán de los delitos que hayan sido cometidos por miembros de la delincuencia organizada.

CAPÍTULO II DEL ARRAIGO DE LOS INCULPADOS

ARTÍCULO 6.- Cuando existan indicios suficientes que acrediten fundadamente que alguien es miembro de la delincuencia organizada, el juez de la causa podrá dictar, a solicitud del Ministerio Público y tomando en cuenta las características del hecho imputado, así como las circunstancias personales del inculpado, el arraigo de éste en el lugar, forma y medios de realización señalados en la solicitud. Corresponde al Ministerio Público y a la Policía Judicial, ambos del Distrito Federal, ejecutar el mandato de la autoridad judicial.

El arraigo se prolongará por el tiempo estrictamente indispensable para la debida integración de la averiguación previa no pudiendo exceder de noventa días, con el objeto de que el afectado participe en la declaración.

CAPÍTULO III DE LA RESERVA EN LAS ACTUACIONES DE LA AVERIGUACIÓN PREVIA Y LA PROTECCIÓN A LAS PERSONAS

ARTÍCULO 7.- Una vez iniciada la averiguación previa por los delitos a que se refiere esta Ley, únicamente tendrán acceso para consulta de la misma el Ministerio Público y las personas que éste designe, así como la víctima o a su representante, el indiciado y su defensor, los cuales tendrán conocimiento de los hechos imputados en contra de aquél, pudiendo con base en la información recibida, presentar las pruebas de descargo que estimen oportunas.

Al servidor público que quebrante la reserva de actuaciones o proporcione indebidamente copias de ellas o de los documentos que la integran, se le sujetará al procedimiento de responsabilidad administrativa o penal, según corresponda.

No se concederá valor probatorio a las actuaciones que contengan hechos imputados al indiciado, cuando habiendo solicitado el acceso a las mismas al Ministerio Público, se le haya negado.

ARTÍCULO 8.- El Ministerio Público deberá mantener en reserva la identidad de las víctimas y la de las personas que declaren con el carácter de testigos, cuando hagan imputaciones directas en contra los miembros de la delincuencia organizada y corran peligro o riesgo en su integridad o la de su familia, hasta que se ejerza la acción penal.

La Procuraduría prestará apoyo y protección suficientes a jueces, agentes del ministerio público, peritos y demás servidores públicos o a sus auxiliares y familiares, cuando así se requiera por su intervención en un procedimiento penal respecto de los delitos a que se refiere el artículo 254 del Código Penal.

El apoyo y la protección referidos en el párrafo anterior se otorgarán de igual forma a las víctimas, testigos y sus familiares, sin perjuicio de lo previsto en la ley de la materia.

CAPÍTULO IV DE LAS ÓRDENES DE CATEO Y DE LAS AUTORIZACIONES PARA INTERVENIR COMUNICACIONES PRIVADAS

ARTÍCULO 9.- Cuando el Ministerio Público solicite al juez de la causa una orden de cateo con motivo de la investigación de alguno de los delitos a los que se refiere la presente Ley, dicha petición deberá ser resuelta dentro de las doce horas siguientes después de recibida por la autoridad judicial.

Si dentro del plazo antes indicado, el juez de la causa no resuelve sobre el pedimento de cateo, el Ministerio Público podrá recurrir mediante recurso de queja ante la Sala Penal del Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal.

Si el juez de la causa negare la orden de cateo, el Ministerio Público tendrá un plazo de tres días contados a partir de la notificación del auto para interponer el recurso de apelación ante el mismo, debiendo expresar los motivos de inconformidad que tenga contra la resolución apelada, si no presenta éstos, se declarará desierto el recurso interpuesto.

Admitida la apelación, se remitirán las constancias originales de la solicitud a la sala penal del conocimiento, la que a su vez radicará el recurso y pronunciará el fallo correspondiente dentro del plazo de cuarenta y ocho horas.

ARTÍCULO 10.- Cuando en la averiguación previa de alguno de los delitos a que se refiere el artículo 254 del Código Penal o durante el proceso respectivo, la Procuraduría considere necesaria la intervención de comunicaciones privadas, lo solicitará por escrito al Juez de Distrito que corresponda, de conformidad con lo previsto por la Ley Orgánica del Poder Judicial de la Federación, expresando el objeto y necesidad de la intervención, los indicios que hagan presumir fundadamente que en los delitos investigados participa algún o algunos miembros de la delincuencia organizada; así como los hechos, circunstancias, datos y demás elementos que se pretendan probar.

La solicitud de intervención deberá contener:

- I. Los indicios que hagan presumir, fundadamente, que en los delitos investigados participa algún o algunos de los miembros de la delincuencia organizada;
- II. Los preceptos legales que la fundan;
- III. El razonamiento por el que se considera procedente;
- IV. El objeto y necesidad de la intervención;
- V. La identificación del lugar o lugares donde se realizará;
- VI. El tipo de comunicación privada a ser intervenida;

VII. El periodo durante el cual se llevarán a cabo las intervenciones; y

VIII. El procedimiento y equipos para la intervención y, en su caso, la identificación de la persona a cuyo cargo está la prestación del servicio a través del cual se realiza la comunicación objeto de la intervención.

Podrán ser objeto de intervención las comunicaciones privadas que se realicen de forma oral, escrita, por signos, señales o mediante el empleo de aparatos eléctricos, electrónicos, mecánicos, alámbricos o inalámbricos, sistemas o equipos informáticos, así como por cualquier otro medio que permita la comunicación entre uno o varios emisores y uno o varios receptores.

ARTÍCULO 11.- Durante las intervenciones de las comunicaciones privadas, el Ministerio Público ordenará la transcripción de aquellas grabaciones que resulten de interés para la averiguación previa y las cotejará en presencia del personal del cuerpo técnico de la Procuraduría, en cuyo caso serán ratificadas por quien las realizó. La transcripción contendrá los datos necesarios para identificar la cinta de donde fue tomada. Los datos o informes impresos que resulten de la intervención serán igualmente integrados a la averiguación.

Las imágenes de video que se estimen convenientes podrán, en su caso, ser convertidas a imágenes fijas y ser impresas para su integración a la indagatoria. En este caso, se indicará la cinta de donde proviene la imagen y el nombre y cargo de la persona que realizó la conversión.

ARTÍCULO 12.- El Ministerio Público deberá levantar acta circunstanciada de la intervención de comunicaciones privadas que realice, la cual contendrá:

I. Fecha de inicio y conclusión de la intervención de comunicaciones privadas;

II. Un inventario pormenorizado de los documentos, objetos y cintas de audio o video que contengan los sonidos o imágenes captadas durante la misma, y

III. La identificación de quienes hayan participado en las diligencias, así como todos aquellos datos que se consideren relevantes para la investigación.

Las cintas originales y el duplicado de cada una de ellas se numerarán progresivamente y contendrán los datos necesarios para su identificación, debiéndose guardar en sobre sellado, siendo responsable de su seguridad, cuidado e integridad, el Ministerio Público.

ARTÍCULO 13.- Al iniciarse el proceso, las cintas, así como todas las copias existentes y cualquier otro resultado de la intervención serán entregados al juez de la causa.

Durante el proceso, el juez de la causa, pondrá las cintas a disposición del inculpado, quien podrá escucharlas o verlas durante un periodo de diez días, bajo la supervisión de la autoridad judicial, quien velará por la integridad de estos elementos probatorios. Al término de este periodo de diez días, el inculpado o su defensor formularán sus observaciones, si las tuvieren, y podrán solicitar al juez de la causa la destrucción de aquellas cintas o documentos no relevantes para el proceso. Asimismo, podrá solicitar la transcripción de aquellas grabaciones o la fijación en impreso de imágenes, que considere relevantes para su defensa.

La destrucción también será procedente cuando las cintas o registros provengan de una intervención no autorizada o no se hubieran cumplido los términos de la autorización judicial respectiva.

El auto que resuelva la destrucción de cintas, la transcripción de grabaciones o la fijación de imágenes, es apelable con efecto suspensivo.

ARTÍCULO 14.- En caso del no ejercicio de la acción penal, y una vez transcurrido el plazo legal para impugnarlo sin que ello suceda, las cintas se pondrán a disposición del juez de Distrito que autorizó la intervención, quien ordenará su

destrucción en presencia del Ministerio Público. Igual procedimiento se aplicará cuando, por reserva de la averiguación previa u otra circunstancia, dicha averiguación no hubiera sido consignada y haya transcurrido el plazo para la prescripción de la acción penal.

ARTÍCULO 15.- En los casos en que el Ministerio Público haya ordenado la detención de alguna persona conforme a lo previsto en el artículo 16 constitucional, podrá solicitar al juez de Distrito competente la autorización para realizar la intervención de comunicaciones privadas.

ARTÍCULO 16.- Los concesionarios, permisionarios y demás titulares de los medios o sistemas susceptibles de intervención en los términos del presente capítulo, deberán colaborar eficientemente con la autoridad competente para el desahogo de dichas diligencias, de conformidad con la normatividad aplicable y la orden judicial correspondiente.

ARTÍCULO 17.- Los servidores públicos de la Procuraduría, así como cualquier otro servidor público que intervenga comunicaciones privadas sin la autorización judicial correspondiente, o que la realicen en términos distintos de los autorizados, serán sancionados con prisión de seis a doce años, de quinientos a mil días multa, así como con destitución e inhabilitación para desempeñar otro empleo, cargo o comisión públicos, por el mismo plazo de la pena de prisión impuesta.

ARTÍCULO 18.- Los servidores públicos de la Procuraduría, así como cualquier otro servidor público o los servidores públicos del Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal, que participen en algún proceso de los delitos a que se refiere esta Ley, que revelen, divulguen o utilicen en forma indebida o en perjuicio de otro la información o imágenes obtenidas en el curso de una intervención de comunicaciones privadas, autorizada o no, serán sancionados con prisión de seis a doce años, de quinientos a mil días multa, así como con la destitución e inhabilitación para desempeñar otro empleo, cargo o comisión públicos, por el mismo plazo que la pena de prisión impuesta.

La misma pena se impondrá a quienes con motivo de su empleo, cargo o comisión público tengan conocimiento de la existencia de una solicitud o autorización de intervención de comunicaciones privadas y revelen su existencia o contenido.

CAPÍTULO V DEL ASEGURAMIENTO Y DECOMISO DE BIENES

ARTÍCULO 19.- Cuando existan indicios suficientes que hagan presumir fundadamente que una persona es miembro de la delincuencia organizada, el Ministerio Público podrá disponer, previa autorización judicial, el aseguramiento de los bienes que son propiedad de dicha persona, así como de aquellos respecto de los cuales ésta se conduzca como dueño, quedando a cargo de sus tenedores acreditar la procedencia legítima de dichos bienes, en cuyo caso deberá ordenarse levantar el aseguramiento.

ARTÍCULO 20.- El aseguramiento de bienes a que se refiere esta Ley, podrá realizarse en cualquier momento de la averiguación o del proceso.

ARTÍCULO 21.- Los bienes asegurados se pondrán a disposición del juez de la causa, previa determinación del Ministerio Público de las medidas provisionales necesarias para su conservación y resguardo, sin perjuicio de lo dispuesto por los artículos 40, 41 y 42 del Código Penal.

El juez de la causa, en todo momento durante el proceso, tomará las determinaciones que correspondan para la supervisión y control de los bienes asegurados conforme a las disposiciones de esta Ley.

ARTÍCULO 22.- El decomiso de bienes podrá realizarse durante el proceso penal, siguiéndose lo dispuesto por los artículos 53, 54 y 55 del Código Penal.

CAPÍTULO VI DE LA COLABORACIÓN EN CONTRA DE LA DELINCUENCIA ORGANIZADA

ARTÍCULO 23.- El miembro de la delincuencia organizada que preste ayuda eficaz para la investigación y persecución de otros miembros de la misma, podrá recibir los beneficios siguientes:

I. Cuando no exista averiguación previa en su contra, los elementos de prueba que aporte o se deriven de la averiguación previa iniciada por su colaboración, no serán tomados en cuenta en su contra. Este beneficio sólo podrá otorgarse en una ocasión respecto de la misma persona;

II. Cuando exista una averiguación previa en la que el colaborador esté implicado y éste aporte indicios para la consignación de otros miembros de la delincuencia organizada, la pena que le correspondería por los delitos por él cometidos, podrá ser reducida hasta en una tercera parte;

III. Cuando durante el proceso penal, el indiciado aporte pruebas ciertas, suficientes para sentenciar a otros miembros de la delincuencia organizada con funciones de administración, dirección o supervisión, la pena que le correspondería por los delitos por los que se le juzga, podrá reducirse hasta en una tercera parte, y

IV. Cuando un sentenciado aporte pruebas ciertas, suficientemente valoradas por el juez de la causa, para sentenciar a otros miembros de la delincuencia organizada con funciones de administración, dirección o supervisión, podrá otorgársele la remisión parcial de la pena, hasta en una tercera parte de la privativa de libertad impuesta.

En la imposición de las penas, así como en el otorgamiento de los beneficios a que se refiere este artículo, el juez de la causa tomará en cuenta la gravedad de los delitos cometidos por el colaborador. En los casos de la fracción IV de este artículo, la autoridad competente tomará en cuenta la gravedad de los delitos cometidos por el colaborador y las disposiciones que establezca la legislación sobre ejecución de penas y medidas de seguridad.

ARTÍCULO 24.- En caso de que existan pruebas distintas a la autoinculpación en contra de quien colabore con el Ministerio Público, a solicitud de éste se le podrán reducir las penas que le corresponderían hasta en tres quintas partes, siempre y cuando, a criterio del juez de la causa, la información que suministre se encuentre corroborada por otros indicios de prueba y sea relevante para la detención y procesamiento de otros miembros de la delincuencia organizada de mayor peligrosidad o jerarquía que el colaborador.

ARTÍCULO 25.- Cuando se libre orden de aprehensión en contra de un miembro de la delincuencia organizada, la autoridad podrá ofrecer recompensa a quienes auxilien eficientemente para su localización y aprehensión. Para esto, el Procurador General de Justicia del Distrito Federal emitirá el acuerdo correspondiente en el que se establecerán los términos y condiciones para tal efecto.

ARTÍCULO 26.- Toda persona en cuyo poder se hallen objetos o documentos que puedan servir de pruebas tiene la obligación de entregarlos al Ministerio Público. De igual forma se tiene la obligación de entregarlos, cuando para ello sea requerido por el Ministerio Público durante la averiguación previa, o por el juzgador durante el proceso, con las salvedades que establezcan las leyes.

ARTÍCULO 27.- En caso de que se reciban informaciones anónimas sobre hechos relacionados con la comisión de los delitos a que se refiere esta Ley, el Ministerio Público deberá ordenar que se verifiquen estos hechos.

En caso de verificarse la información y que de ello se deriven indicios suficientes de la comisión de estos delitos, se deberá iniciar una averiguación previa, recabar pruebas o interrogar a testigos a partir de esta comprobación, pero en ningún caso dicha información, por sí sola, tendrá valor probatorio alguno dentro del proceso.

CAPÍTULO VII DE LA VALORACIÓN DE LAS PRUEBAS

ARTÍCULO 28.- Para efectos de la comprobación de los elementos del tipo penal y la responsabilidad del inculpado, el juez de la causa valorará prudentemente la imputación que hagan los diversos participantes en el hecho y demás personas involucradas en la averiguación previa.

ARTÍCULO 29.- Los jueces y tribunales, apreciarán el valor de los indicios hasta poder considerar su conjunto como prueba plena, según la naturaleza de los hechos, la prueba de ellos y el enlace que exista entre la verdad conocida y la que se busca.

Las pruebas admitidas en un proceso podrán ser utilizadas por la autoridad investigadora para la persecución de la delincuencia organizada y ser valoradas como tales en otros procedimientos relacionados con los delitos a que se refiere esta Ley.

La sentencia judicial irrevocable que tenga por acreditada la existencia de una organización delictiva determinada, será prueba plena con respecto de la existencia de esta organización en cualquier otro procedimiento, por lo que únicamente sería necesario probar la vinculación de un nuevo procesado a esta organización, para poder ser sentenciado por el delito de delincuencia organizada.

TÍTULO TERCERO DE LA PRISIÓN PREVENTIVA Y DE LAS PENAS Y MEDIDAS DE SEGURIDAD

CAPÍTULO ÚNICO DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 30.- La autoridad deberá mantener reclusos a los procesados o sentenciados que colaboren en la persecución y procesamiento de otros miembros de la delincuencia organizada, en establecimientos o áreas distintas de aquellas en que estos últimos estén reclusos, ya sea en prisión preventiva o en ejecución de sentencia.

ARTÍCULO 31.- Los sentenciados por los delitos a que se refiere la presente Ley no tendrán derecho a los beneficios de la suspensión condicional de la ejecución de la pena, salvo que se trate de quienes colaboren con la autoridad en la investigación y persecución de otros miembros de la delincuencia organizada.

ARTÍCULO 32.- La misma regla se aplicará en relación a los beneficios de libertad anticipada a que se refiere la Ley de Ejecución de Sanciones Penales del Distrito Federal.

ARTÍCULO SEGUNDO.- Se reforman los artículos 254 y 255 del Nuevo Código Penal para el Distrito Federal, para quedar como siguen:

ARTÍCULO 254.- Cuando tres o más personas se organicen o acuerden organizarse de forma permanente o reiterada para cometer alguno o algunos de los delitos siguientes, se les impondrá de cuatro a diez años de prisión y de doscientos hasta mil días multa, sin perjuicio de las penas que correspondan por el delito o delitos que se cometan:

- I. Ataques a la paz pública; de conformidad con lo establecido por el artículo 362 de este Código;
- II. Corrupción de menores e incapaces, de acuerdo con los artículos 183, párrafos primero, segundo y tercero, y 186 de este Código;
- III. Extorsión, conforme al contenido del primer párrafo del artículo 236 de este Código;
- IV. Falsificación de documentos públicos, de acuerdo con el primer párrafo del artículo 339 de este Código;
- V. Homicidio, de conformidad con el artículo 128 de este Código;
- VI. Lenocinio, previsto en el artículo 189 de este Código;
- VII. Operaciones con recursos de procedencia ilícita, de conformidad con el párrafo primero del artículo 250 de este Código;
- VIII. Pornografía infantil, establecido en el artículo 187 de este Código;
- IX. Privación de la libertad personal, en concordancia con lo previsto por los artículos 160 y 161 de este Código;

- X. Retención y sustracción de menores e incapaces, de conformidad con el artículo 171 de este Código;
- XI. Robo de conformidad con el artículo 224, hipótesis primera, fracción VIII de este Código;
- XII. Secuestro, previsto en el artículo 163 Y 163 Bis de este Código;
- XIII. Tráfico de menores, contemplado en el párrafo tercero del artículo 169 de este Código; o
- XIV. Violación, de acuerdo con los artículos 174 y 175 de este Código.

A quien tenga funciones de administración, dirección o supervisión en la delincuencia organizada, se le impondrá de seis a doce años de prisión y de cuatrocientos a dos mil días multa, sin perjuicio de las reglas de concurso para la imposición de sanciones.

ARTÍCULO 255.- Si el miembro de la asociación delictuosa o de la delincuencia organizada es o ha sido servidor público o autoridad encargada de la función de seguridad pública, de conformidad con lo previsto en la Ley General que establece las Bases de Coordinación del Sistema Nacional de Seguridad Pública, o miembro de una empresa de seguridad privada, y por virtud del ejercicio de las funciones a él encomendadas se facilitó la comisión del o los ilícitos a que se refieren los artículos anteriores, las penas se aumentarán en una mitad y se impondrá además, en su caso, la destitución del empleo, cargo o comisión e inhabilitación por un tiempo igual al señalado como prisión para desempeñar otro, en cuyo caso se computará a partir de que se haya cumplido con la pena.

Cuando los miembros de la delincuencia organizada utilicen para delinquir a menores de edad o incapaces, las penas a que se refieren los artículos anteriores se aumentarán en una cuarta parte.

Se presumirá que existe asociación delictuosa o delincuencia organizada cuando las mismas tres o más personas tengan alguna forma de autoría o participación conjunta en dos o más delitos.

ARTÍCULO TERCERO.- Se reforma el artículo 42 de la Ley de Ejecución de Sanciones Penales para el Distrito Federal, para quedar como sigue:

Artículo 42.- Los beneficios de libertad anticipada, no se concederán a los sentenciados por los delitos de: homicidio doloso, previsto en el artículo 128; inseminación artificial previsto en los artículos 150 y 151; desaparición forzada de personas previsto en el artículo 168; violación previsto en los artículos 174 y 175; secuestro contenido en los artículos 163, 163 bis, 164, 165, 166 y 166 bis, con excepción de lo previsto en el último párrafo del 164, pornografía infantil a que se refiere el artículo 187; por los delitos de asociación delictuosa y delincuencia organizada previsto en los artículos 253, 254 y 255; tortura a que se refieren los artículos 294 y 295; robo agravado en los términos del artículo 224 fracciones I, II, III hipótesis primera, VI, VII, VIII hipótesis primera y IX y 225; encubrimiento por receptación previsto en el artículo 243 segundo párrafo, todos del Nuevo Código Penal para el Distrito Federal; salvo en los casos de colaboración previstos por la Ley contra la Delincuencia Organizada para el Distrito Federal.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal y en el Diario Oficial de la Federación para su mayor difusión.

SEGUNDO.- El presente Decreto entrará en vigor a los noventa días siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Recinto de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, a los treinta días del mes de julio del año dos mil cuatro.- POR LA MESA DIRECTIVA.- DIP. JOSÉ JIMÉNEZ MAGAÑA, PRESIDENTE.- DIP. MIGUEL ÁNGEL SOLARES CHÁVEZ, SECRETARIO.- DIP. MARÍA GABRIELA GONZÁLEZ MARTÍNEZ, SECRETARIA.- (Firmas)

En cumplimiento de lo dispuesto por los artículos 122, apartado C, Base Segunda, fracción II, inciso b), de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 48, 49 y 67 fracción II, del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto Promulgatorio, en la Residencia Oficial del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, a los treinta y un días del mes de agosto del dos mil cuatro.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, LIC. ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR.- FIRMA.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, ALEJANDRO ENCINAS RODRÍGUEZ.- FIRMA.**

DECRETO DE REFORMAS Y ADICIONES A DIVERSOS ARTÍCULOS DEL CÓDIGO DE PROCEDIMIENTOS PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

(Al margen superior izquierdo dos escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.- México, la Ciudad de la Esperanza.- JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL**)

DECRETO DE REFORMAS Y ADICIONES A DIVERSOS ARTÍCULOS DEL CÓDIGO DE PROCEDIMIENTOS PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, a sus habitantes sabed:

Que la Honorable Asamblea Legislativa del Distrito Federal, III Legislatura, se ha servido dirigirme el siguiente:

DECRETO

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: **ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL III LEGISLATURA**)

LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL III LEGISLATURA

D E C R E T A:

DECRETO DE REFORMAS Y ADICIONES A DIVERSOS ARTÍCULOS DEL CÓDIGO DE PROCEDIMIENTOS PENALES PARA EL DISTRITO FEDERAL.

Artículo Único.- Se adiciona un último párrafo al artículo 191; se reforma el artículo 194; se adiciona la fracción IV al artículo 203; se adiciona un párrafo al artículo 206; se adiciona un párrafo al artículo 207; se reforma el artículo 210; se reforma el artículo 213; se adiciona un párrafo al artículo 255 y se adicionan dos párrafos al artículo 264 del Código de Procedimientos Penales para el Distrito Federal para quedar como sigue:

ARTÍCULO 191.- ...

Cuando se examine a un menor de edad las preguntas deberán ser concretas, en lenguaje sencillo y de forma tal que al abordar el tema se haga de manera que no impacte en su conciencia y estabilidad emocional, respetando siempre el interés superior del mismo.

ARTÍCULO 194.- Los testigos darán siempre la razón de su dicho, que se hará constar en la diligencia. Para el caso de los menores de edad bastará con que por otros elementos que obren en autos se acredite la razón de su dicho.

ARTÍCULO. 203.- ...

I.

...

II. Cuando sea sordo o mudo;

III. Cuando ignore el idioma castellano, y

IV. Cuando el testigo sea menor de edad, el cual deberá estar en todo caso acompañado de quien legalmente lo represente.

ARTÍCULO 206.- ...

Tratándose de testigos menores de edad, se tomarán los datos, a que hace referencia el párrafo anterior, que su representante legal bajo protesta de decir verdad declare.

ARTÍCULO 207.- ...

...

Los menores de edad deberán estar asistidos en todo momento de su representante legal en los términos del artículo 203 de éste Código, sin que dicho representante legal o en su caso persona de su confianza no pueda intervenir al momento del interrogatorio ni tener comunicación con el menor relativa a las preguntas que se le hagan.

ARTÍCULO 210.- Si la declaración se refiere a un hecho que hubiere dejado vestigios permanentes en algún lugar, el testigo podrá ser conducido a él para que haga las explicaciones convenientes. Tratándose de menores de edad, la diligencia se llevará a cabo en el lugar siempre y cuando sea acompañado de su representante legal o persona de su confianza y no afecte su integridad física y/o psicológica.

ARTÍCULO 213.- A los menores de edad se les exhortará para que digan la verdad, explicándoles claramente de manera que puedan entender el alcance de la misma y el objetivo de la diligencia.

ARTÍCULO 255.- ...

I a VI ...

Tratándose de menores de edad, deberán tomar en cuenta su edad, el delito que se trate, su situación física y mental y los resultados de los estudios que en su caso se le hayan practicado al respecto.

ARTÍCULO 264.- ...

...

...

En los casos en los que el delito sea perseguible de oficio, no será necesario que el menor se encuentre representado por alguna persona en términos del artículo 262 del mismo Código.

Cuando por la edad del menor no sea posible determinar el lugar, tiempo y circunstancias de ejecución del hecho, pero su dicho se encuentre acreditado con cualquier otro elemento de prueba que obre en autos, no será necesario que el menor acredite dichas circunstancias, sólo cuando se encuentren acreditados el cuerpo del delito de que se trate y la probable responsabilidad en términos de los artículos 122 y 124 de éste Código.

ARTÍCULOS TRANSITORIOS

PRIMERO.- El presente decreto entrará en vigor a los treinta días de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

SEGUNDO.- Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal y para su mayor difusión en el Diario Oficial de la Federación.

**Recinto de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, a los veintinueve días del mes de julio del año dos mil cuatro.-
POR LA MESA DIRECTIVA.- DIP. JOSÉ JIMÉNEZ MAGAÑA, PRESIDENTE.- DIP. MIGUEL ÁNGEL SOLARES
CHÁVEZ, SECRETARIO.- DIP. MARÍA GABRIELA GONZÁLEZ MARTÍNEZ, SECRETARIA.-** (Firmas)

En cumplimiento de lo dispuesto por los artículos 122, apartado C, Base Segunda, fracción II, inciso b), de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 48, 49 y 67 fracción II, del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal, y para su debida publicación y observancia, expido el presente Decreto Promulgatorio, en la Residencia Oficial del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, a los veintisiete días del mes de agosto del dos mil cuatro.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, LIC. ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR.- FIRMA.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, ALEJANDRO ENCINAS RODRÍGUEZ.- FIRMA.**

TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL**JURISPRUDENCIAS**

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: **ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL**)

**TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL.
JURISPRUDENCIA NÚMERO 25**

Época: Tercera
Instancia: Sala Superior, TCADF
Tesis: S.S./J. 25

ACTO CONSENTIDO TÁCITAMENTE. NO REVISTE TAL CARÁCTER LA MULTA QUE SE IMPUGNA EN UN JUICIO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO AÚN CUANDO PREVIO A ÉSTE SE HAYA CELEBRADO UN CONVENIO CON LA AUTORIDAD FISCAL PARA PAGAR SU MONTO EN PARCIALIDADES.- Si en un juicio contencioso administrativo se impugna una multa respecto a la cual previamente se celebró un convenio con la autoridad fiscal para pagar su monto en parcialidades, dicho acto no reviste el carácter de consentido tácitamente, si se impugna dentro del término de 15 días que establece el artículo 43 de la Ley del Tribunal de lo Contencioso Administrativo del Distrito Federal, pues de conformidad con el artículo 72, fracción V, del mismo ordenamiento legal, son actos de tal naturaleza aquellos contra los que no se promueva el juicio dentro del plazo señalado por la Ley, por lo que no procede decretar su sobreseimiento, al no actualizarse la causal de improcedencia prevista en la fracción V del citado numeral.

R.A. 3345/2001-II-11095/2000.- Parte actora: Noemí Reyes Zavala y otro.- Fecha: 12 de septiembre de 2002.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Lic. José Raúl Armida Reyes.- Secretario: Lic. Felipe Uribe Rosaldo.

R.A. 9544/2001-II-4164/2001.- Parte actora: Joaquín Eduardo Valdez Hernández.- Fecha 28 de marzo de 2003.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Doctor Adalberto Saldaña Harlow.- Secretaria: Lic. María del Rocío Reyes García.

R.A. 9641/2001-II--2144/2001.- Parte actora: Roberto Nieto Trejo y otro.- Fecha: 4 de septiembre de 2003.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Doctora Lucila Silva Guerrero.- Secretaria: Lic. María Lourdes Heras López.

R.A. 683/2002-I-3532/2001.- Parte actora: David Martínez Cortés.- Fecha: 8 de mayo de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. César Castañeda Rivas.- Secretario: Lic. Raúl Domínguez Domínguez.

R.A. 9261/2002-III-2197/2001.- Parte actora: María Teresa Pacheco Rangel y otro.- Fecha: 7 de agosto de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. Laura Emilia Aceves Gutiérrez.- Secretaria: Lic. Katia Meyer Feldman.

Aprobada por la Sala Superior en sesión plenaria del veinticinco de agosto del dos mil cuatro.

**TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL.
JURISPRUDENCIA NÚMERO 27**

Época: Tercera
Instancia: Sala Superior, TCADF
Tesis: S.S./J. 27

SECRETARIO DE SEGURIDAD PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL. ES PARTE EN EL JUICIO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO EN EL QUE SE IMPUGNA UNA BOLETA DE SANCIÓN DE TRÁNSITO.- El artículo 2º, fracción VI, del Reglamento de Tránsito del Distrito Federal, establece que es la Secretaría de Seguridad Pública del Distrito Federal, a través de su titular, la que faculta a los agentes de la Policía Preventiva para

realizar funciones de control, supervisión, regulación de tránsito de personas y vehículos en la vía pública, así como para la aplicación de sanciones por infracciones a las disposiciones establecidas en el propio Reglamento y demás disposiciones jurídicas en materia de tránsito; en consecuencia, al titular de la Seguridad Pública del Distrito Federal, por ser el Secretario del Ramo a cuya esfera de competencia corresponde la emisión del acto impugnado, le resulta el carácter de parte demandada en el juicio contencioso administrativo en el que se impugne una boleta de sanción de tránsito, como lo dispone el artículo 33, fracción II, inciso A) de la Ley del Tribunal de lo Contencioso Administrativo del Distrito Federal, por lo que es improcedente el sobreseimiento del juicio respecto de dicha autoridad.

R.A. 10066/2002-I-5542/2002.- Parte actora: Sergio Espinoza González.- Fecha: 30 de abril de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Doctora. Lucila Silva Guerrero.-Secretario: Lic. José Morales Campos.

R.A. 2363/2003-III-6139/2002.- Parte actora: Juan Isabel Espinoza Ramírez.- 21 de agosto de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. César Castañeda Rivas.- Secretaria: Lic. María Elena Vega Vite.

R.A. 6591/2003-A-1232/2003.- Parte actora: José Luis Flores Gutiérrez. - Fecha: 19 de noviembre de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. Laura Emilia Aceves Gutiérrez.- Secretario: Lic. Armando Estrada Carbajal..

R.A. 7485/2003-II-1854/2003.- Parte actora: María Luisa Serrano Guevara. - Fecha: 19 de enero de 2004.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. José Raúl Armida Reyes.-Secretaria: Lic. Silvia Guadalupe Bravo Sánchez.

R.A. 8344/2003-III-3048/2003.- Parte actora: Armando López Díaz. - Fecha: 19 de enero de 2004.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Doctor Adalberto Saldaña Harlow.- Secretario: Lic. Antonio Rivera Solís.

Aprobada por la Sala Superior en sesión plenaria del veinticinco de agosto del dos mil cuatro.

**TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL.
JURISPRUDENCIA NÚMERO 28**

Época: Tercera
Instancia: Sala Superior, TCA DF
Tesis: S.S./J. 28

CADUCIDAD. EN LOS PROCEDIMIENTOS INICIADOS DE OFICIO POR LAS AUTORIDADES DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL, OPERA SI LA RESOLUCIÓN SE DICTA FUERA DEL PLAZO DE TRES MESES DESPUÉS DE LA ÚLTIMA ACTUACIÓN ADMINISTRATIVA.- De conformidad con lo dispuesto en los artículos 93, fracción I y 95, párrafo primero, de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal, la caducidad del procedimiento administrativo iniciado de oficio, operará a los tres meses contados a partir de la última actuación administrativa, por lo que al operar la caducidad por falta de actuación de la autoridad competente, la consecuencia es que ésta acuerde el archivo del expediente correspondiente y de no hacerlo así, procede declarar la nulidad de la resolución impugnada en el juicio de nulidad en que se alegue tal violación.

R.A. 596/2001-III-2529/2000.- Parte actora: Verificentro, S.A. de C.V.- Unanimidad de cinco votos.- Fecha: 28 de febrero de 2002.- Ponente: Mag. Lic. Horacio Castellanos Coutiño.- Secretario: Lic. Felipe Uribe Rosaldo.

R.A. 2176/2001-II-8455/2000.- Parte actora: Automotriz Marsa, S.A. de C.V.- Unanimidad de seis votos.- Fecha: 9 de enero de 2003.- Ponente: Mag. Doctora Lucila Silva Guerrero.- Secretaria: Lic. Ma. Lourdes Héras López.

R.A. 2992/2001-II-12965/2000.- Parte actora: Ecocentro, S.A. de C.V. - Unanimidad de seis votos.- Fecha: 26 de agosto de 2002.- Ponente: Mag. Doctor Adalberto Saldaña Harlow.- Secretario: Lic. Antonio Rivera Solís.

R.A. 9092/2001-II-2224/2000.- Parte actora: Tecnoambiental Nativitas, S.A. de C.V.- Fecha: 11 de julio de 2002.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Lic. Jaime Araiza Velázquez.- Secretaria: Lic. Rosa Barzalobre Pichardo.

R.A. 5224/2002-I-2612/2000.- Parte actora: Roni, S.A. de C.V.- Unanimidad de siete votos.- Fecha: 9 de enero de 2003.- Ponente: Mag. Doctor Adalberto Saldaña Harlow.- Secretaria: Lic. Ma. Del Rocío Reyes García.

Aprobada por la Sala Superior en sesión plenaria del primero de septiembre del dos mil cuatro.

**TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL.
JURISPRUDENCIA NÚMERO 29**

Época: Tercera
Instancia: Sala Superior, TCAADF
Tesis: S.S./J. 29

PAGO DE LAS CONTRIBUCIONES ESTABLECIDAS EN EL CÓDIGO FINANCIERO DEL DISTRITO FEDERAL. FORMA DE ACREDITAR EL.- De conformidad con el artículo 294 del Código Financiero del Distrito Federal, los contribuyentes podrán acreditar el pago de sus obligaciones fiscales, con las formas oficiales aprobadas por la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal, en las que conste la impresión original de la máquina registradora o el sello de la oficina recaudadora autorizada o de sus auxiliares y cuando se carezca de ésta, con el sello de una u otra y la firma del cajero, sin que sea obstáculo para lo anterior, que los pagos no se encuentren reflejados en los registros de la autoridad, ya que es facultad exclusiva de las autoridades fiscales y de sus auxiliares la recepción de los fondos y por ende, la obligación de realizar su registro, por lo tanto, la falta de cumplimiento de dicha obligación no tiene porque deparar perjuicio a los contribuyentes, al no tener éstos ninguna injerencia en la recepción de los fondos.

R.A.10472/2001-I-111/2001.- Parte actora: Manuel B. Armendáriz Echegaray.- Unanimidad de siete votos.- Fecha:- 26 de agosto de 2002.- Ponente: Mag. Lic. Jaime Araiza Velázquez.- Secretario: Lic. Luis Gómez Salas.

R.A. 2806/2002-II-7785/2001.- Parte actora: Isaac Shteremberg Rosen.- Unanimidad de seis votos.- Fecha 24 de octubre de 2002.- Ponente: Mag. Doctora Lucila Silva Guerrero.- Secretario: Lic. José Morales Campos.

R.A. 3111/2002-II-5865/2001.- Parte actora: Julián Castañón Fernández y otros.- Unanimidad de seis votos.- Fecha: 26 de junio del 2003.- Ponente: Mag. Lic. José Raúl Armida Reyes.- Secretaria: Lic. Silvia Guadalupe Bravo Sánchez.

R.A. 5165/2002-III-5018/2001.- Parte actora: Vidal Humberto Sotomayor Rueda.- Unanimidad de siete votos.- Fecha: 28 de agosto de 2003.- Ponente: Mag. Lic. José Raúl Armida Reyes.- Secretario: Lic. Felipe Uribe Rosaldo.

R.A. 1352/2003-III-4788/2001.- Parte actora: Eduardo Bretón Aspe, Albacea de la sucesión a bienes de José Antonio Caragarza y García de Quevedo.- Unanimidad de siete votos.- Fecha: 28 de agosto de 2003.- Ponente: Mag. Lic. Jaime Araiza Velázquez.- Secretaria: Lic. María Yolanda Ortega López.

Aprobada por la Sala Superior en sesión plenaria del primero de septiembre del dos mil cuatro.

**TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL.
JURISPRUDENCIA NÚMERO 30**

Época: Tercera
Instancia: Sala Superior, TCAADF
Tesis: S.S./J. 30

FUNDAMENTACIÓN. LA FALTA DE CITA DE UNA FRACCIÓN DE UN DETERMINADO PRECEPTO LEGAL INVOCADO EN ACTOS QUE FORMAN PARTE DE UN PROCEDIMIENTO ADMINISTRATIVO, NO IMPLICA UNA INDEBIDA FUNDAMENTACIÓN CUANDO DICHO PRECEPTO ES APLICABLE EN FORMA INTEGRAL.- De acuerdo con el texto del artículo 16 Constitucional, por fundamentación habrá de entenderse la expresión precisa del o los preceptos legales que resulten aplicables al caso concreto de que se trata, por lo que si en los actos que

forman parte de un procedimiento administrativo, se invoca un precepto integrado por varias fracciones, sin precisar cuál de ellas se aplicó, tal proceder no viola el contenido del artículo 16 Constitucional, si las fracciones de dicho numeral no se contraponen ni se excluyen entre sí, por constituir un conjunto de requisitos a seguir dentro de un procedimiento, porque evidentemente debe entenderse que se aplicaron todas.

R.A. 3183/2000-II-905/2000 y I-3002/2000.- Parte actora: Café Konditori, S. A. de C. V.- Fecha: 3 de abril de 2003.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Lic. César Castañeda Rivas.- Secretario: Lic. Gerardo Torres Hernández.

R.A. 1283/2002-II-6815/2001.- Parte actora: Kentucky Fried Chicken de México S.A, de C. V.- Fecha: 28 de mayo de 2003.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Lic. César Castañeda Rivas.- Secretario: Lic. José Amado Clemente Zayas Domínguez.

R.A. 7701/2002-III-1318/2002.- Parte actora: Industrias Cabuches, S. A de C. V. - Fecha: 30 de octubre de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. Laura Emilia Aceves Gutiérrez.- Secretaria: Lic. Ana Claudia de la Barrera Patiño.

R.A. 8763/2002-III-3238/2002.- Parte actora: Enrique López Gallegos.- Fecha: 2 de octubre de 2003.- Unanimidad de cinco votos.- Ponente: Mag. Lic. Jaime Araiza Velázquez.-Secretaria: Lic. María Yolanda Ortega López.

R.A. 9682/2002-III-6998/2001.- Parte actora: Jerónimo Díaz Jiménez.- Fecha: 10 de julio de 2003.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Lic. Jaime Araiza Velázquez.-Secretaria: Lic. Rosa Barzalobre Pichardo.

Aprobada por la Sala Superior en sesión plenaria del primero de septiembre del dos mil cuatro.

**TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL.
JURISPRUDENCIA NÚMERO 31**

Época: Tercera
Instancia: Sala Superior, TCA DF
Tesis: S.S./J. 31

SUPLENCIA DE LA DEFICIENCIA DE LA DEMANDA EN EL JUICIO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL, PROCEDENCIA DE LA.- De lo dispuesto por el artículo 79 de la Ley del Tribunal de lo Contencioso Administrativo del Distrito Federal, la Sala del conocimiento deberá suplir las deficiencias de los conceptos de violación, pero sólo de aquellos que se hayan expresado en la demanda en forma deficiente, y en materia fiscal cuando de los hechos narrados se deduzca el agravio; pero la suplencia de la deficiencia de la demanda no llega al extremo de resolver con base en argumentos que no fueron señalados en la misma, sino que debe estarse al planteamiento que sobre el particular haga la parte actora, en caso contrario, se variaría la litis en perjuicio de las demandadas.

R.A. 4455/2002-III-9628/2000.- Parte actora: Laminados Plásticos, S.A. de C.V.- Fecha: 28 de agosto de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. José Raúl Armida Reyes.- Secretario: Lic. Antonio Romero Moreno.

R.A. 6995/2002-I-5573/2001.- Parte actora: Alma Fondo de Ayuda Social, I.A.P.- Fecha: 28 de agosto de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. José Raúl Armida Reyes.- Secretario: Lic. Antonio Romero Moreno.

R.A. 745/2003-I-8501/2001.- Parte actora: Juventino Máximo Ayona.- Fecha: 3 de julio de 2003.- Unanimidad de seis votos.- Ponente: Mag. Lic. José Raúl Armida Reyes.- Secretario: Lic. Antonio Romero Moreno.

R.A. 5636/2003-A-833/2003.- Parte actora: Daoiz Leopoldo Ruíz y Gómez y otros.- Fecha: 19 de noviembre de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. Laura Emilia Aceves Gutiérrez.- Secretaria: Lic. Katia Meyer Feldman.

R.A. 6082/2003-A-6136/2002.- Parte actora: Darío Ochoa Morales.- Fecha: 19 de noviembre de 2003.- Unanimidad de siete votos.- Ponente: Mag. Lic. Jaime Araiza Velázquez.- Secretario: Lic. Luis Gómez Salas.

Aprobada por la Sala Superior en sesión plenaria del primero de septiembre del dos mil cuatro.

**EL C. SECRETARIO GENERAL DE ACUERDOS DEL TRIBUNAL DE LO CONTENCIOSO ADMINISTRATIVO DEL DISTRITO FEDERAL Y DE SU SALA SUPERIOR,-----
----- CERTIFICA -----
QUE LAS VOCES Y TEXTOS DE LAS PRESENTES JURISPRUDENCIAS COINCIDEN LITERALMENTE CON LAS APROBADAS POR LA SALA SUPERIOR DE ESTE TRIBUNAL, EN LAS SESIONES PLENARIAS DE LOS DÍAS VEINTICINCO DE AGOSTO Y PRIMERO DE SEPTIEMBRE DEL DOS MIL CUATRO.-----
MÉXICO, DISTRITO FEDERAL, A SEIS DE SEPTIEMBRE DEL DOS MIL CUATRO.- DOY FE. -----**

**ATENTAMENTE.
SUFRAGIO EFECTIVO. NO REELECCIÓN.
LA SECRETARÍA GENERAL DE ACUERDOS.**

(Firma)
LIC. RUBÉN ALCALÁ FERREIRA
RÚBRICA

TRIBUNAL SUPERIOR DE JUSTICIA DEL DISTRITO FEDERAL**ACUERDO PLENARIO 17-36/2004**

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: **ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- CONSEJO DE LA JUDICATURA DEL DISTRITO FEDERAL.- MÉXICO**)

En cumplimiento a lo ordenado en **Acuerdo Plenario 17-36/2004** emitido por el Consejo de la Judicatura del Distrito Federal, en sesión de fecha dieciocho de agosto de dos mil cuatro, se informa el contenido de dicho Acuerdo, mismo que en su parte conducente dice:

“... se autoriza la inclusión de los Secretarios Proyectistas de Sala, de Juzgados de Primera Instancia y de Paz del Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal, en el artículo 3° del Acuerdo General 26-64/2004 emitido en sesión de fecha doce de noviembre de dos mil tres, mediante el cual se modifican diversos artículos, del Acuerdo General 44-19/2003, de fecha nueve de abril de dos mil tres, por el cual se establece el Proceso para la Entrega-Recepción de los Recursos del Tribunal Superior de Justicia y del Consejo de la Judicatura del Distrito Federal, por parte de los servidores públicos obligados a ello, para quedar como sigue:----- **Artículo 3°.-** Los servidores públicos a quienes obliga el presente Acuerdo son: el Presidente del Tribunal; los Consejeros integrantes del Consejo; los Magistrados; los Jueces de Primera Instancia y de Paz; el Secretario Particular; el Coordinador de Asesores; los Asesores; el Primer y Segundo Secretarios de Acuerdos; el Secretario Técnico y los Secretarios Auxiliares de la Presidencia; los Secretarios de Acuerdos; Secretarios Auxiliares de Acuerdos; **Secretarios Proyectistas** de Sala; los Secretarios de Acuerdos y **Secretarios Proyectistas** de los Juzgados de Primera Instancia y Juzgados de Paz; el Oficial Mayor; el Secretario General del Consejo de la Judicatura; el Contralor General y todos aquellos servidores públicos que tengan nivel de Director General, Director Ejecutivo, Director de Área, Coordinador, Subdirector y Jefe de Unidad Departamental; así como los que desempeñen cargos con nivel homólogo o equivalente a los referidos, manejen o apliquen recursos económicos, fondos o valores, o que realicen funciones de inspección, vigilancia, fiscalización, control directo de adquisiciones, almacenes e inventarios, del Tribunal o del Consejo.-----

La presente inclusión tendrá vigencia a partir de su publicación en el Boletín Judicial del Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal.-----

SEGUNDO.- Para conocimiento de los servidores públicos, litigantes y público en general, mediante aviso publíquese este acuerdo por una sola vez en la primera plana del Boletín Judicial del Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal. Para su mayor difusión publíquese por una sola ocasión en la Gaceta Oficial del Distrito Federal...”

**LA SECRETARIA GENERAL DEL CONSEJO DE
LA JUDICATURA DEL DISTRITO FEDERAL**

(Firma)

LIC. MATILDE RAMÍREZ HERNÁNDEZ.

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

JEFATURA DE GOBIERNO

DECRETO EXPROPIATORIO DE SIETE INMUEBLES CONSIDERADOS DE “ALTO RIESGO ESTRUCTURAL” A FAVOR DEL INSTITUTO DE VIVIENDA DEL DISTRITO FEDERAL (SEGUNDA PUBLICACIÓN)

(Al margen superior izquierdo dos escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.- México** - La Ciudad de la Esperanza.- **JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL**)

ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, con fundamento en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos artículos 4º párrafo quinto, 27 párrafo segundo, noveno, fracción VI, 122 apartado C, Base Segunda, fracción II, inciso a), b), f); Ley de Expropiación artículos 1º fracción X, XI, XII, 2º, 3º, 10, 19, 20, 20 bis, 21; Ley Federal de Vivienda artículos 19, 20; Ley General de Asentamientos Humanos artículos 4º, 5º fracción II, IV, V, 6º, 8º fracción VIII, 45; Estatuto de Gobierno del Distrito Federal artículos 2º, 8º fracción II, 67 fracción XIX, XXVIII, 87, 90, 144; Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal artículos 2º, 5º, 12, 14, 23 fracción XVIII, XIX, XXII, 24 fracción XI, XIV, XVIII; Ley del Régimen Patrimonial y del Servicio Público del Distrito Federal artículo 33 fracción VII, 37 fracción I, 40, 67, 68; Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal artículo 2º fracción IV, y

CONSIDERANDO

Primero.- Que toda familia tiene derecho a una vivienda digna y decorosa;

Segundo.- Que conforme a la Ley de Expropiación, corresponde al Jefe de Gobierno del Distrito Federal ejecutar las medidas necesarias para evitar los daños que la propiedad pueda sufrir en perjuicio de la colectividad, el mejoramiento de los centros de población y de sus fuentes propias de vida, así como los casos previstos en las leyes específicas;

Tercero.- Que la Ley Federal de Vivienda considera de utilidad pública la adquisición de tierra para la construcción de viviendas de interés social o para la constitución de reservas territoriales destinadas a fines habitacionales;

Cuarto.- Que la Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal considera de orden público e interés social realizar las acciones y fijar las normas básicas para planear y regular el desarrollo, mejoramiento, conservación y crecimiento de los centros de población; que la planeación del desarrollo urbano y el ordenamiento territorial del Distrito Federal, tienen por objeto mejorar el nivel y calidad de vida de la población urbana, evitar los asentamientos humanos en las áreas de mayor vulnerabilidad, en las áreas riesgosas y el mejoramiento de las zonas habitacionales deterioradas física y funcionalmente donde habita población de escasos ingresos;

Quinto.- Que en materia de desarrollo urbano, el Jefe de Gobierno del Distrito Federal es autoridad para aplicar las modalidades y restricciones al dominio privado previstas en la Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal y demás disposiciones relativas, así como para ejecutar las obras para el desarrollo urbano;

Sexto.- Que para el Gobierno del Distrito Federal es primordial la conservación y mejoramiento de los centros de población, la ejecución de planes o programas de desarrollo urbano, la regularización de la tenencia de la tierra en los centros de población, la edificación o mejoramiento de vivienda de interés social y popular, así como la ampliación de las posibilidades de acceso a la vivienda que permita beneficiar al mayor número de personas, atendiendo preferentemente a la población urbana de bajos ingresos;

Séptimo.- Que existen inmuebles en diferentes colonias de la Ciudad de México que están deteriorados y de acuerdo a los dictámenes emitidos por diversas autoridades del Distrito Federal son considerados de alto riesgo estructural para las personas que los habitan, siendo estas familias de escasos recursos económicos;

Octavo.- Que el Gobierno del Distrito Federal ha recibido solicitudes, en forma individual o a través de asociaciones organizadas por los poseedores u ocupantes de los inmuebles de alto riesgo estructural, para que éstos se expropien y se substituyan por nuevas viviendas dignas, decorosas y seguras, además de garantizar seguridad jurídica a sus habitantes;

Noveno.- Que a través del Instituto de Vivienda del Distrito Federal, la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda del Distrito Federal, en razón de su competencia, determinó la conveniencia de realizar acciones de mejoramiento urbano y de edificación de vivienda de interés social y popular en inmuebles que presentan alto riesgo a los habitantes que los ocupan, con peligro para sus vidas, integridad física y bienes; inmuebles que cuentan además con una capacidad de infraestructura y servicios urbanos que requieren de un

reordenamiento físico y funcional para que la utilización del suelo permita mejorar y edificar viviendas de interés social, integrándolos así, a un adecuado desarrollo urbano en beneficio colectivo;

Décimo.- Que mediante Decreto publicado el día veintinueve de septiembre de mil novecientos noventa y ocho, se creó el Instituto de Vivienda del Distrito Federal como organismo descentralizado con personalidad jurídica y patrimonio propio, teniendo como objetivo diseñar, elaborar, proponer, promover, coordinar, ejecutar y evaluar las políticas y programas de vivienda enfocados principalmente a la atención de la población de escasos recursos económicos del Distrito Federal, en el marco del Programa General de Desarrollo del Distrito Federal vigente y de los programas que se deriven de él;

Undécimo.- Que para lograr dicho objetivo el Instituto de Vivienda del Distrito Federal tiene conferidas, entre otras atribuciones, la de promover y ejecutar en coordinación con Instituciones Financieras, el otorgamiento de créditos con garantías diversas, para la adquisición en propiedad de las viviendas a favor de los beneficiarios del Programa de Vivienda, incluidas las vecindades en evidente estado de deterioro que requieran rehabilitación o sustitución total o parcial a favor de sus ocupantes;

Duodécimo.- Que el Instituto de Vivienda del Distrito Federal, con base en los programas mencionados, ha elaborado un programa de mejoramiento urbano y edificación de vivienda de interés social y popular a fin de dar cumplimiento a la garantía social consagrada en el artículo 4º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos señalada en el primer Considerando;

Decimotercero.- Que el Gobierno del Distrito Federal, procedió a tramitar el expediente técnico de expropiación por conducto del Instituto de Vivienda del Distrito Federal, mismo que contiene la opinión de la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda y de los Órganos Político Administrativos competentes, en el sentido de expropiar los inmuebles clasificados como de alto riesgo estructural;

Decimocuarto.- Que con relación al Considerando anterior, la Secretaría de Gobierno del Distrito Federal en ejercicio de sus atribuciones determinó como causa de utilidad pública la ejecución de las acciones de mejoramiento urbano y la edificación de vivienda de interés social y popular, así como la regularización de la tenencia de la tierra de los predios descritos en el artículo 1º del presente Decreto, por lo que he tenido a bien expedir el siguiente:

DECRETO

Artículo 1º.- Se expropián a favor del Instituto de Vivienda del Distrito Federal los inmuebles a que se refiere el presente artículo, para destinarlos a las acciones de mejoramiento urbano, edificación de vivienda de interés social y popular y para su regularización en beneficio de sus actuales ocupantes.

Las siguientes son las descripciones de los predios que se expropián:

Ubicación: Casa número 22 de la Calle de Comonfort anteriormente uno de la Plazuela de Lagunilla Manzana 41, en esta Capital; actualmente Comonfort número 2 y Plaza Comonfort número 22, Colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc.

Superficie: 899.46 metros cuadrados.

Medidas y colindancias: Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 22.75 metros y rumbo S 08°45'25" E, con Calle Comonfort; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 32.38 metros y rumbo S 83°39'47" W, con Plaza Comonfort; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 33.06 y rumbo N 07°42'19" W, con predio Cuenta Catastral 004-055-04; del vértice número 4 al vértice número 5 en línea recta de 14.20 metros y rumbo N 81°46'17" E, con predios Cuentas Catastrales 004-055-07 y 004-055-01; del vértice número 5 al vértice número 6 en línea recta de 2.25 metros y rumbo N 83°34'43" E, con predio Cuenta Catastral 004-055-01; del vértice número 6 al vértice número 7 en línea recta de 5.68 metros y rumbo S 04°05'36" E, con predio Cuenta Catastral 004-055-02; del vértice número 7 al vértice número 8 en línea recta de 0.52 metros y rumbo N 85°59'19" E, con predio Cuenta Catastral 004-055-02; del vértice número 8 al vértice número 9 en línea recta de 5.69 metros y rumbo S 03°25'59" E, con predio Cuenta Catastral 004-055-02; del vértice número 9 al vértice número 1 en línea recta de 15.77 metros y rumbo N 81°31'21" E, con predio Cuenta Catastral 004-055-02, llegando en este vértice al punto de partida, cerrando de esta forma la poligonal envolvente del predio.

Ubicación: Lote 1 "B" de la Manzana 10 Colonia Obrera; actualmente Antonio León y Gama número 3, Colonia Obrera, Delegación Cuauhtémoc.

Superficie: 131.01 metros cuadrados.

Medidas y colindancias: Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 7.56 metros y rumbo N 84°14'39" W, con predio Cuenta Catastral 08-011-23; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 17.65 metros y rumbo N 05°59'06" E, con predio Cuenta Catastral 08-011-24; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 7.33 metros y rumbo S 83°28'37" E, con Calle Antonio León y Gama; del vértice número 4 al vértice número 1 en línea recta de 17.55 metros y rumbo S 05°14'50" W, con predio Cuenta Catastral 08-011-26, llegando en este vértice al punto de partida, cerrando de esta forma la poligonal envolvente del predio.

Ubicación: Casa número 156 Calle de Coahuila y el terreno que ocupa, Colonia Roma, Delegación Cuauhtémoc; actualmente Coahuila número 156, Colonia Roma Sur, Delegación Cuauhtémoc.

Superficie: 684.45 metros cuadrados.

Medidas y colindancias: Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 14.66 metros y rumbo N 77°25'08" E, con Calle Coahuila; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 46.43 metros y rumbo S 12°35'11" E, con predio Cuenta Catastral 10-129-27; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 14.75 metros y rumbo S 76°30'03" W, con predio Cuenta Catastral 10-129-06; del vértice número 4 al vértice número 1 en línea recta de 46.66 metros y rumbo N 12°28'50" W, con predio Cuenta Catastral 10-129-25, llegando en este vértice al punto de partida, cerrando de esta forma la poligonal envolvente del predio.

Ubicación: Casa número 20 de la calle de Nayarit y terreno en que está construida en la Manzana 440 de la Colonia Condesa, Ciudad; actualmente Nayarit número 20, Colonia Roma Sur, Delegación Cuauhtémoc.

Superficie: 185.54 metros cuadrados.

Medidas y colindancias: Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 18.54 metros y rumbo S 17°21'09" E, con predio Cuenta Catastral 10-139-20; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 10.11 metros y rumbo S 72°55'42" W, con los predios Cuenta Catastral 10-139-11 y 10-139-12; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 18.49 metros y rumbo N 16°47'42" W, con predio Cuenta Catastral 10-139-18; del vértice número 4 al vértice número 1 en línea recta de 9.93 metros y rumbo N 72°41'18" E, con Calle Nayarit, llegando en este vértice al punto de partida, cerrando de esta forma la poligonal envolvente del predio.

Ubicación: Casa número 164 de la Calle de Sabino, Colonia Santa María la Ribera, Distrito Federal; actualmente Sabino número 164, Colonia Santa María la Ribera, Delegación Cuauhtémoc.

Superficie: 353.84 metros cuadrados.

Medidas y colindancias: Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 8.42 metros y rumbo S 00°42'52" E, con Calle Sabino; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 22.46 metros y rumbo S 87°44'29" W, con predio Cuenta Catastral 12-056-12; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 3.93 metros y rumbo S 03°01'14" E, con predio Cuenta Catastral 12-056-12; del vértice número 4 al vértice número 5 en línea recta de 12.27 metros y rumbo S 87°35'25" W, con predio Cuenta Catastral 12-056-12; del vértice número 5 al vértice número 6 en línea recta de 8.26 metros y rumbo N 03°39'48" W, con predio Cuenta Catastral 12-056-15; del vértice número 6 al vértice número 7 en línea recta de 0.22 metros y rumbo N 75°27'22" W, con predio Cuenta Catastral 12-056-15; del vértice número 7 al vértice número 8 en línea recta de 4.63 metros y rumbo N 01°39'25" W, con predio Cuenta Catastral 12-056-15; del vértice número 8 al vértice número 1 en línea recta de 35.27 metros y rumbo N 88°40'57" E, con predio Cuenta Catastral 12-056-10, llegando en este vértice al punto de partida, cerrando de esta forma la poligonal envolvente del predio.

Ubicación: Lote 43 de la Manzana 14 del Fraccionamiento Proletario, Colonia Mártires de Río Blanco; actualmente Oriente 87 número 2925, Colonia Mártires de Río Blanco, Delegación Gustavo A. Madero.

Superficie: 146.27 metros cuadrados.

Medidas y colindancias: Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 18.43 metros y rumbo S 02°26'15" W, con predio Cuenta Catastral 48-420-44; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 7.86 metros y rumbo N 88°13'16" W, con predio Cuenta Catastral 48-420-41; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 18.53 metros y rumbo N 02°05'49" E, con predio Cuenta Catastral 48-420-42; del vértice número 4 al vértice número 1 en línea recta de 7.97 metros y rumbo S 87°31'34" E, con Calle Oriente 87, llegando en este vértice al punto de partida, cerrando de esta forma la poligonal envolvente del predio.

Ubicación: Casa número 177, de la Avenida Industria y su terreno, Colonia Moctezuma, Distrito Federal; actualmente Avenida Industria número 177, Colonia Moctezuma Segunda Sección, Delegación Venustiano Carranza.

Superficie: 331.19 metros cuadrados.

Medidas y colindancias: Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 17.83 metros y rumbo S 63°27'45" W, con Avenida Industria; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 21.49 metros y rumbo S 25°50'19" E, con predio Cuenta Catastral 20-184-46; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 13.23 metros y rumbo N 44°41'19" E, con los predios Cuenta Catastral 20-184-03 y 20-184-02; del vértice número 4 al vértice número 5 en línea recta de 6.01 metros y rumbo N 44°33'08" E, con predio Cuenta Catastral 20-184-02; del vértice número 5 al vértice número 1 en línea recta de 15.29 metros y rumbo N 26°57'30" W, con predio Cuenta Catastral 20-184-42, llegando en este vértice al punto de partida, cerrando de esta forma la poligonal envolvente del predio.

La documentación y los planos de los predios expropiados podrán ser consultados por los interesados en las oficinas del Instituto de Vivienda del Distrito Federal y en las Direcciones Generales de Obras y Desarrollo Urbano de las Delegaciones del Distrito Federal en Cuauhtémoc, Gustavo A. Madero y Venustiano Carranza.

Artículo 2°.- El Instituto de Vivienda del Distrito Federal pagará la indemnización constitucional a quienes resulten afectados por esta expropiación y acrediten su legítimo derecho, tomando como base el valor que fije la Dirección General del Patrimonio Inmobiliario.

Artículo 3°.- Se autoriza al Instituto de Vivienda del Distrito Federal para que de acuerdo a la normatividad aplicable y a las bases establecidas en el Programa de Expropiación de Inmuebles de Alto Riesgo Estructural, realice las acciones de construcción y regularización de los inmuebles expropiados, transmitiéndolos a favor de sus actuales poseedores y conforme a la disponibilidad de vivienda se trasmitan a favor de otros solicitantes de vivienda de interés social y popular.

Artículo 4°.- De conformidad con lo establecido en los artículos 5° y 20 bis de la Ley de Expropiación, los propietarios afectados podrán interponer, dentro de los quince días hábiles siguientes a la notificación del Decreto, el recurso administrativo de revocación ante la Dirección General Jurídica y de Estudios Legislativos de la Consejería Jurídica y de Servicios Legales del Gobierno del Distrito Federal.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

SEGUNDO.- Inscríbase el presente Decreto en la Dirección General del Registro Público de la Propiedad y de Comercio del Distrito Federal.

TERCERO.- Notifíquese personalmente a los afectados la expropiación a que se refiere este Decreto.

CUARTO.- En caso de ignorarse el domicilio de los afectados hágase una segunda publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, para que surta efectos de notificación personal.

Dado en la Residencia del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, a los 14 días del mes de julio del 2004.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR.- FIRMA.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, ALEJANDRO ENCINAS RODRÍGUEZ.- FIRMA.- LA SECRETARIA DE DESARROLLO URBANO Y VIVIENDA, LAURA ITZEL CASTILLO JUÁREZ.- FIRMA.**

SECRETARÍA DE GOBIERNO**DIRECCIÓN GENERAL DE PROGRAMAS DELEGACIONALES
Y REORDENAMIENTO DE LA VÍA PÚBLICA****AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER EL REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL.**

ROCÍO GONZÁLEZ HIGUERA, Directora General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública de la Secretaría de Gobierno, con fundamento en los artículos 51 y 52 de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal; 44, fracción XI del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; 11 y Cuarto Transitorio del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal y Segundo Transitorio del Decreto por el que se reforman diversos artículos del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, así como el Acuerdo por el que se delegan en la titular de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública de la Secretaría de Gobierno, las facultades que se indican, publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal el día doce de febrero de dos mil cuatro; y

CONSIDERANDO.

Que con fecha veintiocho de febrero de dos mil dos fue publicada en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, misma que fue reformada el día catorce de mayo del mismo año. En la que se dispone que para efectos de un mejor control del tipo de juegos que se exhiben en los Establecimientos Mercantiles, se pondrán a disposición del público únicamente aquellos que se encuentren inscritos en el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal.

Que con fecha dieciocho de noviembre de dos mil tres fue publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, el Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, mismo que fue reformado el día ocho de abril de dos mil cuatro. El cual es de orden público y de observancia general en el Distrito Federal.

Que es facultad de la Secretaría de Gobierno del Distrito Federal elaborar el catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos, mismo que periódicamente revisará y actualizará, para la operación comercial de videojuegos en establecimientos mercantiles autorizados, el cual se entenderá válido en todo el territorio del Distrito Federal.

Que el artículo 11 del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal dispone que una vez que la Secretaría integre el Registro de Videojuegos, según la clasificación establecida en el artículo 51 de la Ley, lo dará a conocer a través de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Que con fecha doce de febrero de dos mil cuatro, se publicó el Acuerdo por el que se delegan en la titular de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública de la Secretaría de Gobierno, las facultades que se indican, el cual señala en su artículo primero que se delega en el titular de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública de la Secretaría de Gobierno, las facultades relativas a la organización y funcionamiento del Registro de Videojuegos para el Distrito Federal a que se refiere el artículo 52 de la Ley para el Funcionamiento de los Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal y el Reglamento para la Operación de Videojuegos, he tenido a bien emitir el siguiente

AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER EL REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL.

ARTÍCULO ÚNICO. Se da a conocer el catálogo de clasificación de títulos y contenidos de videojuegos que integran el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal, para su operación comercial en los establecimientos mercantiles autorizados en el Distrito Federal, de conformidad con lo siguiente:

REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0001	Marvel vs. Capcom	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0002	Marvel Super Heroes	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0003	Magic Sword	Peleas de seres humanos contra monstruos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0004	Mercs	Peleas de seres tipo caricaturas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0005	Devil World	Seres humanos peleando contra monstruos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0006	Demon's World	Peleas entre monstruos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0007	Blood Bros.	Peleas entre humanos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0008	Dinasty Wars	Peleas de seres humanos con espadas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0009	Dragon Ball Z	Peleas tipo karate violencia leve sin sangre ni desmembramientos	C
0010	Double Dragon	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0011	Alpine Surfer	Un hombre esquiando sorteando obstáculos	A
0012	The House of the Dead	Simulador de pistolas con eliminación de seres de ultratumba con sangre y desmembramientos	D
0013	Top Skater	Deportes simulador de patineta	A
0014	Water Ski	Deportes, simulador de esquí en agua	A
0015	Alpine Racer	Deportes competencia de esquiar en nieve	A
0016	Suzuka 8 Hours	Deportes, simulador de carreras de motos	A
0017	Ridge Racer	Deportes, simulador de carreras de autos	A
0018	The House of the Dead 2	Simulador de pistolas con eliminación de seres de ultratumba con sangre y desmembramientos	D
0019	Alpine Racer 2	Deportes, competencia de esquiar en nieve	A
0020	Real Puncher	Simulador de golpeo	C
0021	Side by Side	Deportes simulador de carreras de autos	A
0022	Daytona USA	Simulador de carreras de autos en pista	A
0023	Super Hang-On	Simulador de carreras de motos	A
0024	Dance Dance Revolution 3th Mix	Simulador de baile	A
0025	Dance Dance Revolution 4th Mix	Simulador de baile	A
0026	Dance Dance Revolution 5th Mix	Simulador de baile	A
0027	Dance Dance Revolution 3th Mix Plus	Simulador de baile	A
0028	Dance Dance Revolution 4th Mix Plus	Simulador de baile	A
0029	Gun Blade in N.Y.	Simulador de pistolas para eliminar objetivos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0030	Mocap Boxing	Deportes simulador de box	C
0031	Deer Hunting USA	Deportes, cacería de venados	C
0032	The Lost World	Simulador de pistolas en donde se eliminan seres prehistóricos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0033	Power Instinct	Peleas entre seres humanos	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0034	Pit Fighter	Figuras humanas que hacen ejercicio y pelean contra mujeres sin sangre ni desmembramientos	C
0035	P.O.W. Prisoner of War	Peleas entre seres humanos con armas sin sangre ni desmembramientos	C
0036	Aliens	Personajes que disparan y destruyen extraterrestres, sin sangre, ni desmembramientos	C
0037	Art of Fighting	Peleas entre humanos, tipo karate, sin armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0038	Batman	Peleas sin sangre, ni desmembramientos	C
0039	Cabal	Militares que matan a humanos con armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0040	Captain Command	Peleas entre seres animados con armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0041	Crime City	Peleas entre humanos que se disparan, sin sangre, ni desmembramientos	C
0042	Crime Fighters	Seres humanos que pelean contra los delincuentes, sin sangre, ni desmembramientos	C
0043	Dark Seal	Peleas con dragones, con armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0044	Donkey Kong Junior	Aventura de un cachorro simio esquivando rivales y subiendo por cuerdas para salvar a su padre	A
0045	Donkey Kong 3	Aventuras de un simio salvando obstáculos	A
0046	Donkey Kong	Aventuras de un gorila esquivando obstáculos	A
0047	Dragon Breed	Persecución aérea y terrestre con derribamiento de objetivos	B
0048	Don Pachi	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0049	Dcon	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0050	Darius II	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0051	Darius Gaiden	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0052	Darius	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0053	Dangun Feveron	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0054	Carrier Air Wing	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0055	Aero Fighters 3	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0056	Aero Fighters 2	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0057	Aero Fighters	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0058	Samurai Shodown	Peleas de artes marciales, con armas, sangre y sin desmembramientos	D
0059	Super Sidekicks 3 The Next Glory	Deportes, fútbol soccer	A
0060	The King of Dragons	Peleas de artes marciales sin sangre ni desmembramientos	C
0061	Savage Reign	Peleas entre humanos con sangre y sin desmembramientos	D
0062	Super Sidekicks	Deportes, fútbol soccer	A
0063	Soccer Brawl	Fútbol	A
0064	Tecmo World Soccer '96	Juegos de fútbol soccer con esquema similar al de la copa del mundo, con treinta y dos selecciones	A
0065	World Kicks	Deportes, fútbol soccer	A
0066	World Cup	Deportes, fútbol soccer	A
0067	Harley Davidson	Deportes, simulador de moto paseando por la ciudad	A
0068	Cyber Cycle	Simulador de carreras de motos	A
0069	Landing Gear	Simulador de vuelo, consiste en despegar un avión y volver a aterrizar	A
0070	Out Runners	Simulador de autos	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0071	Power Wheels	Simulador de carreras de autos	A
0072	Virtua Racing	Simulador de autos	A
0073	Space Gun	Pelea espacial que consiste en eliminar a seres extraterrestres, sin sangre, ni desmembramientos	C
0074	Dance Dance Revolution Disney Mix	Simulador de baile	A
0075	Dance Dance Revolution Extreme	Simulador de baile	A
0076	Dance Dance Revolution USA	Simulador de baile	A
0077	Virtua Striker 3	Deportes, fútbol soccer	A
0078	Virtua Striker	Deportes, fútbol soccer	A
0079	Football Frenzy	Deportes, fútbol soccer	A
0080	Goal! Goal! Goal!	Juego de fútbol soccer	A
0081	Football Champ	Deportes, fútbol soccer	A
0082	Blood Storm	Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos	D
0083	Area 51	Guerra de guerrillas, con sangre, sin desmembramientos	D
0085	Cruis'n USA	Deportes, carreras de autos	A
0086	Cruis'n World	Deportes, carreras de autos	A
0087	Hang On	Deportes, carreras de motos	A
0088	Propcycle	Deportes, carreras en bicicleta	A
0089	Space Harrier	Aventuras espaciales eliminando monstruos extraterrestres con disparos láser	B
0090	Suzuka 8 Hours 2	Deportes, carrera de autos	A
0091	Title Fight	Deportes, boxeo	C
0092	The King of Fighters '99	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0093	The King of Fighters '94	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0094	Garou: Mark of the Wolves	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0095	The King of Fighters 2000	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0096	The King of Fighters '95	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0097	The King of Fighters '96	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0098	The King of Fighters '97	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0099	The King of Fighters '98: The Slugfest	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0100	Capcom VS. SNK: Millennium Fight 2000	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0101	Captain America and The Avengers	Peleas entre seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0102	Samurai Shodown III	Peleas de artes marciales, con armas, con sangre y sin desmembramientos	D
0103	Samurai Shodown II	Peleas de artes marciales, con armas, sangre y sin desmembramientos	D
0104	Killer Instinct	Peleas de artes marciales con sangre, con armas y con desmembramientos	D

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0105	Samurai Shodown IV	Peleas de artes marciales, con armas, con sangre y sin desmembramientos	D
0106	Ridge Racer 2	Simulador de autos	A
0107	The Last Blade 2	Artes marciales, sin mutilamiento de miembros, con muestras graficas que significan sangre	D
0108	Lucky and Wild	Deportes, carreras de autos con disparos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0109	Tecmo Knight	Peleas entre seres humanos y monstruos, con sangre y desmembramientos	D
0110	Mortal Kombat Ultimate	Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos	D
0111	Mortal Kombat 4	Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos	D
0112	Mortal Kombat 3	Peleas de artes marciales con armas, sangre y desmembramientos	D
0113	Mortal Kombat 1	Peleas de artes marciales, con armas, sangre y desmembramientos	D
0114	Mortal Kombat	Peleas de artes marciales con armas, sangre y desmembramientos	D
0115	Virtua Fighter 2	Peleas de artes marciales, con armas, sin sangre y sin desmembramientos	C
0116	Super Street Fighter Zero 2 Alpha	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0117	Super Street Fighter Zero 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0118	Super Street Fighter Zero	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0119	Super Street Fighter Turbo	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0120	Super Street Fighter Champion	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0121	Super Street Fighter 2 Turbo	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0122	Sengoku 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0123	Sengoku	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0124	Street Fighter Zero 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0125	Street Fighter Zero	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0126	Street Fighter 3	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0127	Street Fighter 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0128	Street Fighter The Movie	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0129	Street Fighter Ex Plus 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramiento	C
0130	Street Fighter Ex Plus	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0131	Street Fighter Alpha 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0132	Street Fighter I	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0133	Street Fighter	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0134	18 Wheeler American Pro Trucker	Simulador de trailer	A
0135	2003 Golden Tee Fore	Simulador de golf	A
0136	NFL Blitz 2000	Deportes, fútbol americano	A
0137	C.A.R.T. Fury Championship Racing	Simulador de carreras formula cart	A
0138	Ferrari F 355 Challenge	Simulador de un carro Ferrari	A
0139	Eighteen Wheeler	Simulador de trailers	A
0140	L.A. Machineguns	Simulador de rifles	C
0141	Police 911	Simulador de pistolas	C
0142	Rapid River	Deportes, carreras de lanchas	A
0143	Silent Scope	Interactivo de rifle	C
0144	Tsumo Beach Head 2000	Videojuego de guerra con sangre	D
0145	Dance Dance Revolution 4th Mix Solo	Simulador de baile	A
0146	Dance Dance Revolution 4th Mix Plus Solo	Simulador de baile	A
0147	Dance Dance Revolution 2nd Mix Club Version	Simulador de baile	A
0148	Dance Dance Revolution 2nd Mix	Simulador de baile	A
0149	Dance Dance Revolution	Simulador de baile	A
0150	Dance Dance Revolution 6th Mix	Simulador de baile	A
0151	Marvel vs. Capcom 2. New Age of Heroes	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0152	The King of Fighters 2001	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0153	Capcom VS. SNK 2. Mark of the Millennium 2001	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0154	Super Sidekicks 2. The World Championship	Deportes, fútbol	A
0155	Operation Wolf	Combate entre seres humanos, con sangre y sin desmembramientos	D
0156	The Last Blade	Artes marciales, sin mutilamiento de miembros, con muestras gráficas que significan sangre	D
0157	Samurai Shodown V	Peleas de artes marciales, con armas, sangre y sin desmembramientos	D
0158	Legend of Success Joe	Peleas entre seres humanos con sangre	D
0159	San Francisco Rush	Carreras de autos	A
0160	Vampire Savior. The Lord of Vampire	Peleas de artes marciales, con armas, sangre, sin desmembramientos	D
0161	Time Crisis II	Aventuras de guerra, con muestras gráficas de sangre	D
0162	Mortal Kombat II	Peleas de artes marciales, con sangre y desmembramientos	D
0163	Virtua Fighter 4	Peleas de artes marciales, con armas, sin sangre y sin desmembramientos	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0164	Virtua Fighter 3	Peleas de artes marciales con utilización de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0165	Super Street Fighter II - The New Challengers	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0166	Super Street Fighter Tournament Edition	Peleas de artes marciales, sin armas, sin sangre y sin desmembramientos	C
0167	Street Fighter Plus	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0168	Dance Dance Revolution Max (6th Mix)	Simulador de baile	A
0169	Dance Dance Revolution Max	Simulador de baile	A
0170	Dance Dance Revolution Max 2	Simulador de baile	A
0171	Dance Dance Revolution Max 2 (7th Mix)	Simulador de baile	A
0172	Dance Dance Revolution 7th Mix	Simulador de baile	A
0173	Dance Dance Revolution Solo	Simulador de baile	A
0174	Puzzled	Una serie de cuadros que se ordenan en forma vertical u horizontal en la parte inferior de la pantalla, acumulando puntos	A
0175	Cup 98	Torneo de fútbol soccer, como una liga profesional	A
0176	Metal Slug 3	Misiones de guerra en diversos ambientes, con sangre y desmembramientos	D
0177	NBA Jam	Básquetbol	A
0178	NBA Hangtime	Deportes, basquetbol	A
0179	Strikers 1945	Persecución espacial con derribamiento de objetivos	B
0180	Strikers 1945 Plus	Combate de aviones	B
0181	Power Instinct Matrimelee	Peleas entre seres humanos, con poderes, sin sangre, ni desmembramientos	C
0182	Marvel VS. Street Fighter o Marvel Super Heroes VS. Street Fighter	Peleas de artes marciales, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0183	King of Monsters 2 o King of the Monsters 2	Peleas con monstruos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0184	King of Monsters o King of the Monsters	Peleas con monstruos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0185	Moon Walker o Michael Jackson's Moonwalker	Peleas de Michael Jackson contra humanos	C
0186	Prehistoric Island o Prehistoric Isle in 1930	Cacería de seres prehistóricos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0187	Caverman Ninja o Caveman Ninja	Figuras de cavernícolas que matan dinosaurios, con armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0188	Tekken Tag Tournament o Tekken Tag Tournament	Peleas entre seres humanos, tipo karate, con sangre, con armas, sin desmembramientos	D
0189	Tekken 3 o Tekken 3	Figuras humanas peleando, tipo karate, con sangre, armas, sin desmembramientos	D

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0190	Teken 2 o Tekken 2	Figuras humanas peleando, tipo karate, con sangre, armas y sin desmembramientos	D
0191	Teken o Tekken	Figuras humanas peleando, tipo karate, con sangre, armas, sin desmembramientos	D
0192	Virtua Fighter	Peleas de artes marciales con armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0193	Metal Slug X	Persecuciones de personajes ficticios, con el uso de armas y bombas, con explosiones, con sangre y desmembramientos	D
0194	Tumble Pop	Misiones en que un humano elimina a sus contrincantes utilizando una tipo aspiradora, que después los expulsa, no hay sangre, ni desmembramientos	B
0195	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0196	Street Fighter Alpha 3	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0197	SVC Chaos: SNK VS. Capcom	Peleas de artes marciales, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0198	SVC Chaos: SNK VS. Capcom Plus	Peleas de artes marciales, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0199	After Burner II	Combate de aviones	B
0200	Air Duel	Combate de aviones	B
0201	Air Gallet	Combate de aviones, misiones enfrentando también tanques de guerra y bases	B
0202	Airwolf	Combate entre aviones y helicópteros	B
0203	Ajax	Combate de aviones y helicópteros, con explosiones	B
0204	Alpha Mission II	Persecución espacial con derribamiento de objetivos	B
0205	Fatal Fury 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0206	Fatal Fury 3: Road to the Final Victory	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0207	Fatal Fury Wild Ambition	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0208	Real Bout Fatal Fury	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0209	Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0210	Andro Dunos	Juego de combate espacial, sin que se represente al ser humano	B
0211	Galaxy Fight: Universal Warriors	Peleas entre seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0212	Fatal Fury Special	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0213	Amidar	Recolección de puntos para llenar cuadros y pasar a un nivel superior	A
0214	Aqua Jack	Misiones de un hombre manejando una lancha enfrentando a submarinos, aviones y tanques de guerra, utilizando armas y bombas	B
0215	Arbalester	Combate aéreo, con el uso de armas y bombas, con explosiones	B

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0216	Arch Rivals	Deportes, juego de basquetbol	A
0217	Demon Front	Persecución contra humanos y seres ficticios, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0218	Martial Master	Peleas entre seres humanos, con poderes, uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0219	Area 88	Persecución aérea y terrestre, con derribamiento de objetivos	B
0220	Arkanoid Returns	Pinbol o voleibol, cuya finalidad es eliminar estrellas para pasar al siguiente nivel	A
0221	Armed Formation F	Combate aéreo con explosiones	B
0222	Art of Fighting 2	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0223	Art of Fighting 3 - The Path of the Warrior	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos	C
0224	Astro Invader	Seres ficticios que van eliminando obstáculos para alcanzar su objetivo y puntuación	A
0225	Asuka & Asuka	Batalla aérea	B
0226	Ataxx	Manchas que se desplazan y se van comiendo	A
0227	Atomic Point	Figuras que se van ensamblando, sin dejar espacios	A
0228	Arabian	Seres ficticios con indumentaria árabe, que en un ambiente de fantasía va recolectando vasijas y eliminando a otros seres ficticios, sin matarlos de manera gráfica	A
0229	Aurail	Persecución terrestre con derribamiento de objetivos, que de ninguna forma representan seres humanos	B
0230	Avengers	Peleas entre seres humanos, sin desmembramientos, ni sangre	C
0231	Avenging Spirit	Peleas de seres humanos y seres animados, sin desmembramientos, ni sangre	C
0232	Back Street Soccer	Deportes, juegos de fútbol soccer	A
0233	Street Fighter 2 Turbo	Peleas de artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos, las peleas son entre seres humanos	C
0234	The King of Fighters 2002	Peleas entre seres humanos, con poderes, sin sangre, ni desmembramientos	C
0235	Crisis Zone	Juego interactivo de seres humanos en una persecución dentro de un negocio, sin desmembramientos, ni sangre, pero que si matan de manera grafica a éstos	C
0236	Beach Head 2002	Juego interactivo en el cual se dispara a seres humanos y aviones, sin derramamiento de sangre	C
0237	The House of the Dead III	Juego interactivo de metralleta, con la cual se mata a zombis, con muestras gráficas de sangre color verde	D
0238	Police 24/7	Juego interactivo en el cual el jugador toma una pistola para matar a sus oponentes, sin sangre, ni desmembramientos, los personajes son seres humanos	C
0239	Star Wars Trilogy Arcade	Simulador de combate en tres episodios de la película Star Wars, donde hay que derribar naves y combatir con pistola entre seres humanos, no hay factores gráficos de sangre, ni desmembramientos	C
0240	Evolution Soccer	Juegos de fútbol soccer	A
0241	Crouching Tiger Hidden Dragon 2003	Luchas entre seres humanos, con el uso de la fuerza física, sin muestras graficas de sangre, ni desmembramientos, se escogen cuatro peleadores de un total de cuarenta	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0242	Bad Dudes vs. Dragon Ninja	Peleas de artes marciales, sin sangre y sin desmembramientos, en la que compiten seres humanos	C
0243	Bang Bang Ball	Juego infantil en donde un ratón debe lanzar pelotas para liberar a una ratoncita, sin matar de manera gráfica a otros seres	A
0244	Battle Rangers	Misiones de guerra de seres humanos, con armas de fuego, sin sangre, ni desmembramientos	C
0245	Battle Flip Shot	Juego de tenis con escudos	A
0246	Battle Chopper	Combate aéreo con explosiones, que en ningún momento se representa al ser humano	B
0247	Baseball Stars Professional	Deportes, juegos de béisbol	A
0248	Baseball Stars 2	Juegos de béisbol	A
0249	Bang Bead	Seres animados jugando con una pelota que cuando se les pasa, eliminan estrellas, que están detrás de ellos	A
0250	Bay Route	Combate entre seres humanos, con armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0251	Battletoads	Batallas espaciales entre seres extraterrestres, sin sangre, ni desmembramientos	C
0252	Rival School 2	Peleas de seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0253	X-Men vs. Street Fighter	Diversos seres animados o humanos con poderes, que tienen que derribarse, luchar o eliminar al contrincante, sin sangre ni desmembramiento	C
0254	Virtua Striker 99	Encuentros de fútbol	A
0255	Metal Slug 5	Persecución de personajes que representan al ser humano y ficticios, con el uso de armas, bombas con explosiones, programado para mostrar sangre, con desmembramientos	D
0256	Metal Slug 4	Persecución de personajes ficticios y humanos, con el uso de armas, bombas con explosiones, programado para mostrar sangre y con desmembramientos	D
0257	Metal Slug	Persecución entre seres humanos con utilización de armas, con sangre	D
0258	Metal Slug 2	Persecución entre seres humanos con utilización de armas, con sangre	D
0259	Galaga	Eliminación de objetivos tipo naves, para acumular puntos y avanzar por etapas, no representa seres humanos	B
0260	Emergency Call Ambulance	Simulador de ambulancia en la cual el jugador lleva a un paciente rumbo al hospital, en caso de no llegar a éste en un tiempo determinado termina el juego	A
0261	Dimahoo	Peleas tipo karate entre humanos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0262	Giga Wing	Combate aéreo con persecución de objetivos	B
0263	Knights of the Round	Aventuras de la época medieval donde va creando una historia propia alcanzando objetivos	A
0264	Rival School	Artes marciales, sin sangre, ni desmembramientos, con efectos especiales y personajes fantasiosos	C
0265	Stakes Winner	Carrera de caballos	A
0266	Super Gem Fighter Minimix	Peleas entre humanos, sin armas, ni sangre, ni desmembramientos	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0267	Super Street Fighter 3	Peleas tipo karate entre humanos, sin sangre ni desmembramientos	C
0268	X Men	Peleas tipo karate entre humanos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0269	Blazing Star	Aviones con disparos a aviones, con el fin de derribarlos, que de ninguna forma representan seres humanos	B
0270	Ms. Pac Man	Seres ficticios los cuales van recorriendo un laberinto y van comiendo la línea punteada y frutas, así como puntos centelleantes, los cuales convierten a los seres ficticios en vulnerables para comérselos y alcanzar puntuación, no hay sangre, ni desmembramiento	A
0271	Miss Pac Man	Un ser ficticio que va comiendo puntos, evitando ser alcanzado por unos fantasmas, al momento de que este ser ficticio se come unas esferas, los fantasmitas son susceptibles para ser comidos sin que se maten de manera gráfica	A
0272	Super Pac Man	Se trata de un ser ficticio que va comiendo frutas, asimismo aparecen unas llaves, las cuales al comérselas, van abriendo unos campos para que se coma la fruta que esta ahí dentro o bien unas esferas, mismas que sirven para que los fantasmas se vuelvan susceptibles de ser comidos, sin que se vea que se mata de manera gráfica	A
0273	Run & Gun	Deportes, básquetbol	A
0274	Blasteroids	Combate espacial con el uso de armas, en ningún momento se representa al ser humano	B
0275	Basketball	Deportes, básquetbol	A
0276	Beat Head	Juego de habilidad donde el muñeco salta unos hexágonos para eliminarlos	A
0277	Beezer	Una abejita dentro de un panal, la cual forma hexágonos que cuando hay dentro otras abejas las elimina, dentro de los hexágonos formados	A
0278	Big Run	Carrera de autos donde se tienen que recorrer diferentes circuitos, puede chocar sin que se muestre gráficamente lesión de seres humanos, así como desmembramientos, ni sangre	A
0279	Big Striker	Deportes fútbol	A
0280	Bio-Ship Paladin	Juego de combates de naves espaciales en diferentes medios, el objetivo es derribar a naves extraterrestres y coleccionar esferas que le ayudan a aumentar el armamento y así ganar, no hay sangre, ni desmembramiento	B
0281	Biomechanical Toy	Combate entre humanos contra extraterrestres, uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0282	Bionic Commando	Combate entre seres humanos, con uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0283	Blade Master	Batallas de seres humanos, con uso de armas, sin sangre y sin desmembramientos	C
0284	Blast Off	Batalla espacial en la cual se eliminan naves, no hay muerte de seres, ni desmembramientos o sangre	B

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0285	Crazy Taxi	Simulador de taxi, en el que el jugador esta de pie manejando un taxi, recogiendo pasajeros en un lapso límite de tiempo; en caso de que éste se agote, se termina el juego	A
0286	Block Block	Juego de pinbol en el cual se van eliminando barras que tienen diferentes puntuaciones y que salen diversos objetos que al atraparlos hacen que la barra que se maneja tenga ciertas cualidades favorables al jugador	A
0287	Bomb Jack	Seres animados, de los cuales uno de ellos tiene que librar a otros para no ser eliminado antes de que recoja las esferas, algunas de ellas son bombas, que al activarlas dan puntos y convierte en objetos de oro a otros seres, no hay sangre, ni desmembramientos	A
0288	Bogey Manor	Un ser humano que destruye esferas para hacer puntos y pasar a otro nivel, antes de ser eliminado por fantasmas y derrumbes	A
0289	Bomb Bee	Juego de habilidad y destreza, el cual tiene como objetivo, hacer puntos por medio de la eliminación de barras de diferentes colores	A
0290	Blue's Journey	Juego donde seres ficticios, no humanos, tienen que vencer obstáculos para llegar a la meta	A
0291	Blue Hawk	Combate aéreo, el cual tiene que derribar aviones y destruir tanques y cañones, pasando diferentes niveles de dificultad y obteniendo puntuación, no hay seres humanos en el interior de las naves, sin desmembramiento, ni sangre	B
0292	Blomby Car	Carreras de autos, tiene que recorrer la mayor distancia en menor tiempo, librando curvas, al chocar gráficamente el auto da vueltas sin que se destruya, recorriendo el auto diferentes pistas	A
0293	Block Out	Juego de habilidad y destreza, acomodando en diferentes espacios, varias figuras geométricas tridimensionales	A
0294	Pump It Up The Prex 3	Simulador de pista de baile en el cual se tiene que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales	A
0295	Le Mans 24	Simulador de carreras, con dos autos, se puede jugar en lo individual o en carrera, hay seis marcas de autos para ser seleccionados	A
0296	Scud Race	Simulador de carrera de autos con cuatro pistas para ser seleccionadas	A
0297	Dangerous Curves	Simulador de auto y de moto, donde se puede jugar en lo individual o simultaneo entre el auto y la moto	A
0298	Battle Gear 2	Simulador de carreras de automóviles, con once pistas y dieciséis autos para ser seleccionados	A
0299	Para Para Paradise 2nd Mix	Simulador de baile, donde se utiliza una plataforma octagonal para mover las manos como lo indique la pantalla	A
0300	Drummania 3rd Mix	Simulador de batería utilizando las baquetas	A
0301	Ace Driver Victory Lap	Simulador de carrera de autos con tres pistas	A
0302	Beatmania Complete 2nd Mix	Simulador de disc jockey, el cual se utiliza según los movimientos que se señalen en la pantalla	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0303	Cyber Commando	Simulador de naves espaciales en combate destruyéndose entre ellas, con cinco naves para ser seleccionadas	B
0304	Aqua Jet	Simulador de carreras en moto acuática, con dos pistas para ser seleccionadas	A
0305	Turkey Hunting USA	Cacería de pavos y patos, con cinco países y seis armas para ser seleccionados, no hay sangre	C
0306	Teraburst	Simulador en el que se dispara a extraterrestres y naves espaciales con un arma de fuego, sin sangre, ni desmembramientos	C
0307	Guitarfreaks 2nd Mix	Simulador de guitarras, tocando al ritmo de la música	A
0308	Ninja Assault	Simulador de pistola, con la cual se va matando a seres ficticios, sin sangre, ni desmembramientos	C
0309	Sky Target	Simulador de avión de guerra con el cual se derriban a otros aviones	B
0310	Mambo Agogo	Simulador de música donde se tiene que tocar las tumbas conforme a los movimientos que marque la pantalla	A
0311	Legion of Heroes	Peleas de seres humanos con poderes, con dieciséis peleadores para ser seleccionados, las peleas se llevan a cabo en diferentes escenarios, no hay sangre, ni desmembramientos	C
0312	Block Carnival	Pinbol en el cual se controla la imagen de un muñeco con el que se evita que caiga una pelota, manteniéndola eliminando bocadillos, café, etc., mediante rebotes de la misma	A
0313	Blocken	Pinbol en el que con la imagen de una barra, mediante rebotes de una pelota, se eliminan bloques superiores	A
0314	Chaos Heat	Simulador de asalto a una bóveda con armas, que al disparar son derribados seres ficticios, sin sangre, ni desmembramientos	C
0315	Cyber Sled	Persecución de naves espaciales que son derribadas por la nave que elige el jugador	B
0316	Keyboardmania 3rd Mix	Simulador de órgano musical donde se debe tocar conforme lo indica la pantalla	A
0317	Drummania	Simulador donde se golpean los tambores con las baquetas al ritmo de la música de acuerdo con los colores de los tambores, según lo indican las líneas de la pantalla	A
0318	Landing High Japan	Simulador de vuelo en avión, con selección del modelo de avión y del recorrido	A
0319	Air Trix	Simulador en el que un ser humano hace acrobacias en patineta y que cuando cae inmediatamente se levanta para continuar	A
0320	Brave Fire Fighters	Simulador de bombero donde se toma una bomba con manguera, misma que es ocupada para apagar un incendio que se presenta al interior de un edificio, observando seres humanos corriendo de las llamas, donde se tiene que rescatar a una persona por nivel en un tiempo determinado, en caso de que no se apague el incendio la persona queda sentada sin que se aprecie que muera, concluyendo el juego, no se aprecian quemados, sangre o desmembramiento	A
0321	Under Fire	Combate entre seres humanos, con armas, sin sangre, ni desmembramiento	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0322	Final Furlong 2	Carrera de caballos, diez caballos con tres pistas para seleccionar, algunas de las pistas tienen obstáculos, no hay derramamiento de sangre	A
0323	Guitar Freaks 3rd Mix	Simulador de guitarras en el cual se toca de acuerdo a la melodía	A
0324	Ski Champ	Competencia de esquí entre seres humanos	A
0325	Dance Dance Revolution Solo 2000	Simulador de música tipo baile	A
0326	Sega Touring Car	Simulador de carreras de autos donde se realiza el recorrido en un tiempo límite, en caso contrario se termina el juego, se pueden elegir cuatro autos diferentes	A
0327	Beatmania 6th Mix	Simulador de disc jockey donde la consola mediante tres columnas indica la tecla que se debe tocar para acompañar la melodía	A
0328	Manx TT Super Bike	Simulador de carrera de motos de dos motos, se puede jugar en dos pistas en lo individual o en parejas	A
0329	Prehistoric Island 2	Aviones que disparan y matan animales prehistóricos y figuras humanas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0330	Bells & Whistles	Persecución aérea con derribamiento de objetivos	B
0331	Blockade	Juego en el que se cubre la pantalla con figuras lineales que se van dejando conforme se avanza, sin regresar en la misma dirección, ni tocar las paredes de la pantalla o las figuras que se hayan dejado, sin matar de manera gráfica a otros seres	A
0332	Samurai Shodown III: Blades of Blood	Pelea de artes marciales entre seres humanos con armas y sangre, sin desmembramientos, enfrentándose para eliminar a su oponente en tres intentos	D
0333	Samurai Shodown IV: Amakusa's Revenge	Pelea de artes marciales entre seres humanos, con armas y sangre, sin desmembramiento, enfrentándose para pelear con otro y eliminar a su oponente en tres intentos	D
0334	The King of Fighters '99. Millennium Battle	Pelea de artes marciales, sin sangre, ni desmembramiento, con eliminación de cuatro oponentes en cada serie	C
0335	Buggy Challenge	Carrera de autos en el desierto, donde libran obstáculos de dunas de arena, para recorrer la distancia contra el tiempo	A
0336	Bubbles	Seres tipo caricatura en donde se deben atrapar con una burbuja para desaparecerlos	A
0337	Bubble Bobble 2	Seres ficticios que encapsulan a otros y que al tronar la capsula se convierten en frutas, las cuales dan puntos, sin que se aprecie que se eliminan simplemente se desvanecen	A
0338	Bubble Bobble	Seres ficticios con figura de pequeños dragones que expulsan burbujas para atrapar a otros seres ficticios similares a juguetes de cuerda y después reventar la burbuja para convertirlos en diversas frutas, aparecen cuatro oponentes en cada escenario, los cuales no se matan de manera gráfica	A
0339	Breakers Revenge	Pelea de artes marciales entre humanos, con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0340	Breakers	Pelea entre seres humanos, con poderes, sin sangre, ni desmembramientos	C
0341	Break Thru	Combate terrestre donde se tienen que librar soldados y vehículos militares con un carro	B

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0342	Brain	Persecución espacial con derribamiento de objetivos sin vida	B
0343	Boulder Dash	Un minero que tiene que agarrar diamantes, pasando a otros niveles, corriendo el riesgo de que le caiga una bola	A
0344	Bottom of the Ninth	Juego de deportes, béisbol	A
0345	Borech	Juego en el que se le va indicando a una canica el camino para que llegue a la meta	A
0346	Bonze Adventure	Aventuras de seres tipo caricatura, los cuales hay que evitar para llegar a la meta	A
0347	Bump 'N' Jump	Carrera de autos	A
0348	Burgertime	Preparar hamburguesas contra el tiempo y librar al oponente que es huevo y chile	A
0349	Burnin' Rubber	Carrera de autos	A
0350	Burning Fight	Peleas entre seres humanos con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0351	Cadillacs and Dinosaurs	Lucha entre seres humanos donde se selecciona uno de cuatro jugadores, se utilizan armas, sin sangre, ni desmembramiento, las acciones son en diversos escenarios	C
0352	Circus	Un muñeco que utiliza un trampolín para agarrar objetos, sin matar de manera gráfica a otros seres	A
0353	Chuka Taisen	Persecución entre seres ficticios con derribamiento de objetivos que no representan al ser humano, sin sangre, ni desmembramientos	B
0354	Chopper I	Combate aéreo y terrestre derribando objetivos que no representan al ser humano, con explosiones	B
0355	Check Man	Controlar a un muñeco en las cuatro direcciones cardinales para alcanzar un bono y que posteriormente se transforma en otro, hasta terminar, sin matar de manera grafica a otros seres	A
0356	Chase H.Q.	Carrera de autos, sin muestras gráficas de sangre	A
0357	Championship Sprint	Carrera de autos, sin muestras gráficas de sangre	A
0358	Champion Baseball	Juegos de béisbol	A
0359	Capcom Sports Club	Tres deportes para ser seleccionados, dunk stars -básquetbol-, smash stars -tenis- y kick stars -fútbol-	A
0360	Capcom Baseball	Juegos de béisbol	A
0361	Cannon Ball	Juego que al lanzar pelotas de colores y agruparlas en tres iguales o más del mismo color, se eliminan y dan puntos	A
0362	Cameltry	Juego en donde se controla un laberinto, para dirigir una bola a su destino	A
0363	Black Tiger	Un caballero medieval el cual enfrenta a seres ficticios con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0364	Clowns	Dos muñecos que utilizan un trampolín para alcanzar objetivos	A
0365	Colony 7	Combate espacial con derribamiento de objetos, que de ninguna manera representan al ser humano	B
0366	Do! Run Run	Juego en el que se tiene que coleccionar puntos en un laberinto, escapando de seres ficticios	A
0367	Dog Fight	Un perro que maneja un avión para derribar aviones contrincantes	B
0368	Dogyuun	Combate entre naves espaciales	B
0369	Cloak & Dagger	Eliminación de seres ficticios sin matarlos de manera gráfica, para recolectar objetos en un ambiente de fantasía	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0370	Clash Road	Carrera de bicicletas	A
0371	Cisco Heat	Carrera de patrullas sin representar al ser humano	A
0372	Circus Charlie	Actividades de circo	A
0373	Diamond Run	Juego en el cual se libera camino al tiempo en que pueden liberarse objetos, los cuales caen y eliminan a contrincantes, sin matarlos de manera gráfica	A
0374	Dig Dug	Seres ficticios que lanzan una cuerda para atrapar al enemigo y una vez atrapado lo infla hasta eliminarlo, se lleva a cabo en el subsuelo	A
0375	Dig Dug II	Seres ficticios que lanzan una cuerda para atrapar al enemigo y una vez atrapado lo infla hasta eliminarlo, se lleva a cabo en paisajes abiertos	A
0376	Dead Eye	Tiro al blanco en el cual se debe mantener una moneda en el aire disparándole, una vez que llega al tope la moneda aparece una ave no gráfica a la cual debes eliminar	A
0377	Defender	Combate espacial con explosiones, que en ningún momento representan al ser humano	B
0378	Darkstalkers: The Night Warriors	Peleas entre seres humanos y ficticios, sin sangre, ni desmembramientos	C
0379	Dark Planet	Combate espacial con derribamiento de objetivos, que en ningún momento representan al ser humano	B
0380	Danny Sullivan's Indy Heat	Carrera de autos en la que en ningún momento se representa al ser humano	A
0381	Dangerous Seed	Combate espacial donde en ningún momento se representa al ser humano	B
0382	Daioh	Combate aéreo entre aviones, donde en ningún momento se representa al ser humano	B
0383	Cuby Bop	Competencia entre seres animados para eliminar bloques del color correspondiente con una pelota	A
0384	Crystal Castles	Seres ficticios que recorren laberintos para recolectar los puntos que en ellos aparecen	A
0385	Crude Buster	Peleas utilizando la fuerza física y armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0386	Crazy Balloon	Controlar un globo evitando chocar en las paredes del laberinto	A
0387	Crash!	Juego de carreras de patrullas	A
0388	Crush Roller	Recorrer un laberinto que se rellena de color verde, sin ser tocado por seres ficticios	A
0389	Congo Bongo	Un explorador el cual escala una montaña esquivando cocos que avienta un gorila	A
0390	Mouse Attack	Evitar que un ratón llegue a donde se encuentra el queso, mediante la caída de un martillo	A
0391	Site 4	Simulador de pistola con la cual se mata a seres ficticios, con muestras gráficas que significan sangre, de color verde en los seres ficticios y de color roja en el jugador principal	D
0392	Funky Jet	Peleas entre seres humanos apareciendo también seres ficticios, sin sangre ni desmembramientos	C
0393	Frogger	Un ser ficticio que debe cruzar una avenida, evitando ser tocado por carros o por seres ficticios, en el momento en que es tocado se desvanece, sin que se aprecie la muerte del jugador de manera gráfica	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0394	Forgotten Worlds	Un ser humano disparando a seres ficticios los cuales a su vez le disparan y si este es tocado muere	C
0395	Freeze	Un hombre que se encuentra atrapado en un laberinto de hielo, mismo que va abriendo paso con un soplete, evitando que un ser ficticio la congele	A
0396	Frisky Tom	Juego en el que el jugador esta en un laberinto con tubos de agua, misma que debe llevar al otro extremo, evitando ser tocado por seres ficticios	A
0397	Exciting Soccer	Juego de fútbol soccer en el cual se puede elegir entre seis equipos	A
0398	Extra Bases	Juego de béisbol	A
0399	Extra Innings	Juego de béisbol, cuyas imágenes son en blanco y negro	A
0400	Extreme Downhill	Carreras de esquí sobre nieve, contra reloj	A
0401	Exvania	Un caballero medieval que enfrenta a otros dentro de un laberinto con el uso de armas, sin sangre, ni desmembramientos	C
0402	F-1 Dream	Carrera de autos contra reloj	A
0403	F-1 Grand Prix	Carrera de autos tipo formula 1	A
0404	Fight Fever	Peleas de artes marciales entre seres humanos, sin sangre, ni desmembramientos	C
0405	Final Blow	Peleas de box, sin sangre, ni desmembramientos	C
0407	Final Star Force	Combate espacial sin representar en ningún momento al ser humano	B
0408	F 1 Exhaust Note	Carrera de automóviles tipo formula 1	A
0409	Flying Shark	Combate aéreo, sin representar al ser humano	B
0410	Euro Champ '92	Juego de futbol soccer, donde se selecciona a un jugador de cuatro que aparecen y una bandera de doce que aparecen en la pantalla	A
0411	Dominos	Dos flechas, una de ellas la controla el jugador, él cual debe tratar de no chocar ya que al hacerlo pierde el jugador	A
0412	Double Dragon 3-The Rosetta Stone	Peleas entre seres humanos con artes marciales, sin sangre, peleando con diferentes habitantes del mundo	C
0413	Double Dragon II - The Revenge	Peleas de seres humanos utilizando los puños y chacos, la pelea es entre cinco países, sin sangre	C
0414	Double Play	Juego de béisbol en el que el muñeco batea hasta que le hacen los tres outs	A
0415	Dragon Ninja	Peleas entre seres humanos utilizando artes marciales, y al impacto del golpe desaparece el contrincante, sin sangre, ni desmembramientos	C
0416	Dream Soccer '94	Ocho equipos con seres animados, que compiten en torneo mundial de fútbol soccer	A
0417	Dynamite Dux	Caricaturas avanzando en diferentes escenarios eliminando a otros seres tipo caricatura	A
0418	Eco Fighters	Armas nucleares eliminando obstáculos y seres ficticios que al contacto desaparecen	B
0419	Elevator Action	Un ratero que ingresa por la parte superior de un edificio y desciende a través del elevador, disparando a seres con traje y sombrero, además de tomar diversos objetos de las puertas rojas; al recibir varios disparos o permanecer debajo del elevador, el ratero desaparece, no hay muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0420	Emeraldia	Juego en donde se debe salvar a un pez de un encierro de bloques	A
0421	Espial	Una nave que avanza para alcanzar un objetivo y es atacada por proyectiles los cuales son derribados por la misma nave	B
0422	Enduro Racer	Carrera de motos en una pista	A
0423	Dommy	Juego de domino con seres ficticios, uno jugando y otros tratando de eliminarlo, sin que se aprecien muertes gráficas de los seres	A
0424	Future Spy	Juego de guerra entre naves aéreas y marítimas tratando de destruirse, sin sangre	B
0425	Galaxy Wars	Naves espaciales en combate, sin sangre, ni desmembramientos	B
0426	Galaga '88	Combate espacial entre naves, donde la nave que se controla únicamente se mueve de izquierda a derecha, sin representar al ser humano	B
0427	Gemini Wing	Combate aéreo de un avión contra seres ficticios con movimiento, sin que representen al ser humano	B
0428	Gekirindan	Combate espacial, sin representar al ser humano	B
0429	Ghost Pilots	Combate aéreo entre avionetas, en ningún momento representan al ser humano	B
0430	Gimme a Break	Una partida de billar	A
0431	Goalie Ghost	Juego de fútbol-tenis	A
0432	F-1 Super Lap	Simulador de carrera de autos con tres pistas para elegir, sin representar al ser humano	A
0433	Daytona USA 2	Simulador de carrera de autos, con otros autos que compiten, tres pistas para elegir, donde no se representa al ser humano, sin muestras gráficas que signifiquen sangre	A
0434	Ridge Racer V	Simulador de autos, donde se seleccionan cuatro pistas y cuatro autos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre	A
0435	Side by Side 2 Evoluzione	Simulador de autos, con volante, pedales de acelerador y freno, donde el jugador escoge vehículo y pista para competir en carreras contra otros autos	A
0436	Jambo! Safari	Simulador en el cual seres humanos recolectan animales en un tiempo determinado, mediante persecución a bordo de un jeep, lanzando una cuerda, no hay muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramiento, al final los animales recolectados aparecen libres	B
0437	Side by Side 2	Simulador de carrera de autos con cinco pistas y doce autos para elegir	A
0438	Operation Wolf 3	Ataque a terroristas en una bodega, utilizando armas de fuego, con muestras gráficas que significan sangre, sin desmembramientos	D
0439	Dance Maniax	Simulador de baile en el cual se marcan los movimientos de las manos sobre unos lectores de movimiento, de acuerdo a como se señale en la pantalla	A
0440	Dance Maniax 2nd Mix	Simulador de baile en el que se pasan las manos sobre unos sensores, según los movimientos que se indiquen en la pantalla, se pueden elegir entre nueve melodías	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0441	Dancing Stage Featuring Disney's	Simulador de baile donde aparecen figuras de Disney, se trata de que un jugador siga los pasos que se indican en la pantalla y los marque en una plataforma inferior mediante el movimiento de los pies al pisar los sensores	A
0442	Dancing Stage Featuring Disney's Rave	Simulador de baile entre una o dos personas, donde aparecen figuras de Disney, se trata de pisar sensores de conformidad con los movimientos que indique la pantalla para acumular puntos hasta concluir una melodía	A
0443	Dancing Stage Featuring Dreams Come True	Simulador de baile, donde se deben pisar sensores ubicados en la parte inferior, según se señale en la pantalla, de acuerdo a la melodía seleccionada	A
0444	Dancing Stage Featuring True Kiss Destination	Simulador de baile donde se sigue la melodía seleccionada con el movimiento de los pies, que son colocados en sensores según se indique en la pantalla	A
0445	Gypsy Juggler	Un muñeco que debe mantener bolas en el aire, pegándoles con el cuerpo	A
0446	Guzzler	Un ser ficticio que debe apagar flamas fijas con chorros de agua en diversos escenarios ficticios, además de tomar objetos con forma de nubes o copas; de las flamas salen personajes que simulan ser llamas, las cuales también se apagan con chorros de agua y desaparecen	A
0447	Gunbird	Misiones de combate aéreo y terrestre, sin que se represente al ser humano	B
0448	Gun Fight	Seres animados que se eliminan en duelo, sin matarse de manera gráfica, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos, donde no se representa al ser humano	B
0449	Gulf War II	Combate aéreo con derribamiento de objetivos	B
0450	Guided Missile	Combate terrestre con derribamiento de objetivos	B
0451	Growl	Misiones de un ser humano enfrentando a otros humanos, con el uso de la fuerza física y armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0452	Gridlee	Juego en el cual se tienen que atrapar pelotas en una superficie cuadrículada	A
0453	Gridiron Fight	Juego de fútbol americano	A
0454	Great Swordsman	Deportes, esgrima	A
0455	Great Sluggers	Juegos de béisbol	A
0456	Great 1000 Miles Rally	Carrera de autos	A
0457	Gururin	Acomodar a seres ficticios que caen desde arriba de la pantalla, con el objetivo de juntar tres del mismo color, logrando así que desaparezcan y no llenen la pantalla	A
0458	Golden Axe	Tres humanos que pasan misiones eliminando a seres ficticios para recuperar su aldea, con el uso de armas y la fuerza física, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0459	Gorf	Derribamiento de objetos espaciales sin vida	B
0460	Confidential Mission	Juego interactivo de pistola, donde seres humanos en persecución dentro de un edificio se matan de manera gráfica, sin desmembramientos, ni muestras gráficas que signifiquen sangre	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0461	Arctic Thunder	Simulador de motosqui en donde hay que librar obstáculos en carrera sobre una montaña, sin muestras gráficas de desmembramientos, ni sangre	A
0462	Motorcycles Harley Davidson	Simulador de competencia de motos, donde el jugador se sube a una moto la cual tiene movimientos similares a la de una real, sin muestras gráficas de sangre, ni desmembramientos	A
0463	Hydro Thunder	Simulador de lancha en competencias en río salvaje, en la cual tiene que librar obstáculos, sin muestras gráficas de desmembramientos, ni de sangre	A
0464	Hyperbowl	Juego interactivo de boliche, en el cual el jugador va conduciendo la bola con sus manos, a efecto de derribar los bolos que son vistos en la pantalla	A
0465	Motocross Go!	Simulador de motocicleta en competencia con otras motos en diversas pistas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	A
0466	Sega Strike Fighter	Simulador en el que se despega un avión que al volar derriba objetivos, los cuales no representan seres humanos	B
0467	Wave Runner	Simulador de moto lancha, competencia individual o por pareja en río, al abordar la moto se siente como si fuera en el agua	A
0468	Pang! 3	Un dibujo animado que utiliza una lanza que llega al techo para ir eliminando bolas que se dividen hasta desaparecer	A
0469	Puzzle II	Un ser humano que acomoda figuras de peces de acuerdo a su color o forma	A
0470	The Gladiador	Persecución de seres humanos, los cuales pelean con armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0471	Hustle	Juego de destreza en donde una flecha entra a un recuadro que marca puntos, mismos que se suman al puntaje acumulado por el jugador, el cual pierde si la flecha se estrella y no entra al recuadro y/o cuando se termina el tiempo	A
0472	Hotdog Storm	Guerra entre naves aéreas tratando de destruir naves más grandes, sin muestras de sangre, ni desmembramientos	B
0473	Hot Chase	Carrera de autos donde si en determinado tiempo no se supera el recorrido, explota el auto	A
0474	High Impact Football	Deportes, juegos de fútbol americano donde se selecciona uno de quince equipos, además de una de nueve jugadas tanto ofensivas como defensivas, se trata de anotar el mayor número de puntos en cuatro cuartos de tiempo mediante series de cuatro jugadas para conseguir avanzar diez yardas, hasta llegar a la zona de gol	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0475	Hexion	Acomodar conjuntos de cuatro hexágonos los cuales bajan en la pantalla acomodados de diversas formas, se puede modificar la posición de los conjuntos con los botones, se deben acomodar en paneles de tres formas diferentes, los cuales se seleccionan entre grande, largo y diagonal, los paneles están divididos como el interior de un panal, al ser colocados los hexágonos en la parte inferior de la pantalla cambian de color y al completar una línea del mismo color desaparece, para no permitir que los hexágonos lleguen a la parte superior de la pantalla, ya que si llegan en ese momento se termina el juego	A
0476	Frenzy Express	Simulador de patín, el cual debe moverlo el jugador, para poder esquivar obstáculos que son reflejados en una pantalla, misma que se encuentra al frente del jugador	A
0477	Hard Head	Misiones de un ser ficticio que al brincar transforma cuadros en diversos objetos sin caer éstos, además recolecta objetos como estrellas que no están cubiertos por los cuadros, también encapsula en burbujas a seres ficticios o los elimina cuando les cae encima, pero sin matarlos de manera gráfica	A
0478	Hardhat	Un ser ficticio que debe acomodar cada una de las letras de la palabra EXIDY, empujándolas hacia la parte central de la pantalla, para encontrar las letras el ser ficticio debe desaparecer líneas verdes con solo tocarlas, al quitar todas las líneas de un extremo se recorre la pantalla, asimismo debe evitar ser tocado por hachas y un remolino, ya que si lo tocan cae y desaparece sin matarlo de manera gráfica	A
0479	Hard Drivin'	Carrera de autos en una carretera, donde se observa en la pantalla el tablero del auto que se maneja, se debe recorrer la carretera en menos de un minuto con treinta y cinco segundos, en caso contrario se termina el juego	A
0480	Hang-On Jr.	Carrera de motos en pista, donde se deben recorrer once tramos en un tiempo determinado cada uno, si no termina el juego, al chocar explota la moto, pero el piloto resulta ileso y continua la carrera	A
0481	Hangly Man	Un ser animado que come los puntos y frutas que hay en un laberinto, sin ser tocado por cuatro fantasmas de colores, mismos que se hacen vulnerables cuando el ser animado come pastillas parpadeantes ya que se ponen todos los fantasmas de color azul y se los puede comer, sin matarlos de manera gráfica	A
0482	Silent Scope Ex	Juego interactivo de un rifle con mira telescópica por medio de la cual se enfoca el objetivo al que hay que dispararle, los cuales pueden consistir en seres humanos o helicópteros, no se muestra sangre, ni desmembramientos	C
0483	Time Crisis 3	Juego interactivo de una pistola con la cual se les dispara a seres humanos y una vez que se mata a estos se pasa a otra misión, no se aprecian muestras gráficas de sangre, ni desmembramientos	C
0484	Virtua Tennis	Juego de tenis en el que se puede elegir a un jugador de ocho que están disponibles para disputar un torneo	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0485	Frantic Fred Ice	Un oso que debe comer las manzanas que dejan caer tres ardillas y esquivar los yunques que también dejan caer las ardillas; si el oso se come todas las manzanas sin ser tocado por los yunques entonces gana	A
0486	ATV Track Quads on Amazonas	Competencia de cuatrimotos en cinco circuitos de playa o selva, donde hay que llegar a determinados indicadores (¡ok!) para continuar en la carrera y al pasar cinco indicadores se accede al siguiente circuito	A
0487	Best Bout Boxing	Juego de campeonato de box entre seres humanos, donde se escogen a diferentes adversarios con los que se compete en tres rounds en un tiempo determinado, si se vence al oponente se continua peleando, no se observan muestras gráficas de sangre	C
0488	Crystal of the King	Un ser humano que montado en un ser ficticio enfrenta a seres ficticios con el uso de armas, en un ambiente medieval, con muestras gráficas que significan sangre y desmembramientos	D
0489	F1 Grand Prix Star II	Simulador de carreras de autos en pista, donde se compete con otros autos, sin que desaparezca el auto cuando choca, sin imágenes de seres humanos	A
0490	Fisherman's Bait Marlin Challenge	Simulador de pesca deportiva, con diferentes tipos de peces o reptiles acuáticos, en ambiente de tormenta o día soleado	C
0491	Four Trax Racing	Simulador de carrera de motos, con movimiento en el volante y el asiento	A
0492	Off Road Challenge	Simulador de carreras de camionetas en las que se pueden elegir entre cuatro camionetas y seis pistas	A
0493	Lethal Enforces	Simulador de combate en situación policial, con el uso de armas y muestras gráficas que significan sangre, en cinco escenas de enfrentamiento, donde se eliminan seres y una práctica con indicadores como objetivos, no hay desmembramientos	D
0494	Lethal Enforces II Gunfighters	Simulador de pistolas que se desarrolla en un escenario del oeste, donde se enfrentan seres humanos, con muestras gráficas que significan sangre, sin desmembramientos	D
0495	Lucky & Wild	Simulador de persecución en automóviles y combate de seres humanos, con el uso de armas de fuego, sin muestras gráficas que significan sangre, ni desmembramientos	C
0496	Marvel vs. Capcom Clash of Super Heroes	Peleas entre equipos de dos seres animados con el uso de la fuerza física, sin muestra gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0497	Pump It Up Dlx Extra	Simulador de baile, donde se deben pisar flechas en un tapete, para coincidir bailando con las flechas que se presentan en la pantalla, al ritmo de un vídeo musical	A
0498	Rave Racer	Simulador de carrera de autos sobre una avenida, sin gente, sin autos, al chocar desaparece el auto y comienza de nuevo la carrera	A
0499	Seibu Cup Soccer	Encuentros de fútbol soccer, con doce equipos en torneo de copa	A
0500	Snow Board Championship	Un ser humano que utiliza un esquí para deslizarse sobre la nieve	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0501	Sonic Blast Man	Simulador donde se utiliza la fuerza mediante golpes, para derrotar a seres humanos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre	C
0503	Virtua Striker 2 '98	Deportes, juego de fútbol soccer	A
0504	Virtua Striker 2 '99	Campeonato mundial de fútbol soccer con veintiseis equipos de diferente nacionalidad, se debe ganar en un encuentro a un equipo distinto, tiene cinco niveles	A
0505	World Rally Championship	Simulador de carreras de autos donde al chocar se voltea el auto y al hacer contacto con la gente desaparece, sin muestras gráficas que signifiquen sangre	A
0506	Raiden II	Misiones de un avión que combate contra aviones, tanques y helicópteros, con el uso de armas y bombas, sin mostrar seres humanos	B
0507	1941 Counter Attack	Persecución aérea donde un avión derriba a otros aviones, sin que aparezcan seres humanos	B
0508	1942	Persecución donde un avión derriba a otros aviones y objetos sin vida	B
0509	1943 The Battle Of Midway	Combate aéreo entre aviones, sin que aparezcan seres humanos	B
0510	64th Street - A Detective Story	Peleas con parejas de seres humanos, en distintos escenarios, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0511	Anteater	Persecución terrestre en la que un oso hormiguero mediante su lengua come hormigas en un laberinto y evita ser tocado por estas u otros seres animados, en ningún momento se representa al ser humano	B
0512	Armored Car	Un vehículo que recorre un laberinto, según lo indique el mapa que aparece en la pantalla, sin competir contra otros autos, en caso de chocar desaparece el auto, en ningún momento se observan seres humanos, ni muestras gráficas que signifiquen sangre	A
0513	ATV Track	Competencia de cuatrimotos en cinco circuitos de playa o selva, donde hay que llegar a determinados indicadores (¡ok!) en un tiempo determinado, para continuar en la carrera y al pasar cinco indicadores se accede al siguiente circuito	A
0514	Bobble Bobble	Un ser animado que lanza burbujas para atrapar a seres ficticios y al destruirlas se convierten en frutas, las cuales se come el ser animado para hacer puntos	A
0515	Calipso	Persecución submarina donde buzos matan animales marinos, sin que éstos representen al ser humano	C
0516	Commando	Combate de guerra entre seres humanos con el uso de armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0517	Cosmic Avenger	Guerra espacial de naves, sin que se represente al ser humano, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	B
0518	Cybattler	Combate entre hombres del espacio contra naves espaciales, al término del combate entre ellos, deben los hombres evitar ser tocados por asteroides, no hay muestra gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0519	Cyvern The Dragon Weapons	Persecución aérea y terrestre en la que un ser ficticio derriba objetos sin vida o tanques de guerra y que en ningún momento representa al ser humano	B
0520	Champion Wrestler	Deportes, lucha libre en la que seres humanos compiten en parejas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0521	Chelnov: Atomic Runner	Misiones de un ser humano eliminando fantasmas e insectos, con el uso de armas, con muestras gráficas que significan sangre, sin desmembramientos	D
0522	Dead or Alive	Luchas de seres humanos con artes marciales, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0523	Drift Out '94- The Hard Order	Simulador de carrera de autos contra reloj, en caso de no cumplir el recorrido en el tiempo marcado se pierde el juego	A
0524	Drummania Complete	Simulador de percusiones donde se tocan tambores de colores, según se indique en la pantalla, para ir al ritmo de una melodía	A
0525	E.D.F. (Earth Defense Force)	Batalla aérea entre naves, sin que se represente al ser humano, no hay muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	B
0526	Exed Exes	Batalla aérea donde el jugador derriba insectos o los convierte en diversas frutas, para obtener bonos extras y poder seguir jugando, sin muestra gráficas que signifique sangre, ni desmembramientos, en ningún momento se representa al ser humano	B
0527	Extermination	Batalla entre seres humanos y cibernéticos en una especie de pantano, sin muestras gráficas que signifique sangre, ni desmembramientos	C
0528	Final Lap 3	Simulador de carrera de autos, donde se pueden elegir cuatro pistas diferentes	A
0529	Frenzy	Un ser humano que dispara a seres animados o espectros en una especie de laberinto, al cual se le pueden modificar las paredes	C
0530	Gun Smoke	Aventuras del oeste donde seres humanos se enfrentan con el uso de armas, con muestras gráficas que significan sangre	D
0531	Hammerin' Harry	Misiones de un ser humano que destruye cajones para obtener bonos y con un mazo elimina a otros seres humanos o diversos objetos sin vida, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0532	Hellfire	Batalla espacial entre naves, sin que se represente al ser humano	B
0533	Insector X	Batalla de seres humanos contra insectos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0534	Jumping Jack	Un ser animado que debe saltar varias tablas apoyadas en rocas en forma de sube y baja, esquivando a diferentes animales tales como: monos, topes y rinocerontes, sin matarlos, también tiene que evitar rocas y coleccionar frutas que se encuentran sobre hongos y rocas, al tirar algún animal y coleccionar la fruta se obtiene un determinado puntaje, el ser animado posee tres vidas y tiene que llegar hasta donde se encuentra el dinero	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0536	Kram	Tres seres animados que comen globos en un determinado tiempo, evitando ser tocados por otros seres animados con figuras de calabaza ya que si los tocan son eliminados, sin matarlos de manera gráfica, al ganar hay puntaje en el score y pasa a otro nivel, no hay sangre, ni desmembramientos	A
0537	Lady Bug	Una catarina que debe recorrer un laberinto comiendo objetos, sin ser tocada por escarabajos que salen del centro del laberinto, la catarina puede mover segmentos de los muros para bloquear a los escarabajos, sin matarlos gráficamente	A
0538	Legendary Wings	Un ser ficticio, hombre con alas, que tiene que eliminar a naves, hasta entrar al interior de la boca de una cabeza de piedra, donde llega a un laberinto en el que elimina con un arma a dragones, evitando ser atacado por bolas de fuego que éstos lanzan por la boca, al final del laberinto el ser ficticio elimina al guardián de la salida, y una vez en el exterior combate con otras naves y serpientes a las que tiene que lanzarles bombas en la cabeza para destruirlas y llegar a unas quimeras o dragones a quienes también elimina, al final pasa a otro nivel similar, no hay sangre, ni desmembramiento	C
0539	Libero Grande	Juego de fútbol soccer en el cual se puede elegir un equipo de treinta y dos que hay, el torneo consta de cinco encuentros	A
0540	Liquid Kids	Seres animados que atrapan y comen diversos objetos mediante gotas de agua, tales como pasteles, zapatos y plantas, el juego se desarrolla en diferentes mundos de fantasía	A
0541	Magical Drop III	Un ser animado que lanza bolas de colores, para agruparlas y desaparecerlas, según el color de la que lance	A
0542	Majestic Twelve - The Space Invaders Part IV	Batalla entre una nave que controla el jugador y ovnis, donde los ovnis se desplazan hacia la nave formando hileras de izquierda a derecha de la pantalla y en forma aleatoria, esto se desarrolla en diez diversos escenarios, terrestre o espaciales, no hay presencia de ser humano u algún otro ser, así como de sangre y desmembramiento, se tiene que derribar a los ovnis para pasar a otro nivel	B
0543	Mars Matrix	Una nave espacial que va derribando objetivos sin vida, sin que aparezcan seres humanos	B
0544	Mat Mania	Deportes, lucha libre entre dos seres humanos con el uso de la fuerza física, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0545	Mega Man 2 The Power Fighters	Personajes ficticios que se eliminan al ser alcanzados por proyectiles que lanzan, se puede jugar en tres niveles de dificultad	C
0546	Mega Man: The Power Battle	Misiones de seres humanos galácticos que eliminan a androides y robots, con el uso de pistolas de rayo láser, con tres opciones de personajes y seis mundos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0547	Midnight Resistance	Guerra entre seres humanos, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0548	Mighty! Pang	Juego donde un niño utiliza una lanza para desinflar los globos que aparecen en la parte alta de la pantalla, al impacto el globo se fragmenta, y debe de desinflar todos para pasar a otro nivel, si lo toca alguno de ellos el niño se eleva y al caer desaparece y comienza nuevamente el juego, sin sangre, ni muerte gráfica	A
0549	Mr. Do!	Juego interactivo en el cual un ser animado tiene que podar el césped y comer frutas antes de ser comido por monstruos	A
0550	Mr. Do's Castle	Juego interactivo donde un ser animado tiene que subir cuatro niveles de un castillo, golpeando cuadros de frutas y llaves, evitando ser comido por monstruos, sin matarlos de manera gráfica	A
0551	Mr. Do's Wild Ride	Un duende que tiene que recorrer las vías de una montaña rusa y subir hasta tomar la bandera que esta en la cima, en su camino tiene que subir pequeñas escaleras para coleccionar frutas que dan puntos, así como evitar ser atropellado por carros y unas esferas con movimiento de péndulo, no hay muerte gráfica, sangre, ni desmembramientos	A
0552	Neo Drift Out New Technology	Recorrer una pista en determinado tiempo compitiendo con otros autos, en caso de no concluir el recorrido en el tiempo establecido se termina el juego	A
0553	Nova 2001	Batalla espacial en la cual se da la eliminación de naves, sin que se represente algún ser humano	B
0554	Out Zone	Misiones de seres humanos eliminando androides, ya sea en ataque terrestre o aéreo a bordo de naves, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0555	Plotting	Un huevo que lanza cubos con diferentes figuras a otros huevos los cuales desaparecen al ser tocados por los cubos, sin matarlos de manera gráfica	A
0556	Power Excavator	Simulador de pala mecánica con la cual se debe cargar un camión en un tiempo determinado	A
0557	Power Spikes II	Deportes juegos de voleibol, donde se elige a uno de cuatro países para competir	A
0558	Power Stone 2	Seres humanos que pelean dentro de un palacio oriental o un barco, con el uso de armas y tanques de guerra, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0559	Pump It Up The Premier 3	Simulador de baile que opera en su desarrollo con dos personas o una sola	A
0560	Puzz Loop	Lanzar esferas desde el interior de una espiral para eliminar las esferas que avanzan de afuera hacia adentro, se eliminan las esferas que coincidan de color y las de colores diferentes se acumulan en el espiral, en caso de que las esferas lleguen al centro del espiral y toquen al lanzador, sin matarlo de manera gráfica, se termina el juego	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0561	Puzznic	Juego donde se tienen que acomodar cubos que en su interior tienen figuras diversas y tienen que coincidir para que sean eliminadas, normalmente son más de tres juntas	A
0562	Qix	Juego interactivo en el cual una esfera de color rojo va recorriendo el interior de un cuadro marcando una línea blanca y así cerrar cuadros, evitando ser tocados por luces centelleando y líneas	A
0563	Rainbow Islands - The Story of Bubble Bobble 2	Seres ficticios que recolectan frutas y bocadillos eliminando animalitos sin matarlos de manera gráfica, en diversos escenarios de fantasía correspondientes a siete submundos	A
0564	Rastan	Pelea entre un ser humano y seres mitológicos, los cuales son desintegrados al ser tocados por espadas y hachas que lanzan bolas de fuego, el ser humano debe superar los obstáculos de relieve como cruzar una cascada subir por cuerdas, río, así como cruzar pozos con fuego y subir por cadenas o cuerdas que conducen hacia los pasillos de un castillo, además tiene que descubrir y poseer trece elementos que le dan poderes para pelear y superar cada etapa, estos elementos le proporcionan armas, armaduras y puntos, no hay sangre, ni desmembramiento	C
0565	Raycrisis	Batalla de naves espaciales que se desarrolla en cuatro escenarios, espacio, desierto, ciudad y bosque, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, no se representa al ser humano	B
0566	Rod-Land	Seres animados que recolectan flores y frutas en escenarios de fantasía, donde suben y bajan escaleras para esquivar a otros seres que si los tocan los hacen pequeños y con alas, sin matarlos de manera gráfica	A
0567	Saint Dragon	Un dragón cibernético que elimina animales cibernéticos con el uso de la fuerza física y armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0568	Samurai Spirit Amakusa	Pelea entre seres humanos con armas, tales como espadas o cadenas, con muestras gráficas que significan sangre, sin desmembramientos	D
0569	Sangokushi	Una baraja asiática en la cual se deben eliminar las cartas que están duplicadas en determinado tiempo	A
0570	Saturday Night Slam Masters	Deportes, campeonato de lucha libre entre seres humanos en forma individual o en parejas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0571	Score	Lucha entre cuatro personajes ficticios con poderes, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0572	Section Z	Batalla espacial entre seres humanos y aliens (ovnis), sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0573	Shanghai III	Eliminar cartas repetidas de una baraja asiática en determinado tiempo, sino se eliminan a tiempo se termina el juego	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0574	Shoot Away II	Simulador de tiro al blanco, aparecen dos luces blancas en la pantalla a las cuales se les dispara, el jugador cuenta con ocho oportunidades de dos tiros en cada ocasión	C
0575	Side Arms-Hyper Dyne	Batalla especial entre seres humanos y extraterrestres, donde además se deben recolectar satélites, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0576	Side Pocket	Un juego de billar	A
0577	Slam Dunk	Deportes, juegos de básquetbol en torneo de la NBA	A
0578	Snap Jack	Seres animados que van alcanzando objetivos eliminando a otros seres animados, pero sin matarlos de manera gráfica	A
0579	Snow Bros. 2 With New Elves	Cuatro seres ficticios los cuales lanzan nieve para formar bolas, emiten rayos para formar nebulosas, llenan una burbuja de agua o mediante remolinos, atrapan a personajes ficticios en un ambiente de fantasía para eliminarlos sin matarlos de manera gráfica, durante varios escenarios hasta llegar a un personaje de mayor tamaño que genera a los personajes ficticios	A
0580	Snow Bros. Nick & Tom	Seres ficticios que arrojan nieve a otros seres ficticios hasta formar una bola de nieve, la cual empujan para que al chocar con las paredes del escenario de fantasía o con los seres ficticios, se transforme en diversas frutas, sin matar de manera gráfica a los seres ficticios	A
0581	Son Son	Juego en el que un chango toma frutas para comérselas y elimina pirañas o monstruos lanzándoles bolitas de color amarillo y que al ser tocados por estas se desvanecen, sin matarlos de manera gráfica, el juego se desarrolla al desplazarse el chango por un túnel, de un total de siete	A
0582	Space Panic	Un ser animado que sube escaleras para quitar parte del piso de una construcción, recolectando manzanas	A
0583	Speed Coin	Juego en el cual se controla a la imagen de una moneda para que baje a través de manivelas hasta entrar a un hoyo, dando puntaje y accediendo a varios niveles de dificultad	A
0584	Spinmaster	Misiones de seres animados sobre una lancha, en la cual golpean a otros seres animados con un yoyo evitando ser derribados de la lancha, sin muestras gráficas que signifiquen sangre	C
0585	Steep Slope Sliders	Juego de deportes SKY en el que un ser humano se desliza en una tabla sobre la nieve, debiendo realizar un recorrido en determinado tiempo para que pueda ir acumulando puntos; en caso de que no acumule cierto número de puntos el juego termina y si por el contrario los acumula pasa a otro nivel. En el desarrollo del juego no se muestran golpes ni heridas físicas	A
0586	Street Fighter II Hyper The Anniversary Edition	Pelea entre seres humanos con poderes, el juego se desarrolla en diferentes escenarios, se elige a uno de dieciséis peleadores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0587	Street Fighter II' Turbo - Hyper Edition	Peleas entre seres humanos con el uso de artes marciales, se puede elegir a uno de doce peleadores, con muestras gráficas que signifiquen sangre, pero sin desmembramientos	D

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0588	Street Fighter II, Champion Edition	Peleas entre seres humanos con el uso de técnicas de artes marciales, son doce competidores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0589	Street Hoop	Deportes, juegos de básquetbol	A
0590	Super Chase (Criminal Termination)	Persecución de autos en la cual se tiene que librar diferentes obstáculos como carros y pandilleros que lanzan dinamita para eliminar al conductor, se observan gráficamente choques y destrozos del auto que se maneja, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0591	Super Football Champ	Deportes, juegos de fútbol con la participación de treinta equipos en torneo mundial	A
0592	Super Pang	Un ser animado que destruye bolitas de colores en el aire, haciéndolas más pequeñas a cada contacto, hasta desaparecerlas	A
0593	Super Pierrot	Seres animados que comen puntos en el camino que se encuentran dentro de un laberinto, antes de que sean comidos por insectos, los cuales pueden ser eliminados por los seres ficticios al lanzarles esferas, sin matarlos de manera gráfica	A
0594	Super Puzzle Fighter II Turbo	Acomodador de cubos de colores en forma vertical, en ocasiones incrementa de tamaño, siempre y cuando se acomoden del mismo color y se eliminan por medio de esferas del mismo color o brillantes, reflejando dicha acción mediante golpes o poderes entre seres humanos, hasta eliminarlo, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0595	Tazz Mania	Una rana que elimina a seres animados, sin matarlos de manera gráfica	A
0596	Tech Romancer	Pelea entre robots, operados por seres humanos, los cuales tienen diversos poderes, se desarrolla en diferentes escenarios, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0597	The Astyanax	Misiones de un ser humano que mata a seres ficticios con una hacha, con muestras gráficas que significan sangre, pero sin desmembramientos	D
0598	The Legend of Kage	Seres humanos de la época medieval China que pelean con ninjas utilizando sables, espadas y estrellas, dicha batalla se lleva a cabo en un bosque y en las copas de los árboles, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0599	The New Zealand Story	Misiones de un pollito en un zoológico, el cual debe comer frutas, las cuales obtiene convirtiendo a diversos seres en frutas, sin matarlos de manera gráfica	A
0600	The Ultimate 11	Deportes, juegos de fútbol	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0601	Three Wonders	Juego con tres historias tituladas midnight wanderers, chariot y dont pull, en los dos primeros se observan misiones de un ser animado que elimina a monstruos con el uso de la fuerza física, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos; y en el tercero un conejito recorre un laberinto comiendo fruta, evitando ser tocado por un dragón, lanza cubos para eliminar a seres animados, sin matarlos de manera gráfica	C
0602	Toki	Misiones de un simio que elimina a insectos con el uso de la fuerza física y lanzándoles bolas de colores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0603	Trojan	Pelea entre seres humanos con el uso de armas y la fuerza física, en escenarios medievales, con muestras gráficas que signifiquen sangre, sin desmembramientos	D
0604	Truxton II	Batalla espacial en la cual una nave derriba a otras naves espaciales, sin representar en algún momento al ser humano	B
0605	Twin Cobra	Misiones de combate entre helicópteros, aviones y tanques militares, con derribamiento de objetivos, sin representar al ser humano	B
0606	Vampire Savior 2: The Lord of Vampire	Peleas de artes marciales entre robots y seres humanos, se pueden seleccionar dieciséis luchadores, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos, ni el uso de armas	C
0607	Varth: Operation Thunderstorm	Persecución aérea donde un avión debe disparar para eliminar a otros aviones, sin que se represente al ser humano	B
0608	Virtua NBA	Deportes, juegos de básquetbol donde se pueden seleccionar dieciséis equipos de la NBA	A
0609	Vulgus	Seres ficticios que combaten con el uso de armas, eliminando a otros seres ficticios y ovnis	C
0610	Yankee Do!	Seres animados que comen frutas en un laberinto, esquivando a otros seres animados con caballos y cajas que sirven de obstáculos, los seres animados se eliminan con bolas de fuego, sin matarlos de manera gráfica	A
0611	Zero Time	Misiones de combate en el espacio entre seres animados, con el uso de armas, sin muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos	C
0612	Zero Wing	Misiones de seres ficticios que derriban a naves espaciales (extraterrestres) con el uso de armas en diferentes escenarios de un planeta o en el espacio	C
0613	Zoo Keeper	Un ser animado que debe construir una barda para encerrar animales en el zoológico, al tiempo que evita ser atrapado por éstos	A
0614	Atomic Punk	Seres animados que ponen bombas en un ambiente de fantasía para eliminar obstáculos y seres ficticios, los cuales algunos son desintegrados o quemados; al final se obtiene un puntaje aumentando el score y pasa el participante a otro nivel o mundo con mayor grado de dificultad, no hay sangre	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0615	Bomber Man	Un ser ficticio que libera camino mediante la colocación de bombas para recolectar diversos objetos que le dan bonos, evitando a otros seres ficticios los cuales si son tocados por la explosión de la bomba desaparecen sin matarlos de manera gráfica	C
0616	Higemaru - Pirate Ship	Un ser ficticio que elimina diversos obstáculos, así como a otros seres ficticios mediante bombas en un laberinto, al final los seres ficticios dan puntos y aumenta el score, pasando a otro nivel	C
0617	Money Puzzle Exchanger	Juego donde se tienen que acomodar, imágenes de monedas de igual denominación y color para obtener puntos, se observan a seres animados los cuales animan a los participantes según vayan ganando	A
0618	The Keisatsukan 2	Juego interactivo de pistola, en el piso se observa un tapete el cual debe ser pisado por el jugador quien tiene que hacer los movimientos a efecto de que esquive las balas que le disparan los delincuentes, su funcionamiento es a través de sensores y en el desarrollo del juego se puede elegir a uno de cuatro personajes que aparecen, así como a uno de seis escenarios en los cuales varían las armas que se utilizan, ya que se observan distintos tipos de balas en cada uno, sin que el jugador las seleccione, la misión del juego consiste en capturar a presuntos delincuentes y en la medida en que se capturen se pasa a otro nivel. Para lograr la captura de los delincuentes se tienen que ir matando de manera gráfica a otros seres humanos, no se observa que exista sangre, así como tampoco se aprecian desmembramientos, ni mutilaciones	C
0619	Dark Silhouette	Juego interactivo de rifle con mira telescópica consiste en sabotear un plan terrorista, por medio del rifle se enfoca y dispara a seres humanos o bien objetos, se lleva a cabo en varios escenarios, los cuales son: un puente, la rueda de la fortuna, un edificio, un helicóptero y una camioneta que recorre la ciudad; para avanzar de un escenario o nivel a otro, hay que liquidar terroristas, no hay sangre, ni desmembramientos	C
0620	Eighteen Wheeler American Pro Trucker	Simulador de un trailer que se conduce por la ciudad en un tiempo determinado, hay algunos autos que al chocarlos otorgan más tiempo de juego	A
0621	Kick It Jr	Simulador de balón el cual se encuentra sujeto a una especie de cuerda, el juego consiste en anotar goles mediante el golpeo del balón, el tiro se dirige hacia una especie de portería que se ubica en la parte inferior de la pantalla. Los tiros que el jugador realice se van observando en la pantalla mediante el movimiento que el balón efectúa; se comienza con un penalti y en caso de que se anote gol se avanza con otro tiro el cual ya es afuera del área que se simula en la pantalla, ya que el balón puede ser movido hacia los lados, pero sin que varíe la distancia en que se encuentra	A

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0622	Kick It	Juego interactivo que consiste en meter goles mediante un simulador de balón, el cual se encuentra sujeto a una especie de cuerda. El jugador debe patear el balón en comento hacia una especie de portería que se encuentra en la parte inferior de la pantalla y el movimiento que se efectúa se aprecia en la pantalla, en caso de anotar el primer tiro que consiste en un penalti, se avanza a otro tipo de tiros, los cuales ya son afuera del área que se muestra en la pantalla, ya que el jugador siempre podrá acomodar el balón pudiendo variar su ángulo más no la distancia. En caso de que el jugador falle en tres ocasiones se termina el juego	A
0623	Top Skater Sega Skateboarding	Juego interactivo donde hay que subirse a una patineta y que en la pantalla muestra como si uno estuviera manejándola, es una carrera donde hay que escoger dos circuitos, amateur y avanzado, hay que librar obstáculos y recoger aros y monedas para que le den puntos, no hay sangre	A
0624	Pump It Up	Simulador de baile, hay que pisar un sensor conforme lo indican las flechas que aparecen en la pantalla e ir al ritmo de la música, son cincuenta y seis pistas a elegir, se baila entre una o dos personas, los niveles son: normal, medio, avanzado, mitad doble y doble completo	A
0625	Police Trainer	Deportes simulador de tiro, se maneja con una pistola para disparar hacia objetos sin vida que aparecen en la pantalla, tales como: dianas de tiro, círculos de colores, esferas y siluetas sin movimiento, las siluetas salen de repente y hay que dispararles solo a las que portan un arma, al contacto del disparo las siluetas se ponen de color rojo y desaparecen, sin matarlos de manera gráfica, hay un tiempo determinado para disparar, entre más aciertos tenga el jugador más puntos obtiene y pasa al siguiente nivel	A
0626	The King of Fighters Challenge to Ultimate Battle 2002 Plus	Juego de peleas entre seres humanos, mismos que tienen poderes y algunos llevan consigo diversos instrumentos para golpear a sus oponentes. El jugador debe elegir a tres peleadores, de un total de treinta y ocho; las peleas consisten en eliminar a tres oponentes los cuales se eligen entre dos tercias, en la medida en que se eliminen a los rivales se pasa a otra pelea hasta completar cuatro, posteriormente se enfrenta contra un solo rival y en caso de que se gane pasa a otra pelea contra tres rivales, si se volviera a eliminar a éstos, pasa a la pelea final. En el desarrollo del juego no se observan muestras gráficas que signifiquen sangre, ni desmembramientos; solo se observan los destellos que son producto del golpe que generan cualquiera de los peleadores. El juego se desarrolla en diversos escenarios	C
0627	Pocket Fighter	Un ser ficticio, el cual debe luchar para eliminar a sus adversarios, todos tienen poderes, sin sangre, ni desmembramientos, el ser ficticio se escoge entre diez que son y los adversarios entre los restantes	C

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0628	Battle Circuit	Peleas entre seres mutantes y androides, los cuales se eliminan por medio de golpes y poderes para poder pasar a la siguiente etapa, en total son siete etapas con diferentes escenarios, nave espacial, tierra o playa, no hay sangre, ni desmembramiento	C
0629	Asterix	Pelea de seres animados en la época de los romanos donde se tiene que escoger uno de dos personajes para pelear con el ejercito romano en diferentes escenarios como son bosques y tierra egipcia, al eliminar a dicho ejercito una doncella premia con un beso al héroe, no hay sangre, ni desmembramiento y entre un escenario y otro aparece nuestro héroe en un carro romano donde tiene que correr y obtener bonos para el score	C
0630	The Simpsons	Rescatar a Maggie la bebé de los Simpsons que es secuestrada por un grupo de ladrones, se puede escoger entre cualquiera de los otros cuatro miembros de la familia para que Maggie sea rescatada de los ladrones, entre los miembros de la familia están: Marge, Homero, Bart y Lisa, se muestra la violencia física mediante golpes entre los participantes de la familia y los ladrones, no existe desmembramiento, ni sangre en ningún gráfico	C
0631	Pretty Soldier Sailor Moon	La muñeca Sailor Moon es atacada por las Saoilor Scouts que son cuatro mujeres, conforme va avanzando Sailor Moon es atacada con golpes y en ocasiones con cuchillos que le lanzan, cuando la tocan no se muestra derramamiento de sangre, ni desmembramiento, y que ella mediante golpes va eliminando a las Saoilor Scouts para avanzar a la siguiente etapa	C
0632	Wild West Cowboys	Cuatro toros que son alguaciles, se escoge a uno de cuatro, con el cual hay que pelear contra bandidos que son también toros; el alguacil tiene que rescatar a una doncella que es una vaca que fue secuestrada por los bandidos, los bandidos son eliminados con rifles y al eliminar a toda la banda se suma la puntuación total pasando a otra estrategia, son seis estrategias, no hay sangre, ni desmembramientos, los escenarios son en pueblos y bosques	C
0633	Sunset Riders	Cuatro cazarrecompensas que persiguen a siete bandas de bandidos que son de aproximadamente veinte elementos, se elige a uno de los cuatro cazarrecompensas que se enfrenta contra un bandido, cada bandido tiene precio de recompensa, los bandidos se pueden eliminar mediante disparos, dinamita, ametralladoras, flechas o estampidas de toros, no hay sangre o desmembramientos, los escenarios son en pueblos, praderas, ferrocarriles o montañas, al eliminar a cada banda pasa a otro escenario, hay que ir venciendo a cada bandido, al final todos los puntos se suman al score total	C
0634	Spin Master	Un ser ficticio que lucha contra otros seres que secuestran a su pareja, conforme avanza en distintos escenarios van apareciendo otros seres ficticios y animales que tiene que ir eliminando con un yoyo que utiliza para hacer contacto y desaparecerlos, conforme avanza va acumulando puntos, pero si es alcanzado por alguno de ellos, va perdiendo los puntos ganados y al perderlos todos, desaparece y termina el juego, sin sangre, ni desmembramiento	C
0635	Nemo	Es un ambiente de fantasía donde un niño tiene que ir disparándole a globos aerostáticos, globos, muñecos de cuerda, soldados, perros y gatos, con un cetro que dispara rayos o derribarlos saltando sobre ellos	C

TRANSITORIOS.

Primero. Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal para su difusión.

Segundo. El presente aviso entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

LA DIRECTORA GENERAL DE PROGRAMAS DELEGACIONALES Y REORDENAMIENTO DE LA VÍA PÚBLICA

(Firma)

LIC. ROCÍO GONZÁLEZ HIGUERA.

Ciudad de México a 30 de agosto de 2004.

DELEGACIÓN CUAUHTÉMOC

PROGRAMA DE REFRENDO DE CÉDULAS DE EMPADRONAMIENTO 2004

(Al margen superior tres escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.-** Delegación Cuauhtémoc.- DELEGACIÓN CUAUHTÉMOC)

VIRGINIA JARAMILLO FLORES, Jefa Delegacional en Cuauhtémoc Distrito Federal, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 122 BASE PRIMERA fracción V inciso k) y BASE TERCERA fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 104, 105 y 117 del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal, 39 fracciones VIII y LXXVIII de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal y 120 del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal, así como 31 del Reglamento de Mercados para el Distrito Federal.

CONSIDERANDO

Que en atención al mandato ciudadano que por elección popular determinó este gobierno delegacional, los funcionarios de esta Desconcentrada llevan a cabo sus atribuciones con eficiencia y procurando que los servicios que prestan cada una de sus áreas adscritas se distingan por la atención eficiente y apegada a derecho sustentada en la sensibilidad social.

Que el Reglamento de Mercados para el Distrito Federal, establece que el empadronamiento de los comerciantes permanentes debe ser refrendado gratuitamente cada año si subsisten las circunstancias que fundaron el empadronamiento. El refrendo consiste en imprimir en la parte posterior de la Cédula de Empadronamiento original, el sello de la Unidad Departamental de Mercados y Plazas Comerciales con la fecha de refrendo y avalado con la firma autógrafa del Jefe de dicha Unidad.

El citado refrendo, también acredita que la autoridad tuvo a la vista la Cédula de Empadronamiento original, que se cercioró de que el empadronado se encuentra al corriente en su pago de Derechos de Uso de Piso de Locales en Mercados Públicos en el Distrito Federal y que no existen conflictos de intereses respecto de la citada cédula, que la forma y dimensiones del local no ha sido alterada y que quien atiende al puesto tiene el derecho de hacerlo.

Que este órgano político administrativo se encuentra interesado en que los locales comerciales ubicados dentro de los treinta y ocho Mercados Públicos y un Pasaje Comercial, desarrollen sus actividades dentro del marco jurídico delineado por el Reglamento de Mercados para el Distrito Federal, garantizando la prestación del servicio de los Mercados Públicos.

Que a partir del año 2001, se inició la tramitación del refrendo a través de Ventanilla

Única Delegacional con el formato correspondiente, mismo que una vez requisitado debe entregarse a dicha Ventanilla, acompañado de la Cédula de Empadronamiento original, los pagos de uso de suelo, copia certificada del Acta de nacimiento y fotocopia de una identificación oficial con fotografía y firma, posteriormente la autoridad revisa el expediente, supervisa la operación del local y realiza el refrendo cuando procede, una vez refrendada la cédula, el titular debe presentarse a Ventanilla Única para recogerla.

Que en el periodo comprendido entre enero y mayo del 2003, esta Delegación refrendó a través de la Ventanilla Única 3,500 cédulas de empadronamiento y en el mes de junio del mismo año se optó por acudir a los mercados públicos para efectuar el refrendo directamente, logrando a partir de ese mes hasta septiembre del mismo año un récord aproximado de 5,500 refrendos, rechazándose los trámites restantes por no reunir los requisitos establecidos en la legislación.

Que con el procedimiento de refrendo a través de Ventanilla Única antes descrito, serían necesarios al menos 20 meses para refrendar las 14,625 cédulas de los treinta y ocho Mercados Públicos y un Pasaje Comercial de esta Delegación.

Que a los mercados públicos concurren comerciantes y consumidores en libre competencia, principalmente respecto de artículos de primera necesidad, que los titulares de las cédulas de empadronamiento deben cumplir con el Reglamento de Mercados para el Distrito Federal, que al realizar el refrendo de las cédulas la autoridad comprueba que subsisten las circunstancias que fundaron su emisión, y toda vez que el realizar dicho trámite directamente en los treinta y ocho Mercados Públicos y el Pasaje Comercial ubicados en la Demarcación Territorial de esta Delegación acelera el proceso de refrendo, se hace necesario establecer un Programa de Refrendo de cédulas de empadronamiento.

Derivado de lo anterior, el Gobierno Delegacional en Cuauhtémoc, ha formulado el siguiente:

PROGRAMA DE REFRENDO DE CÉDULAS DE EMPADRONAMIENTO 2004

ARTÍCULO PRIMERO. El Programa de Refrendo será aplicable a los 14,625 locales comerciales que integran los treinta y ocho Mercados Públicos y un Pasaje Comercial, ubicados dentro de la cobertura territorial de la Delegación Cuauhtémoc del Distrito Federal, listados en el anexo I.

ARTÍCULO SEGUNDO. El objetivo de este Programa consiste en llevar a cabo el refrendo de las cédulas de empadronamiento de los locatarios de los mercados públicos y el pasaje comercial antes citados, en forma ágil y oportuna, siempre que se acredite que las condiciones que fundamentaron su emisión subsisten; así como conocer la problemática que rodea a cada local, y lograr que dichos titulares de las cédulas de empadronamiento cumplan con las condiciones que establece el Reglamento de Mercados para el Distrito Federal.

ARTÍCULO TERCERO. Este Programa estará vigente durante los cuarenta días hábiles comprendidos entre el día veinte de septiembre y el quince de noviembre de dos mil cuatro inclusive, periodo en el cual se llevará a cabo una Campaña de Difusión sobre la normatividad a la que deben sujetarse los titulares de las cédulas de empadronamiento que deben refrendar su cédula.

ARTÍCULO CUARTO. La Campaña de Difusión incluirá la colocación de una lona en la sede delegacional y una manta en cada uno de los treinta y ocho Mercados Públicos y el Pasaje Comercial, así como la distribución de trípticos invitando a los locatarios a cumplir con los requisitos para obtener el citado refrendo.

ARTÍCULO QUINTO. La Campaña de Difusión comenzará a partir del inicio de este Programa e incluirá la colocación de una Mesa de Orientación en la explanada de la Delegación, pudiendo impartirse también en la Subdirección de Mercados y Vía Pública así como en la Unidad Departamental de Mercados y Plazas Comerciales.

ARTÍCULO SEXTO. El Programa de Refrendo de cédulas de empadronamiento 2004, incluye la atención gratuita de todas las consultas de orientación jurídica y administrativa relacionadas con el refrendo que hagan los titulares de los locales comerciales interesados.

ARTÍCULO SÉPTIMO. El Programa contempla el Refrendo de las cédulas de empadronamiento, previo cumplimiento de los requisitos legales.

ARTÍCULO OCTAVO. Para la obtención del Refrendo, los interesados deberán acreditar que sus locales comerciales cumplen con los requisitos establecidos en el Reglamento de Mercados para el Distrito Federal, mismo que exige subsistan las condiciones en que se fundamentó el empadronamiento, es decir que el giro que se explota corresponde al autorizado en la Cédula de Empadronamiento, que la forma y dimensiones del local no han sido alteradas y que quien atiende el puesto tiene el derecho de hacerlo.

ARTÍCULO NOVENO. Quedan excluidos de este Programa de Refrendo de cédulas de empadronamiento 2004, los locales comerciales que tengan en trámite algún procedimiento administrativo en el que se ventile algún conflicto de intereses, así como algún recurso de inconformidad o juicio en contra de este Órgano Político Administrativo pendientes de resolver e iniciado con anterioridad a la realización del Refrendo.

JEFA DELEGACIONAL EN CUAUHTÉMOC

(Firma)

LIC. VIRGINIA JARAMILLO FLORES

(Al margen inferior derecho un sello legible)

ANEXO I

No.	MERCADO	NOMBRE	CALLES	COLONIAS	LOCALES
1	1	Lagunilla Ropa y Telas	Rayón, Ecuador y Comonfort	Centro	1040
2	2	Lagunilla Zona	Rayón y Comonfort	Centro	574
3	3	Lagunilla Varios	Allende y Juan Álvarez	Centro	344
4	4	Lagunilla San Camilito	Honduras y San Camilito		91
5	5	Martínez de la Torre Anexo	Mosqueta y Zarco	Guerrero	337
6	6	San Cosme	Ribera de San Cosme	San Rafael	533
7	7	Martínez de la Torre Zona	Zarco y Degollado	Guerrero	587
8	8	Juárez	Av. Chapultepec y Abraham González	Juárez	464
9	9	San Lucas	Escuela. Médico Militar callejón	Centro	282
10	10	Dos de Abril	Pensador Mexicano y Dos de Abril	Centro	113
11	13	Insurgentes	Londres y Liverpool	Juárez	225
12	14	Tepito Zona	Toltecas y Matamoros	Morelos	497
13	16	Abelardo L. Rodríguez Zona	Venezuela y Rodríguez Puebla	Centro	246
14	17	Beethoven	Adelina Patti y Beethoven	Ex hipódromo de Peralvillo	793
15	18	Hidalgo Zona	Dr. Arce y Dr. Andrade	Doctores	974
16	19	La Dalia	Fresno y Sabino	Santa María la Ribera	421
17	20	Melchor Ocampo	Campeche y Medellín	Roma	515
18	22	San Joaquín Zona	Ernesto Elourduy y Litz	Ex hipódromo de Peralvillo	477
19	23	Tepito Fierros Viejos	Matamoros y Toltecas	Morelos	1018
20	24	Morelia	Dr. Vertiz y Dr. Ugarte	Doctores	147
21	28	Bugambilia	Mariano Azuela y Bugambilia	Santa María la Ribera	201
22	36	Tepito Varios	Toltecas y Rivero	Morelos	564
23	60	Tepito Ropa y Telas	Eje 1 Norte y Aztecas	Morelos	715
24	66	Pequeño Comercio	5 de Febrero 161	Obrera	84
25	74	Palacio de las Flores	Luis Moya y Ernesto Pugibet	Centro	77
26	77	San Juan Ernesto Pugibet	Ernesto Pugibet	Centro	360
27	78	San Juan Arcos de Belem	Arcos de Belem y López	Centro	383
28	83	Abelardo Rodríguez Coronas	Colombia Y Callejón de Girón	Centro	148
29	86	San Juan Curiosidades	Ayuntamiento y Buen tono	Centro	176
30	91	Hidalgo Anexo	Dr. Balmis y Dr. Andrade	Doctores	428
31	96	Isabel la Católica	Peón Contreras e Isabel La Católica	Centro	165
32	98	Cuauhtémoc	Río Lerma y Tigris	Cuauhtémoc	85
33	108	La Merced Mixcalco	Mixcalco y Anillo de Circunvalación	Centro	921
34	110	San Joaquín Anexo	Ernesto Elourduy y Shubert	Ex Hipódromo de Peralvillo	274
35	114	Francisco Sarabia	Rossini y Mascagni	Ex Hipódromo de Peralvillo	117
36	153	Michoacán	Michoacán y Tamaulipas	Roma	52
37	158	Colima	Colima y Zamora	Roma	45
38	216	Paulino Navarro	Javier Villa Urrutia y Miguel Aldana	Paulino Navarro	107
39	363	Pasaje Chapultepec	Lieja y Av. Reforma	Cuauhtémoc	45

TOTAL DE LOCALES: 14,625

DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO

ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA INFORMACIÓN DE "ACCESO RESTRINGIDO" EN LA DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO.

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO

FERNANDO ABOITIZ SARO, Titular del Órgano Político Administrativo en Miguel Hidalgo, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 39 fracción XLV de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal, 23, 24, 26 Y 28 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, y en cumplimiento del Acuerdo por cual se delega a los titulares de los entes públicos referidos en el artículo 40 fracción V de la Ley de referencia, la facultad para emitir el acuerdo que clasifique la información de acceso restringido que obra en las áreas de su competencia, se tiene a bien expedir el siguiente:

ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA INFORMACIÓN DE "ACCESO RESTRINGIDO" EN LA DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO.

CONSIDERANDO

Que el 8 de mayo de 2003 se publicó la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, misma que sería reformada mediante Decreto publicado en el mismo medio el 31 de diciembre de 2003.

Que los artículos 24 primer párrafo y 28 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal prevén la obligación a cargo de los Titulares de los Entes Públicos, de publicar un Acuerdo que clasifique la información como de acceso restringido.

Que el Acuerdo por el que se Delega a los Titulares de los Entes Públicos referidos en el artículo 4, fracción V de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, que forman parte de la Administración Pública Centralizada, Desconcentrada y Paraestatal del Distrito Federal, faculta a este Órgano Político Administrativo para emitir el acuerdo que clasifique la información de acceso restringido que obra en las áreas de su competencia.

Que el suscrito es Titular del Órgano Político Administrativo en Miguel Hidalgo, según "Constancia del Jefe Delegacional electo por el principio de mayoría relativa" expedida a mi favor por el Instituto Electoral del Distrito Federal el 8 de julio de 2003, y por ello, cuento con las facultades conferidas por los ordenamientos aplicables para el Distrito Federal y en especial con la prevista por el artículo 39 fracción XLV de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal, por lo que tengo a bien expedir el siguiente:

ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA INFORMACIÓN DE "ACCESO RESTRINGIDO" EN LA DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO.

PRIMERO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva establecido en la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Jefatura Delegacional:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Información relacionada con la salvaguarda del interés de la demarcación territorial.	Art. 24 fracción III.	Mediante esta reserva se evitan daños al Órgano Político Administrativo que derivarían en perjuicio de sus habitantes.
Información relacionada con el derecho de terceros.	Art. 24 fracción III.	Para evitar que se conculquen derechos en agravio de terceros.
Memorias, Notas, tarjetas informativas y Correspondencia interna y con otras autoridades.	Art. 24 fracción VI y 23 fracción X.	Para que no se interfiera en la administración pública y por tratarse de procesos deliberativos.
Trámites de gestión interna y con otras autoridades.	Art. 24 fracción VI y 23 fracción X.	Por tratarse de procesos deliberativos de los servidores públicos, aún no definitivos.
Convenios y bases de colaboración con entes públicos o privados.	Art. 24 fracción VI.	Por no formar parte de manera directa de los programas, acciones y servicios que presta el Órgano Político Administrativo.

Minutas, memorias y documentos similares derivados de la intervención de la Delegación en conflictos entre particulares y entes públicos, cuando se pueda causar algún perjuicio a terceros.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar que su difusión genere una ventaja personal indebida o en perjuicio de un tercero o de los Entes Públicos.
Cuestionarios, informes, encuestas y demás elementos de evaluación del personal cuando se involucren datos personales o se puedan causar perjuicios.	Art. 32.	En virtud de que los datos personales se encuentran protegidos por la ley.
Informes y acuerdos de reuniones de trabajo celebrados con los diversos órganos legislativos.	Art. 23 fracción X.	Por tratarse de procesos deliberativos.
Opiniones y comentarios sobre iniciativas de ley.	Art. 23 fracción X.	Por encontrarse en proceso deliberativo.
Proyectos de Acuerdos, circulares y demás disposiciones administrativas del Jefe Delegacional.	Art. 23 fracción X.	Por encontrarse en proceso deliberativo.

SEGUNDO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que establece la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Dirección General Jurídica y de Gobierno:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Orden de visita de verificación administrativa.	Art. 23 fracción III y 24 fracción VI.	Para permitir que se lleven a cabo las actividades de verificación sobre el cumplimiento de las leyes.
Orden de clausura.	Art. 23 fracción III y 24 fracción VI.	Para permitir que se lleven a cabo las actividades de verificación sobre el cumplimiento de las leyes.
Averiguaciones previas.	Art. 23 fracciones III y VII.	Para salvaguardar la secrecía de la indagatoria.
Expedientes de juicios de nulidad, amparo, ordinario civil, penales y cualquier otro ante los Tribunales Federales y/o del fuero común, a excepción de las sentencias ejecutorias.	Art. 23 fracción VIII.	Se busca no entorpecer la administración de justicia.
Expedientes sobre visitas de verificación administrativa, a excepción de las resoluciones que causen estado.	Art. 23 fracción III y 24 fracción VI.	Para permitir que se lleven a cabo las actividades de verificación sobre el cumplimiento de las leyes.
Expedientes de controversias sobre titularidad en mercados, a excepción de las resoluciones que causen estado.	Art. 23 fracción VIII.	Por tratarse de procedimientos administrativos seguidos en forma de juicio, y a efecto de no entorpecer el procedimiento.
Recursos de inconformidad, a excepción de las resoluciones que causen estado.	Art. 23 fracción VIII.	Por tratarse de procedimientos administrativos seguidos en forma de juicio, y a efecto de no entorpecer el procedimiento.
Procedimientos de recuperación administrativa de inmuebles, a excepción de las resoluciones que causen estado.	Art. 23 fracción VIII.	Por tratarse de procedimientos administrativos seguidos en forma de juicio, y a efecto de no entorpecer el procedimiento.
Procedimientos administrativos para revocar permisos o licencias.	Art. 23 fracción VIII.	Por tratarse de procedimientos administrativos seguidos en forma de juicio, y a efecto de no entorpecer el procedimiento.
Procedimientos administrativos para recuperación de vía pública.	Art. 23 fracción VIII.	Por tratarse de procedimientos administrativos seguidos en forma de juicio, y a efecto de no entorpecer el procedimiento.
Solicitudes de investigación a servidores públicos ante la Contraloría Interna.	Art. 23 fracción IX.	Para dar viabilidad a las investigaciones.

Listado de quejas ciudadanas sobre giros mercantiles y espectáculos públicos.	Art. 23 fracción III.	Por formar parte de las actividades de verificación sobre el cumplimiento de las leyes.
Datos generales de los propietarios en las licencias de construcciones, declaraciones de apertura y licencias de funcionamiento de giros mercantiles.	Art. 32.	Par tratarse de datos personales protegidos por disposición de la ley.
Denuncia ciudadana.	Art. 23 fracciones II y VI.	Para proteger la identidad y seguridad de los Para proteger la identidad y seguridad de los denunciantes.
Permisos operativos (para el funcionamiento de tianguis)	Art. 24 fracción III.	Para salvaguardar el derecho de terceros.
Permisos operativos para el funcionamiento de comerciantes en vía pública.	Art. 24 fracción III.	Para salvaguardar el derecho de terceros.
Escrituración dentro del Programa de Regularización Territorial.	Art. 32.	Por contener datos personales protegidos por la ley.
Constancias de identidad, domicilio y residencia.	Art. 32.	Por contener datos personales protegidos por la ley.

TERCERO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que establece la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Dirección General de Administración:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Información de las aportaciones y/o contribuciones de seguridad social que los trabajadores adscritos a la Delegación Miguel Hidalgo, hayan realizado a cualquier Institución de Seguridad Social, Fondo de Retiro o Vivienda. Asimismo cualquier información relativa a trámites personales realizados por los trabajadores, ante estas instancias.	Art. 24 fracción III.	Para salvaguardar el derecho de terceros.
Información respecto a los procedimientos de terminación de nombramiento, rescisiones de la relación laboral o cualquier otro tipo de datos, cifras, montos o concepto que derivado de procesos disciplinarios o laborales se realicen en la Delegación, dado que son asuntos privados de cada trabajador. De igual manera se consideran los laudos emitidos por el Tribunal Federal de Conciliación y Arbitraje.	Art. 23 fracción VIII y art. 24 fracción VI.	Por ser trámites de gestión interna que no corresponden a programas y procedimientos, cuya resolución no ha causado ejecutoria.
Información de los delegados, comisionados o acuerdos sindicales realizados por la Delegación, con el Sindicato Único de Trabajadores del Distrito Federal, en la inteligencia que es para uso exclusivo de la relación colectiva e individual de trabajo, que sostiene el Gobierno del Distrito Federal, con una persona o conjunto de las mismas, legalmente reconocido por las autoridades laborales.	Art. 24 fracciones III y VI.	Por ser trámites de gestión interna que no corresponden a programas, y para salvaguardar del derecho de terceros.
Información individual de las prestaciones disfrutadas por cada uno de los trabajadores, en cuanto a licencias con o sin goce de sueldo, premios o estímulos, prestaciones sociales o cualquier otra contemplada en la Condiciones Generales de Trabajo del Gobierno del Distrito Federal, en la inteligencia que solo se podrán señalar de forma genérica las prestaciones, sin hacer referencia a algún servidor público.	Art. 23 fracción II.	Para no poner en riesgo la seguridad del trabajador.

Información respecto a las pensiones alimenticias determinadas por autoridades judiciales competentes.	Art. 24 fracción III.	Para salvaguardar el derecho de terceros.
Nómina detallada del personal de estructura, base y eventual, así como sus reintegros. Es importante mencionar que no se podrá dar información respecto a descuentos realizados a salarios.	Art. 23 fracción II.	Para no poner en riesgo la seguridad del trabajador.
Información sobre los trámites y movimientos del personal.	Art. 32.	Por contener información personal.
Información respecto a los recursos de inconformidad interpuestos por proveedores, con base en lo dispuesto en la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal y la Ley de Procedimiento Administrativo, debido a que no son situaciones totalmente terminadas y se pudieran interrumpir procedimientos legales establecidos en tiempo y forma por los particulares. De igual manera se considera de acceso restringido los procedimientos que al amparo de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal y su Reglamento, se realizan para determinar el incumplimiento de obligaciones contractuales.	Art. 23 fracción VIII.	Por tratarse de procedimientos cuya resolución no ha causado ejecutoria.
Información respecto a los procedimientos de licitación pública, invitación restringida o adjudicación directa, diferente a la convocatoria pública o a las invitaciones que se envían a los proveedores o prestadores de servicios, durante el proceso señalado en la Ley de Adquisiciones, en la inteligencia que solo es público el nombre del proveedor o prestador de servicios adjudicado, así como el monto del contrato a celebrar, estos últimos son publicados en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios a terceros.
Información que integra los datos a presentar en el Comité de Control y Evaluación Delegacional, debido a que son estimados o preliminares, en la inteligencia de que la Secretaría de Finanzas es la encargada de presentar la información financiera, presupuestal y de cumplimiento de metas, de conformidad con el Código Financiero del Distrito Federal y el Decreto de Presupuesto de Egresos del Distrito Federal.	Art. 23 fracción X.	Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos.
Los datos del informe de avances y resultados que remita la Delegación a la Secretaría de Finanzas, de los programas presupuestales, incluyendo el capítulo 1000 "Servicios Personales". Asimismo la información para la elaboración de la cuenta pública de cada ejercicio fiscal.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar que el mal uso de esta información, cause perjuicios al Órgano Político Administrativo.
Cualquier presentación diferente al presupuesto ejercido, comprometido o del pasivo circulante por programa presupuestal. No se dará información respecto a recursos de crédito, pasivo circulante y cierre estimados del ejercicio.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar que el mal uso de esta información, cause perjuicios al Órgano Político Administrativo.
Reporte mensual de pagos pendientes a proveedores, contratistas y prestadores de servicios.	Art. 24 fracción VI.	Por ser trámites de gestión interna no definitivos.
Afectaciones programático-presupuestales externas compensadas, de ampliación o reducción, incluyendo entre otras las del capítulo 1000 "Servicios Personales", Ingresos de Aplicación Automática y cierre del ejercicio.	Art. 23 fracción X.	Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos.
Información relacionada a la elaboración del Anteproyecto o Proyecto de Presupuesto de Egresos Delegacional, dado que está sujeto a autorización de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal.	Art. 23 fracción X.	Por formar parte de los procesos deliberativos, no definitivos.

Información respecto a las cuentas por liquidar certificadas y documentos múltiples, en la que se incluye de forma enunciativa y no limitativa, los folios utilizados, el monto determinado, el beneficiario, las cuentas bancarias del proveedor, la partida presupuestal afectada, entre otros.	Art. 23 fracción XI y 24 fracción III.	Para evitar perjuicio al Órgano Político Administrativo y cuidar que no se ponga en riesgo la seguridad de las personas.
Se limita la información respecto a los ingresos por aprovechamientos y productos de aplicación automática, solo se dará de manera general y mensual, conforme a los informes presentados a la Secretaría de Finanzas del Gobierno del Distrito presentados a la Secretaría de Finanzas del Gobierno del Distrito Federal.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios al Órgano Político Administrativo
Información respecto a las operaciones realizadas con clientes durante cada ejercicio fiscal.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios a terceros.
Información del Fondo Revolvente, salvo el monto autorizado por la Secretaría de Finanzas.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios al Órgano Político Administrativo.
Información respecto a las cuentas bancarias de la Delegación o las que tenga registradas para la realización de transferencias electrónicas con trabajadores y/o sus beneficiarios, proveedores, prestadores de servicio o contratistas.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios al Órgano Político Administrativo y a Terceros.
CUARTO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que establece la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano:		
	FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN
Planeación.	Art. 23 fracción X.	MOTIVACIÓN Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos.
Programación y presupuesto.	Art. 23 fracción X y 24 fracción VI.	Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos y por no formar parte de programas y acciones de gobierno de la Delegación.
Información respecto a los procedimientos de licitación pública, invitación restringida o adjudicación directa, diferente a la convocatoria pública o a las invitaciones que se envían a los proveedores o prestadores de servicios, durante el proceso señalado en la Ley de Adquisiciones, en la inteligencia que solo es público el nombre del proveedor o prestador de servicios adjudicado, así como el monto del contrato a celebrar, estos últimos son publicados en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios a terceros.
Convenio modificatorio de diferimiento, de monto y tiempo.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite de gestión interna que no forma parte de los programas y acciones de la Delegación.
Autorización de precios unitarios por trabajos extraordinarios.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite de gestión interna que no forma parte de los programas y acciones de la Delegación.
Pago de estimaciones por obra pública ejecutada.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios a terceros.
Integración de bitácoras.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un documento interno que no forma parte de programas y acciones de la Delegación.
Rescisión administrativa de contrato.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite de gestión interna que no forma parte de programas y acciones de la Delegación.

Funciones de supervisión (interna o externa).	Art. 23 fracción III.	Para permitir se lleven a cabo las actividades de verificación sobre el cumplimiento de las leyes.
Interés por demora de pago de estimaciones y ajuste de costos.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite interno que no forma parte de programas y acciones de gobierno de la Delegación.
Suspensión de contrato.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite de gestión interna que no forma parte de los programas y acciones de la Delegación.
Integración de expedientes para hacer efectivas las fianzas.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite de gestión interna que no forma parte de los programas y acciones de la Delegación.
Terminación anticipada.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite de gestión interna que no forma parte de los programas y acciones de la Delegación.
Trámite y otorgamiento del anticipo.	Art. 24 fracción III.	Para salvaguardar derechos de terceros.
Estudios y proyectos del contrato y alcances del mismo.	Art. 23 fracción X.	Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos.
Ajustes de precios.	Art. 24 fracción VI.	Por ser un trámite de gestión interna que no forma parte de los programas y acciones de la Delegación, y está sujeto a la revisión de los órganos internos y externos de fiscalización.
Aplicación de penas convencionales.	Art. 23 fracción XI.	Para no generar perjuicio a terceros.
Recepción de los trabajos (verificación y recepción).	Art. 23 fracción III.	Por tratarse de actividades de verificación sobre el cumplimiento de la ley.
Informes artículo 63 (contrato de obra pública por invitación restringida y adjudicación directa); los números hablan; de contratos al seguro social; Secretaría de la Función Pública; de avances y resultados; al Comité de Control y Evaluación; Comisarios; Programa Integral de Mantenimiento a Escuelas.	Art. 23 fracción X y 24 fracción VI.	Por tratarse de documentos de gestión interna que no forman parte de programas, acciones o actos de gobierno de la Delegación y sólo corresponden al proceso deliberativo de los servidores públicos.
Expedientes de avisos y licencias de construcción en cualquier modalidad.	Art. 23 fracción XI, 24 fracción III y 32 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en relación con los artículos 30, 34, 41 Y 42 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.	Por contener información que pudiera perjudicar a terceros y datos personales.

Expedientes de colocación de placa de control uso y ocupación de inmuebles, manifestación de terminación de obra, autorización de ocupación, aviso de realización de obras que no requieren licencia de construcción (en términos del Reglamento de Construcciones), registro de la constancia de seguridad estructural, visto bueno de seguridad y operación, renovación del visto bueno de seguridad y operación.	Art. 23 fracción XI, 24 fracción III y 32 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en relación con los artículos 30, 34, 41 Y 42 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.	Por contener información que pudiera perjudicar a terceros y datos personales.
Expedientes de licencias en cualquier modalidad (fusión, subdivisión, relotificación, relotificación para rectificación de linderos y prórroga de licencias).	Art. 23 fracción XI, 24 fracción III y 32 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en relación con los artículos 30, 34, 41 Y 42 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.	Por contener información que pudiera perjudicar a terceros y datos personales.
Expedientes de constancia de alineamiento y número oficial, cambio y/o modificación de uso de suelo.	Art. 23 fracción XI, 24 fracción III y 32 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en relación con los artículos 30, 34, 41 Y 42 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.	Por contener información que pudiera perjudicar a terceros y datos personales.
Expedientes de licencia o permiso para la fijación, instalación o colocación de anuncios, para la ejecución de obras de ampliación y modificación de anuncios y revalidación de licencias.	Art. 23 fracción XI, 24 fracción III y 32 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en relación con los artículos 30, 34, 41 Y 42 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.	Por contener información que pudiera perjudicar a terceros y datos personales.
Listado de quejas ciudadanas sobre construcciones, usos del suelo y anuncios.	Art. 23 fracciones II y VI.	Para proteger la identidad y seguridad de los demandantes.
Datos generales de propietarios de las licencias de construcción, recursos de inconformidad, procedimiento administrativo para revocar permisos o licencias.	Art. 32.	Por protección de datos personales.
Expedientes de certificación de afirmativas fictas.	Art. 23 fracción VIII.	Por tratarse de expedientes administrativos seguidos en forma de juicio, y a efecto de no entorpecer el procedimiento.

Expedientes de acción pública, opiniones a estudios de impacto urbano, de opinión de inhabitabilidad, de medidas de mitigación de estudios de impacto urbano.

Art. 23 fracción XI, 24 fracción III y 32 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en relación con los artículos 30, 34, 41 Y 42 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal.

Por contener información que pudiera perjudicar a terceros y datos personales.

QUINTO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que establece la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Dirección General de Servicios Urbanos:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Programas internos de protección civil.	Art. 23 fracción XI y 32.	Por contener datos personales y para impedir que se les cause perjuicio.
Solicitudes de asesoría o cuestionarios de autodiagnóstico.	Art. 23 fracción X.	Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos.
Demandas ciudadanas.	Art. 23 fracciones II y VI.	Para proteger la identidad y seguridad de los demandantes.
Montos y contratos de adquisición de materiales y de programas específicos.	Art. 23 fracción XI y 32.	Por contener datos personales y para salvaguardar la seguridad de los contratantes.
Validación técnica operativa, presupuestal y/o justificación de programas.	Art. 23 fracción X.	Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos.
Denuncias ante el Ministerio Público y la Procuraduría Ambiental y del Ordenamiento Territorial del Distrito Federal.	Art. 23 fracción VII y 24 fracción III.	Por corresponder a la etapa indagatoria, para proteger su secrecía y para salvaguardar el interés público.
Información relacionada con los Operativos sorpresa.	Art. 23 fracción III.	Por tratarse de actividades de verificación sobre el cumplimiento de la ley.

SEXTO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que establece la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Dirección General de Desarrollo Social:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Padrones de los beneficiarios de los programas de justicia social. Expedientes clínicos o psicométricos	Art. 32. Art. 23 fracción V.	Por contener datos personales. Se relaciona con el secreto médico.

SÉPTIMO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que establece la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Dirección General de Desarrollo Delegacional:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Acceso a red delegacional.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar un perjuicio al interés delegacional.
Acceso a correos electrónicos.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar un perjuicio al interés delegacional.
Acceso al Sistema de Administración de Trámites y Servicios Delegacionales.	Art. 23 fracción XI y 24 fracción III.	Para evitar un perjuicio al interés delegacional y al derecho de terceros.
Correspondencia interna y con otras autoridades.	Art. 24 fracción VI.	Para no entorpecer el servicio público.
Información digitalizada de documentación recibida en el Centro de Negocios.	Art. 26 fracción VI.	Por haber sido recibida bajo promesa de reserva.
Información generada en los módulos de asesoría del Centro de Negocios.	Art. 23 fracción XI.	Para evitar perjuicios a terceros.

OCTAVO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que establece la ley, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Coordinación de Seguridad Pública:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Programa General de Trabajo.	Art. 24 fracción II.	Por contener actividades de prevención, e investigación en materia de seguridad pública.
Informe de Ministerio Público o Juez Cívico.	Art. 24 fracción II.	Por contener actividades de prevención, e investigación en materia de seguridad pública.
Informe de Actividades.	Art. 24 fracción II.	Por contener actividades de prevención, e investigación en materia de seguridad pública.
Informe de Incidencias captadas vía telefónica.	Art. 23 fracción XI y 24 fracción II.	Por contener actividades de prevención, e investigación en materia de seguridad pública para evitar un perjuicio a los demandantes.
Alarmas vecinales.	Art. 24 fracción II.	Por contener actividades de prevención, e investigación en materia de seguridad pública.
Monitoreo Urbano.	Art. 24 fracción II.	Por contener actividades de prevención, e investigación en materia de seguridad pública.
Convenios en materia de seguridad pública.	Art. 24 fracción I.	Por tratarse de acciones en materia de seguridad pública.

NOVENO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que prevé el artículo 26 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Coordinación de Participación Ciudadana:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Padrones de los beneficiarios de gestión social.	Art. 32	Por contener datos personales.
Expedientes clínicos y psicométricos.	Art. 23 fracción IV y 32.	Relacionada con el secreto médico y por contener datos personales.
Padrón de comités vecinales.	Art. 24 fracción VI y 32.	Por tratarse de información de gestión interna que no corresponde a programas o acciones de gobierno de la Delegación, que además contiene datos personales.
Demanda ciudadana.	"Art. 23 fracciones II y VI.	Para proteger la identidad y seguridad de los demandantes.
Opinión sobre expropiación de inmuebles.	Art. 23 fracción X.	Por formar parte del proceso deliberativo de los servidores públicos.
Estudios socioeconómicos del programa 1000 familias.	Art. 32.	Por contener información de carácter personal de los ciudadanos solicitantes.

DÉCIMO.- Se clasifica como información confidencial en su totalidad y durante el plazo máximo de reserva que prevé el artículo 26 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, la siguiente información, cuya conservación, guarda y custodia se encuentra a cargo de la Jefatura Delegacional, las Direcciones Generales y Coordinaciones de este Órgano Político Administrativo:

FUENTE DE INFORMACIÓN	JUSTIFICACIÓN	MOTIVACIÓN
Correspondencia interna y trámites de gestión interna.	Art. 24 fracción VI.	Para no entorpecer el servicio público.
Convenios de colaboración que deriven de la salvaguarda del interés del estado o el derecho de terceros.	Art. 24 fracción III.	Para evitar daños al interés público y al derecho de terceros.

DÉCIMO PRIMERA.- Se clasifica como información de "acceso restringido" la relacionada en el artículo 23 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- El presente acuerdo entrará en vigor a partir del día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

SEGUNDO.- Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Dado en la demarcación territorial en Miguel Hidalgo, Distrito Federal, a los seis días del mes de septiembre de dos mil cuatro.

JEFE DELEGACIONAL EN MIGUEL HIDALGO
FERNANDO JOSÉ ABOITIZ SARO.
 (Firma)

CONTRALORÍA GENERAL**CIRCULAR N°. CG/042/2004**

(Al margen superior dos escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.- México, la Ciudad de la Esperanza**)

CONTRALORÍA GENERAL

DIRECCIÓN GENERAL DE LEGALIDAD Y
RESPONSABILIDADES

DIRECCIÓN DE NORMATIVIDAD Y RECURSOS DE
INCONFORMIDAD

CIRCULAR N°. CG/042/2004.

**A LAS DEPENDENCIAS, UNIDADES ADMINISTRATIVAS,
ORGANOS DESCONCENTRADOS, ORGANOS POLITICO-ADMINISTRATIVOS Y
ENTIDADES DE LA ADMINISTRACION PUBLICA DEL DISTRITO FEDERAL.
P R E S E N T E**

Con fecha 6 de septiembre del 2004, esta Contraloría General notificó en forma personal el oficio n° CG/DGLR/DNRI/12364/2004, en el que se consigna la resolución de fecha 3 de septiembre del 2004, mediante el cual se determinó el plazo de impedimento dictado en el procedimiento administrativo para declarar la procedencia de impedimento para participar en licitaciones públicas, invitaciones restringidas a cuando menos tres concursantes, adjudicaciones directas y celebración de contratos en materia de obra pública, con número de expediente CG/DNRI/SPC-21/2004, a la sociedad mercantil denominada "Constructora Dazett", S.A. de C.V., con R.F.C. CDA-010406-AYA.

En consecuencia, con fundamento en los artículos 16 fracción IV y 34 fracción XXXIII de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 1°, 37 fracción VII y 68 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal; y 106 fracción XI del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal, esta autoridad administrativa hace de su conocimiento que deberán abstenerse de recibir propuestas o celebrar contratos en materia de obra pública, en términos de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, con dicha sociedad mercantil, por un plazo de dos años, contados a partir del día siguiente a la fecha en que se publique la presente en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Una vez transcurrido el plazo antes señalado, concluirán los efectos de esta Circular, sin que sea necesario algún otro comunicado.

ATENTAMENTE
LA CONTRALORA GENERAL
(Firma)

C.P. BERTHA ELENA LUJAN URANGA.

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL

ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER A LA CIUDADANÍA LA INFORMACIÓN QUE SE CONSIDERA CONFIDENCIAL EN LA CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL, DE CONFORMIDAD CON LO DISPUESTO EN EL ARTÍCULO 24 DE LA LEY DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL.

(Al margen superior dos escudos que dicen: **GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL.- México** - la ciudad de la Esperanza.- Oficialía Mayor del Gobierno del Distrito Federal - Caja de Previsión de la Policía Preventiva del D.F.)

CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL

ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER A LA CIUDADANÍA LA INFORMACIÓN QUE SE CONSIDERA CONFIDENCIAL EN LA CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL, DE CONFORMIDAD CON LO DISPUESTO EN EL ARTÍCULO 24 DE LA LEY DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL.

AURA CANCINO LOPEZ, Gerente General de la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del D.F., con fundamento en lo dispuesto en los artículos 2º, 5º, 40, 48 y 53 de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 51 de la Ley de la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del Distrito Federal; 24 y 28 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal; y acuerdo por el que se delega a los Titulares de los Entes Públicos referidos en el artículo 4, fracción V de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, que forman parte de la Administración Pública Centralizada, Desconcentrada y Paraestatal del Distrito Federal, la facultad para emitir el acuerdo que clasifique la información de acceso restringido que obra en las áreas de su competencia, y;

CONSIDERANDO

Que la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del Distrito Federal, es un organismo público descentralizado, con personalidad jurídica y patrimonios propios, regulado mediante la ley expedida por el H. Congreso de la Unión con fecha 20 de diciembre de 1985, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 14 de enero de 1986.

Que corresponde al Gerente General de dicho Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Distrito Federal el representarle en todos los actos que requieran su intervención, así como cumplir con las demás funciones que otras disposiciones le señalen.

Que el artículo 4, fracción X, de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, señala que es información de acceso restringido todo tipo de información en posesión de los Entes Públicos, bajo las figuras de confidencial y reservada.

Que de acuerdo a la actuación de la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del Distrito Federal en el cumplimiento del cometido público que tiene a su cargo, se integran expedientes, archivos y documentos, que siendo afectos a elementos policiales que tienen el carácter de beneficiarios de la normatividad a cargo de esta paraestatal, los cuales podrían encuadrarse en los supuestos previstos en las fracciones II, IV a XI, del artículo 23 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal.

Que en cumplimiento al Acuerdo del 30 de diciembre del 2003, publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, por el que se delega a los Titulares de los Entes Públicos referidos en el artículo 4, fracción V de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, que forman parte de la Administración Pública Centralizada, Desconcentrada y Paraestatal del Distrito Federal, la facultad para emitir el acuerdo que clasifique la información de acceso restringido que obra en las áreas de su competencia, el acuerdo del 17 de febrero del 2004, por el que se da a conocer a los Titulares de las Dependencias, Órganos Desconcentrados, Delegaciones y Entidades de la Administración Pública del Distrito Federal los criterios que deberán observar en la emisión de los acuerdos de clasificación de la información

considera como de acceso restringido, así como al artículo 24 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, que determina que para considerar la información con el carácter de confidencial, los Entes Públicos deberán emitir acuerdo previo; he tenido a bien expedir el siguiente:

ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER A LA CIUDADANÍA LA INFORMACIÓN QUE SE CONSIDERA CONFIDENCIAL EN LA CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL, DE CONFORMIDAD CON LO DISPUESTO EN EL ARTÍCULO 24 DE LA LEY DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL.

PRIMERO.- Se considerará como información de acceso restringido relativa a la Gerencia General, además de la que se ubique en los supuestos previstos por los artículos 23 y 25 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal todos los actos y trámites de gestión interna que realiza este Organismo Público Descentralizado, incluyendo los acuerdos de su Consejo Directivo, que no correspondan a actividades vinculadas a las finanzas públicas o actos de autoridad que realiza la Entidad, así como la correspondencia interna y trámites de gestión interna que realiza esta Dependencia y sus Unidades Administrativas con otros Entes Públicos, así como las opiniones, solicitudes de información, recomendaciones y puntos de vista que emita esta Gerencia General y sus Unidades Administrativas, de conformidad con el artículo 23 fracción X, de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, debido a que dichos documentos forman parte del proceso deliberatorio de los servidores públicos y contienen información medular para la toma de decisiones. Su plazo de reserva será de 10 (diez) años, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 26 de la Ley en comento.

SEGUNDO.- Se considerará información confidencial relativa a la Gerencia de Prestaciones, además de la que se ubique en los supuestos previstos por los artículos 23 y 25 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, toda aquella de carácter personal que pudiera corresponder a los beneficiarios del régimen, incluyendo sus expedientes personales y trámites realizados por los mismos, los cuales tendrán el carácter de confidencial tanto por corresponder a personas que se encuentran vinculadas administrativamente a la Secretaría de Seguridad Pública del Gobierno del Distrito Federal, como porque podrían afectarse derechos de terceros, de conformidad con el artículo 24 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal.

TERCERO.- Se considerará como información de acceso restringido relativa a la Gerencia de Finanzas e Informática toda aquella de carácter personal que en cumplimiento de las funciones de dicha área pudiera corresponder a los beneficiarios del régimen de seguridad social a cargo de la paraestatal, incluyendo sus registros contables e informáticos personales, los cuales tendrán el carácter de confidencial tanto por corresponder a personas que se encuentran vinculadas administrativamente a la Secretaría de Seguridad Pública del Gobierno del Distrito Federal, como porque podrían afectarse derechos de terceros, de conformidad con el artículo 24 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal.

Igualmente se considerará información de acceso restringido toda aquella que obre en los archivos del área administrativa materia de este apartado, que se relacione con el secreto comercial, industrial, fiscal, bancario, fiduciario u otro considerado como tal por una disposición legal, de conformidad con la Fracción V del artículo 23 del mismo cuerpo de leyes en invocación, relacionado con el artículo 117 de la Ley de Instituciones de Crédito, artículo 25 de la Ley del Mercado de Valores, entre otras disposiciones más, que se relacionen con la secrecía que se prevé en la fracción V del artículo 22 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal

CUARTO.- Se considerará como información de acceso restringido relativa a la Subgerencia Jurídica, además de la que se ubique en los supuestos previstos por los artículos 23 y 25 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, todos aquellos expedientes relacionados con procedimientos judiciales o administrativos seguidos en forma de Juicio, así como los expedientes y la información que forme parte integrante de asuntos en los que la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del Distrito Federal vaya a promover juicios, procesos o procedimientos de orden civil, penal, laboral o administrativo en contra de personas físicas o morales, de conformidad con el artículo 23, fracciones IV y VIII, así como las opiniones, recomendaciones y puntos de vista que emita dicha Subgerencia en materia jurídica hacia las demás áreas administrativas de la paraestatal, con motivo de las funciones consultivas de la misma, de conformidad con la fracción X del último precepto que se ha venido refiriendo, debido a que dichos documentos forman parte del proceso deliberatorio de los servidores públicos y contienen información medular para la toma de decisiones, teniendo como plazo

de reserva hasta que la sentencia o resolución de fondo haya causado ejecutoria por lo que corresponda a los procedimientos, salvo que tengan relación o conexidad con otro procedimiento aún sustanciación en cuyo caso la reserva subsistirá hasta que cause ejecutoria el procedimiento relacionado, y de 10 (diez) años en los demás casos, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 26 de la Ley en comento.

QUINTO.- Se considerará información reservada relativa a la Subgerencia Administrativa, además de la que se ubique en los supuestos previstos por los artículos 23 y 25 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal las siguientes:

- a).- Las actas de las sesiones ordinarias y extraordinarias del Subcomité de Adquisiciones, Arrendamiento y Prestación de Servicios de la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del Distrito Federal, de conformidad a lo establecido en el artículo 23, fracciones X y XI, de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, ya que contienen opiniones, recomendaciones y puntos de vista que forman parte del proceso deliberatorio de los integrantes del subcomité en la toma de decisiones y pudieran generar una ventaja personal indebida en perjuicio de terceros.
- b).- Toda aquella que forme parte de los procedimientos de adquisiciones por vía de Licitación Pública o por Invitación Restringida, en base al artículo 23, fracción XI de la citada Ley, ya que esta información no puede ser conocida durante los respectivos procedimientos, en virtud de que podría generar desventaja para los demás concursantes. El plazo de vigencia será hasta la emisión del fallo o la adjudicación correspondiente.

Así mismo se considerará como información confidencial, los expedientes personales de los Servidores públicos de la Entidad, con fundamento en el artículo 24 fracción III, de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, por tratarse de datos que de divulgarse pondrían en riesgo la seguridad de los propios servidores públicos o afectaría el derecho a la privacidad de los mismos.

TRANSITORIO

UNICO.- El presente acuerdo entrará en vigor a partir del día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, para su debida difusión.

En la Ciudad de México, a los 15 días del mes de septiembre del año dos mil cuatro.

LA GERENTE GENERAL DE LA CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICIA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL

(Firma)

ING. AURA CANCINO LOPEZ

CONVOCATORIAS Y LICITACIONES

**ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL.
DELEGACIÓN BENITO JUÁREZ
DIRECCIÓN GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO
Convocatoria: 011 (Local)**

El Ingeniero Everardo Padilla López, Director General de Obras y Desarrollo Urbano del Órgano Político Administrativo Delegación Benito Juárez, en cumplimiento a lo dispuesto en el Artículo 134 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y de los Artículos 23, 24 apartado "A", 25 apartado "A" Fracción "I", y 28 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, convoca a las personas físicas y morales que tengan la capacidad técnica y financiera de llevar a cabo los trabajos descritos a continuación, para participar en la Licitación Pública Nacional para la adjudicación de los contratos a precios unitarios y tiempo determinado, con cargo al presupuesto de la Delegación, según Oficio de Autorización de la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal No. SFDF/084/2004 de fecha 16 de Febrero de 2004. Se llevará a cabo mediante Plazos Normales como fue autorizado el día 06 de Septiembre de 2004, en la Octava Sesión Ordinaria del Subcomité de Obras Delegacional.

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir las bases	Visita al lugar de los trabajos	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura económica
30001118-025-04	\$ 1,000.00 Costo en compranet: \$ 900.00	20/09/04 14:00 hrs.	21/09/04 11:00 hrs.	22/09/04 11:00 hrs.	29/09/04 11:00 hrs.	04/10/04 14:00 hrs.

Clave FSC (CCAOP)	Descripción general de la obra	Fecha de inicio	Plazo de ejecución	Capital contable requerido
1010306	CONSERVACIÓN Y MANTENIMIENTO DEL "MERCADO SANTA CRUZ ATOYAC" EN LA DELEGACIÓN BENITO JUÁREZ..	25/10/04	30 DÍAS	\$150,000.00

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir las bases	Visita al lugar de los trabajos	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura económica
30001118-026-04	\$ 1,000.00 Costo en compranet: \$ 900.00	20/09/04 14:00 hrs.	21/09/04 12:00 hrs.	22/09/04 13:00 hrs.	29/09/04 13:00 hrs.	04/10/04 10:30 hrs.

Clave FSC (CCAOP)	Descripción general de la obra	Fecha de inicio	Plazo de ejecución	Capital contable requerido
1010306	MANTENIMIENTO A LA ESCUELA PRIMARIA, "INSURGENTES BRAVO" EN LA DELEGACIÓN BENITO JUÁREZ	25/10/04	45 DÍAS	\$250,000.00

1. La ubicación de las obras es dentro del Perímetro Delegacional y se indica con precisión en las bases del concurso.
2. La reunión para realizar la visita al lugar de las obras es en la Unidad Departamental de Concursos y Contratos de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, ubicada en la planta baja del Edificio Sede Delegacional, en Av. División del Norte No. 1611, Colonia Santa Cruz Atoyac.
3. La cita para la junta de aclaraciones se llevará a cabo en la Unidad Departamental de Control, Seguimiento y Precios Unitarios de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, ubicada en la planta baja del Edificio Sede Delegacional en Av. División del Norte No. 1611, Colonia Santa Cruz Atoyac. Es obligatoria la asistencia

de personal calificado, el cual se acreditará con cédula profesional, certificado técnico o carta de pasante (original y copia), así mismo oficio de presentación del asistente avalado por el apoderado legal de persona física o moral.

4. Se otorgará un anticipo del 20% para compra de materiales.
5. Los interesados deberán acreditar la especialidad para los trabajos a realizar con el registro de concursante expedido por la Secretaría de Obras y Servicios del Gobierno del Distrito Federal.
6. Las proposiciones deberán presentarse en idioma español, así como la moneda en que deberán cotizarse las proposiciones será Peso Mexicano.
7. El acto de presentación de proposiciones, Apertura Técnica y Económica se llevarán a cabo en la Unidad Departamental de Control, Seguimiento y Precios Unitarios de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano ubicada en la planta baja del Edificio Sede Delegacional en Av. División del Norte No. 1611, Colonia Santa Cruz Atoyac.
8. Los interesados podrán adquirir las bases por el Sistema de CompraNet <http://compranet.gob.mx> o de forma directa en la Unidad Departamental de Concursos y Contratos de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, ubicada en la planta baja del Edificio Sede Delegacional en Av. División del Norte No. 1611, Colonia Santa Cruz Atoyac, a partir de la fecha de publicación de esta convocatoria y hasta el día 20 de Septiembre del presente año, de 10:00 a 14:00 horas.
9. El representante de la empresa deberá presentar original y copia de la constancia de registro de concursante del Gobierno del Distrito Federal
- 10.-En el caso de constancia de registro en trámite, ésta tiene una vigencia de ocho días hábiles conforme a la circular de CONEP Número 512-00.
11. En caso de constancia de registro en trámite o provisional deberá presentar los siguientes documentos en original y copia .
 - 11.1. Si se trata de persona moral, copia del acta constitutiva de la empresa y/o las modificaciones de ésta.
 - 11.2. Si se trata de persona física, copia de su acta de nacimiento.
 - 11.3.-Para ambos casos, original y copia del documento que compruebe la capacidad financiera y el capital contable de la empresa mínimo requerido con base al estado financiero auditado y firmado por contador público Titulado anexando copia de la cédula profesional de este, incluir declaración anual 2003 y declaración del impuesto sobre la renta.
 - 11.4.Declaración escrita bajo protesta de decir verdad, de no encontrarse en los supuestos del artículo 37 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.
- 12.-El costo de las bases para cada uno de los concursos será de \$ 1,000.00 si se adquiere directamente en la Delegación y \$ 900.00 por el Sistema de CompraNet <http://compranet.gob.mx>.
- 13.- El pago de las bases de concurso deberá hacerse mediante cheque de caja o certificado a nombre del Gobierno del Distrito Federal/Secretaría de Finanzas/Tesorería del Gobierno del Distrito Federal, emitido por instituciones bancarias.
- 14.- Se adjudicará el contrato a la empresa que, de entre los licitantes, reúna las condiciones Legales, Técnicas, Económicas requeridas por la convocante, y garantice satisfactoriamente el cumplimiento de las obligaciones respectivas. Contra la resolución del fallo no procederá recurso alguno.
- 15.- Si resultare que dos o más proposiciones son solventes porque satisfacen la totalidad de los requerimientos solicitados, el contrato se adjudicará a quien presente la proposición cuyo precio sea el más bajo.

MÉXICO, D.F A 15 DE SEPTIEMBRE DEL 2004
ATENTAMENTE
DIRECTOR GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO
DELEGACIÓN BENITO JUÁREZ
ING. EVERARDO PADILLA LÓPEZ
(Firma)

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
DELEGACIÓN COYOACAN
LICITACIÓN PÚBLICA INTERNACIONAL
CONVOCATORIA 013

La **C.P. Gertrudis Mercado Cruz, Directora General de Administración** en Coyoacan, en cumplimiento a las disposiciones que establece la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134 y con lo dispuesto en los artículos 26, 27 inciso A y 30 fracción **II** de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal, se convoca a los interesados a participar en la licitación de carácter Internacional, de conformidad con lo siguiente:

No. de licitación	Periodo para adquirir bases	Recorrido (obligatorio)	Junta de Aclaraciones	Presentación y apertura de las propuestas	Resultado del Dictamen y emisión del Fallo
30001084-016-04 Sistema Integral de Seguridad Vecinal (SISEVE)	De 15 al 20 / septiembre /2004 15:00 Hrs.	21/ septiembre /2004 10:00 Hrs.	22/ septiembre /2004 10:00 Hrs.	27/ septiembre /2004 10:00 Hrs.	30/ septiembre /2004 12:00 Hrs.
	Partida	Descripción de los bienes y/o servicios		Cant.	U/M
	unica	Sistema integral de seguridad vecinal		1	Sistema

El recorrido es de carácter **obligatorio** el cual se iniciara en punto de las **10:00 horas del día 21 de septiembre de 2004**; la cita es en la **Unidad Departamental de Adquisiciones**, ubicada en Caballocalco N° 22 (planta alta), Colonia Barrio de la Concepción, C. P. 04020 Delegación Coyoacan, es importante llevar copia del recibo de compra de bases

Las bases de la licitación se encuentran disponibles para consulta y venta en la Convocante: en la Unidad Departamental de Adquisiciones, ubicada en el domicilio arriba señalado, en un horario de 9:00 a 15:00 hrs. La forma de pago es: mediante Cheque Certificado o de Caja a favor de la **“Secretaría de Finanzas del Distrito Federal.”** expedido por institución bancaria ubicada en el Distrito Federal o Area Metropolitana por la cantidad de **\$4,500.00** (cuatro mil quinientos pesos 00/100 m.n.) Lugar en que se llevaran a cabo los eventos: en la Sala de Juntas de la Dirección General de Administración ubicada en calle Caballocalco No. 22 Colonia Barrio de la Concepción, C. P. 04020 Delegación Coyoacan, México, D. F. El idioma en que deberán presentarse las propuestas será: en español. La moneda en que deberán cotizarse las propuestas serán en: Peso Mexicano. Fecha de entrega de bienes: Según bases de Licitación. Las condiciones de pago serán: 20 días naturales posteriores a la presentación de la factura (de los bienes y servicios satisfactoriamente entregados), Anticipos: se otorgara el **25%** de anticipo de lo adjudicado antes de I.V.A. Lugar de la entrega de bienes y/o de la prestación de servicios: Se entregaran conforme a lo establecido en las bases de licitación.

Para este procedimiento se determina que el servidor público responsable de la presente licitación será el que presida el evento, que podrán ser los siguientes: el **Lic. Jorge González Zavala**, Director de Recursos Materiales y Servicios Generales, el **C. José Antonio Chávez Esquivel**, Subdirector de Recursos Materiales y/o el **C. Gustavo Jacinto Hernández**, Jefe de la Unidad Departamental de Adquisiciones, adscritos a la Dirección General de Administración. El Dictamen para la documentación legal y administrativa lo emitirá el servidor público que asigne la Dirección General Jurídica y de Gobierno. Los Dictámenes Técnicos, serán emitidos por los Directores Generales de las áreas solicitantes u homólogos, o en su caso, el que éste designe por escrito.

MÉXICO, DISTRITO FEDERAL 15 DE SEPTIEMBRE DE 2004
(Firma)

C.P. GERTRUDIS MERCADO CRUZ
DIRECTORA GENERAL DE ADMINISTRACIÓN
EN COYOACAN
FIRMA

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
Delegación Cuauhtémoc Convocatoria Siete

El Lic. Noe Ibáñez Gutiérrez, Director General de Administración en la Delegación Cuauhtémoc en observancia a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134 y de conformidad con la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal en sus artículos 30 fracción I y 32, se convoca a los interesados en participar en la licitación pública No. 30001021-008-04, para la contratación de Adquisición de Llantas, Cámaras y Corbatas de conformidad con lo siguiente:

Licitación Pública Nacional

No. de Licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Junta de Aclaraciones	Visita a instalaciones	Presentación de Proposiciones y Apertura Técnica	Acto de Apertura Económica
30001021-008-04	\$ 1,650.00 Costo en compranet: \$ 1,500.00	20/09/2004	21/09/2004 12:00 horas	No habrá visita a instalaciones.	23/09/2004 12:00 horas	23/09/2004 12:00 horas

Partida	Clave CABMS	Descripción	Cantidad	Unidad de medida
1	C660665022-5	Llantas 1,100/R20 convencional	433	Pieza
2	C660605024-5	Llantas 750/17 convencional	110	Pieza
3	C660665022-5	Llantas 1,000/20 convencional	105	Pieza
4	C660605036-5	Corbata 1,100/20	405	Pieza
5	C660605036-5	Cámara 1,100/20	405	Pieza

- Las Bases de la Licitación se encuentran disponibles para consulta y venta en Internet: <http://compranet.gob.mx> o bien en: Aldama y Mina s/n, Colonia Buenavista, C.P. 06350, Cuauhtémoc, Distrito Federal, teléfonos: 55-35-11-91 y 55-35-16-81, los días 15, 17 y 20 de septiembre de 2004; con el siguiente horario: de 10:00 a 14:00 horas. La forma de pago es: Mediante cheque certificado o de caja a favor del Gobierno del Distrito Federal/ Secretaría de Finanzas / Tesorería del G. D. F. En compranet mediante los recibos que genera el sistema.
- La Junta de Aclaraciones se llevará a cabo el día 21 de septiembre del 2004 a las 12:00 horas en: Sala de Juntas de Cabildos de la Delegación Cuauhtémoc, ubicada en: Aldama y Mina s/n, Colonia Buenavista, C.P. 06350, Cuauhtémoc, Distrito Federal.
- El Acto de Presentación de Proposiciones y Apertura de la(s) Propuesta(s) Técnica(s) se efectuará el día 23 de septiembre del 2004 a las 12:00 horas, en: Sala de Juntas de Cabildos, Aldama y Mina, s/n, Colonia Buenavista, C.P. 06350, Cuauhtémoc, Distrito Federal.
- El Acto de Apertura de la(s) Propuesta(s) Económica(s) se efectuará el día 23 de septiembre del 2004 a las 12:00 horas, en: Sala de Juntas de Cabildos, Aldama y Mina, s/n, Colonia Buenavista, C.P. 06350, Cuauhtémoc, Distrito Federal.
- El idioma en que deberán presentarse las proposiciones será: Español.
- La moneda en que deberán cotizarse las proposiciones será: Peso mexicano.
- No se otorgará anticipo.
- Lugar de entrega: En el Almacén "E" ubicado en la Av. San Simón esq. Insurgentes Norte, Col. Santa Maria Insurgentes, en días hábiles a más tardar hasta el 8 de octubre de 2004 en el horario de entrega: de 9:00 a 15:00 horas.
- Plazo de entrega: a más tardar el 8 de octubre del 2004.
- El pago se realizará: a los 20 días hábiles posteriores a la presentación de la factura debidamente requisitada, fiscalmente y verificada la entrega de los Materiales.
- Ninguna de las condiciones establecidas en las Bases de Licitación, así como las proposiciones presentadas por los licitantes, podrán ser negociadas.
- No podrán participar los proveedores que se encuentren en alguno de los supuestos del artículo 39 de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal.
- Responsable del procedimiento de Licitación: C.P. Jorge Guzmán Arrona, Director de Recursos Materiales y Servicios Generales.

México, D.F., A 9 de septiembre del 2004.

LIC. Noe Ibáñez Gutiérrez
Director de Administración.

(Firma)

**Gobierno del Distrito Federal, Delegación Coyoacán.
Dirección General de Obras, Desarrollo y Servicios Urbanos.
CONVOCATORIA No. 014-04 (LOCAL)**

En observancia a lo dispuesto en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134 y de conformidad con la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, se convoca a las personas físicas y morales interesadas en participar en la Licitación de carácter Nacional, para la contratación en la modalidad de **Licitación Pública Nacional** conforme a lo siguiente:

Número de Licitación	Descripción y ubicación de la obra			Fecha de inicio	Fecha de terminación	Capital contable requerido
30001096 039 04	Trabajos para construir un aula comedor en el inmueble que aloja 1 plantel escolar de nivel: primaria Lic. Gabriel Ramos Millán en Calz. de Tlalpan No. 2822, Col. San Pablo Tepetlapa. C.P. 04620			08-10-04	06-12-04	\$456,000.00
Costo de las bases		Fecha límite para adquirir bases	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura Económica
Venta Directa \$1,250.00	Por Compranet \$1,150.00	20-09-04	21-09-04 10:00	22-09-04 12:00	29-09-04 10:00	01-10-04 10:00

Número de Licitación	Descripción y ubicación de la obra			Fecha de inicio	Fecha de terminación	Capital contable requerido
30001096 040 04	Trabajos de conservación y mantenimiento del deportivo: José de Jesús Clark Flores en Calz. de la Virgen Esq. Santa Ana, Col. Avante. C.P. 04460			08-10-04	06-12-04	\$497,000.00
Costo de las bases		Fecha límite para adquirir bases	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura Económica
Venta Directa \$1,250.00	Por Compranet \$1,150.00	20-09-04	21-09-04 10:00	22-09-04 13:30	29-09-04 12:00	01-10-04 12:00

Los recursos fueron aprobados con oficio de Autorización de Inversión de la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal No. SFDF/085/2004, de fecha 16 de febrero de 2004.

Las bases de la licitación se encuentran disponibles para consulta y venta en la **Unidad Departamental de Concursos y Contratos** sita en **Guillermo Pérez Valenzuela No. 159, Colonia Barrio de Santa Catarina C.P. 04010, Delegación Coyoacán, Distrito Federal, Teléfono: 56-59-5932** los días lunes a viernes; con el siguiente horario: de **09:00 a 14:00** horas. La forma de pago es cheque certificado o de caja expedido a nombre de la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal, en caso de compra directa en las oficinas de la Unidad Departamental de Concursos y Contratos de esta Delegación.

Los interesados podrán consultar y/o comprar las bases arriba señaladas en Internet: <http://www.compranet.gob.mx>, y siendo el caso de la compra por el sistema Compranet, se realizará el pago mediante los recibos que genera el sistema. Los planos, especificaciones u otros documentos que no puedan obtener mediante el sistema Compranet, se entregarán a los interesados, en las oficinas de la J.U.D. de Concursos y Contratos de ésta Delegación, previa presentación del recibo de pago y documentación del inciso No. 1, siendo responsabilidad del interesado su adquisición oportuna.

Requisitos para adquirir las bases, se deberá entregar copia legible de los siguientes documentos, presentando los originales para cotejar:

1.- Original del Registro de Concursante actualizado al año 2004, documentos comprobatorios del capital contable requerido, mediante declaración anual fiscal del 2003 (para personas morales y físicas) y las declaraciones parciales 2004, estados financieros balance y estado de resultados del mes de diciembre de 2003 y al 30 de Junio de 2004, auditados por contador público titulado con registro en la Administración General de Auditoría Fiscal Federal de la S. H. C. P., anexando copia legible de su cédula profesional y constancia de su registro. En papel membretado del auditor.

- 2.- El lugar de reunión para la visita de obra y junta de aclaraciones será en la **Unidad Departamental de Infraestructura Urbana, sita en Guillermo Pérez Valenzuela No. 159, Col. Barrio de Santa Catarina, C.P. 04010 Coyoacán, D. F.**, a la hora señalada en la convocatoria.
- 3.- Los actos de presentación y apertura de proposiciones técnicas y económicas se llevarán a cabo en la **Sala de Juntas para Licitaciones** perteneciente a la **Dirección General de Obras, Desarrollo y Servicios Urbanos**, ubicada en **Guillermo Pérez Valenzuela No. 159, Col. Barrio de Santa Catarina, C.P. 04010, Delegación Coyoacán**, los días y horas indicados anteriormente.
- 4.- Las proposiciones deberán presentarse en idioma español.
- 5.- Para la ejecución de los Trabajos la Delegación, no otorgará anticipos.
- 6.- Carta de no encontrarse en los supuestos del Artículo 37 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.
- 7.- La moneda en que deberán cotizarse las proposiciones será: peso mexicano.
- 8.- Los trabajos no podrán ser objeto de subcontratación, en términos del artículo 47 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.
- 9.- Los interesados en la(s) licitación(es) **Pública(s) Nacional(es)** deben comprobar experiencia técnica en la realización de trabajos, motivo de los concursos y capacidad financiera, administrativa y de control, durante el proceso de evaluación, según la información que se solicita en las bases de Licitación Pública.
- 10.- La Delegación Coyoacán con base en el artículo 41 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, efectuará el análisis comparativo de las proposiciones admitidas, formulará el dictamen y emitirá el fallo mediante el cual se adjudicará el contrato al concursante, que reuniendo las condiciones establecidas en la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal y su Reglamento, haya presentado la postura legal, técnica, económica, financiera y administrativa que garanticen satisfactoriamente el cumplimiento del contrato y presente el **precio más bajo**.

México, D. F., a 15 de septiembre de 2004.

(Firma)

ING. ARQ. JUAN MANUEL ARAGÓN VÁZQUEZ
DIRECTOR GENERAL DE OBRAS, DESARROLLO
Y SERVICIOS URBANOS

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL
Delegación Gustavo A. Madero
Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano
Convocatoria No: 009
Licitación Pública Nacional

La Administración Pública del Distrito Federal en Gustavo A. Madero, en observancia a lo dispuesto en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134, y de conformidad con el artículo 3º inciso A, Fracción I, 24 inciso A, 25 inciso A, Fracción I; y 28 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, convoca a las personas físicas y morales interesadas en participar en las licitaciones de carácter nacional, para la contratación de obra pública en la modalidad de precios unitarios, de conformidad con lo siguiente:

Clave FSC (CCAOP)	Descripción general de la obra				Fecha de inicio	Fecha de terminación	Capital contable requerido
00000	"Construcción de Muros de Contención en la Ladera del Río Cuauhtepac Conocido Comúnmente como Río Maximalaco o Arroyo de Peña Gorda en el Tramo Comprendido entre la calle Cerrada Francisco Villa de la Colonia Valle de Madero y la Calle Antonio Caso, de la Colonia Zona Escolar D.T. 9 y 8".				30/09/2004	28/12/2004	\$985,860.34
Número de licitación	Costo de las bases	Plazo de ejecución	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura Económica
30001098-032-04	Directa \$1,800 Costo en Compranet: \$ 1,750	90 días	17/09/2004	21/09/2004 10:00 horas	20/09/2004 10:00 horas	24/09/2004 11:30 horas	28/09/2004 10:00 horas

Clave FSC (CCAOP)	Descripción general de la obra				Fecha de inicio	Fecha de terminación	Capital contable requerido
00000	"Demolición de la Construcción de Guarniciones y Banquetas en Av. Victoria entre H. Congreso de la Unión y Ferrocarril Hidalgo, Col. Tres Estrellas y Bondonjito Dirección Territorial No. 5".				30/09/2004	29/10/2004	\$813,112.15
Número de licitación	Costo de las bases	Plazo de ejecución	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura Económica
30001098-033-04	Directa \$1,800 Costo en Compranet: \$ 1,750	30 días	17/09/2004	21/09/2004 12:00 horas	20/09/2004 11:00 horas	24/09/2004 14:30 horas	28/09/2004 13:00 horas

Clave FSC (CCAOP)	Descripción general de la obra				Fecha de inicio	Fecha de terminación	Capital contable requerido
00000	"Ampliación y Conservación de Estructura Vial en Diversas Calles de la Dirección Territorial No. 8,9 y 10".				30/09/2004	13/12/2004	\$2,009.027.01
Número de licitación	Costo de las bases	Plazo de ejecución	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura Económica
30001098-034-04	Directa \$1,800 Costo en Compranet: \$ 1,750	75 días	17/09/2004	21/09/2004 14:00 horas	20/09/2004 12:00 horas	24/09/2004 18:00 horas	28/09/2004 14:30 horas

Los recursos fueron autorizados con oficio de autorización para el ejercicio fiscal 2004, de la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal; No. **SFDF/088/2004** de fecha **16 de febrero del 2004**.

Las bases de licitación se encuentran disponibles para consulta y venta en Internet: <http://compranet.gob.mx> o bien en la Unidad Departamental de Contratación y Supervisión de Obra, sita en planta baja del Edificio Delegacional en Avenida 5 de Febrero y Vicente Villada s/n, Colonia Villa Gustavo A. Madero, Código Postal 07050, en Gustavo A. Madero Distrito Federal, teléfono 51 18 28 00 extensión. 3225, a partir de la fecha de publicación de la presente convocatoria, de lunes a viernes, de 9:00 a 14:00 horas, en días hábiles. Para la compra de bases por Compranet el pago se realizará mediante el recibo generado por el sistema efectuado ante Banco Santander - Serfín, S.A., con número de cuenta 9649285 (pago no reembolsable); para compra directa de bases se hará a través de cheque certificado o de caja, expedido a favor de: **G. D. F./SECRETARÍA DE FINANZAS /**

TESORERÍA DEL G.D.F., conforme a circular de fecha 27 de marzo del 2002, con número de folio 2128; con cargo a una institución de crédito autorizada para operar en el Distrito Federal.

Los requisitos generales que deberán acreditar los interesados para adquirir las bases son:

- Por adquisición directa y por Compranet, deberán presentar copia legible de los siguientes documentos, presentando los originales para cotejar:

- 1.- Solicitud por escrito para participar en el concurso deseado en papel membretado de la empresa, indicando datos generales actualizados del participante.
- 2.- Registro de Concurante emitido por la Secretaría de Obras y Servicios del Gobierno del Distrito Federal, o Constancia de registro en trámite acompañado de la siguiente documentación: declaración escrita bajo protesta de decir verdad, de no encontrarse, en los supuestos del artículo 37 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, así como del artículo 8 fracción XX de la Ley Federal de Responsabilidades Administrativas de los Servidores Públicos; en el caso de personas físicas se anexará a los requisitos anteriores; acta de nacimiento y alta ante la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, y en el de las personas morales, presentación de escritura constitutiva y modificaciones en su caso, poderes del representante legal y alta ante la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, curriculum empresarial y curriculum del personal técnico en cuanto a experiencia técnica según la especialidad en el registro y en trabajos similares.
- 3.- Listado de obligaciones sustantivas y formales a las que están sujetos correspondientes a los últimos cinco ejercicios fiscales; a fin de dar cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 464 del Código Financiero para el Distrito Federal publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal el 26 de diciembre de 2003.
- 4.- Comprobatorios del capital contable requerido (mediante Declaración Anual de Impuestos del último ejercicio fiscal, así como los Estados Financieros correspondientes al último ejercicio fiscal firmados por Contador Público externo a la empresa, anexando copia de su cédula profesional).
- 5.- Deberá entregarse a la **“CONVOCANTE”** copia del recibo de compra de bases mediante el sistema Compranet así como de los documentos solicitados en los puntos anteriores, la no-presentación de estos documentos previamente al acto de apertura técnica será motivo de descalificación.
- 6.- Los documentos que no puedan obtenerse mediante el sistema Compranet, se entregarán a los interesados previo cumplimiento del punto anterior, en la Unidad Departamental de Contratación y Supervisión de Obra, será requisito indispensable contar con experiencia en obras similares a las convocadas, El lugar de reunión para la visita de obra será en la Subdirección de Obras Públicas, sita en el 2º piso del Edificio Delegacional ubicado en la avenida 5 de Febrero y Vicente Villada s/n, colonia Villa Gustavo A. Madero, es obligatoria la asistencia de personal calificado, que se acreditará mediante escrito en hoja membretada de **“EL CONCURSANTE”** firmado por el representante legal de **“EL CONCURSANTE”**, escrito original que deberá presentar al momento de la visita de obra, anexando copia de cédula profesional, certificado técnico o carta de pasante, los días y horas indicados anteriormente.

La junta de aclaraciones se llevará a cabo en la sala de juntas de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, ubicada en avenida 5 de Febrero y Vicente Villada s/n, colonia Villa Gustavo A. Madero, código postal 07050, en Gustavo A. Madero Distrito Federal, es obligatoria la asistencia de personal calificado, que se acreditará mediante escrito en hoja membretada de **“EL CONCURSANTE”** firmado por el representante legal, escrito original que deberá presentar al momento de la Junta de Aclaraciones anexando copia de cédula profesional, certificado técnico o carta de pasante, los días y horas indicados anteriormente.

Los actos de presentación y apertura de Proposiciones Técnicas y Económicas se llevarán a cabo en la sala de juntas perteneciente a la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, ubicada en avenida 5 de Febrero y Vicente Villada s/n, colonia Villa, código postal 07050, en Gustavo A. Madero Distrito Federal, los días y horas indicados anteriormente.

No se otorgará anticipo alguno.

La ubicación de los trabajos será dentro del área Delegacional.

Las proposiciones deberán presentarse en idioma español.

La moneda en que deberán cotizarse las proposiciones será: peso mexicano.

No se autorizará subcontrato en la ejecución de la obra.

Los criterios generales para la adjudicación del contrato serán: Contra la resolución que contenga el fallo no procederá recurso alguno; **“LA CONVOCANTE”**; con base en los artículos 40 y 41 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, efectuará el análisis comparativo de las proposiciones admitidas, formulará el dictamen y emitirá el fallo mediante el cual se adjudicará el contrato al concursante, que reuniendo las condiciones establecidas en la Ley y su Reglamento, y que haya presentado la postura legal técnica, económica, financiera administrativa y solvente más baja que garantice satisfactoriamente el cumplimiento del contrato.

Las condiciones de pago son: mediante estimaciones, las que deberán realizarse por períodos máximos mensuales por concepto de trabajos terminados, así mismo el plazo de pago de dichas estimaciones, será dentro de un término no mayor de 15 días naturales, contados a partir de la fecha en que hayan sido ingresadas debidamente firmadas por contratista y supervisión externa y entregadas a la Dirección de Obras Públicas.

La forma de garantía de cumplimiento del contrato será del 10 % (diez por ciento) del monto total del contrato incluye I.V.A., a favor de: **La Secretaría de Finanzas del Distrito Federal**; mediante póliza de fianza expedida por institución legalmente autorizada y de conformidad con la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.

México, D. F., a 13 de septiembre del 2004.

(Firma)

Ing. Ricardo Luna Alvarado

Director General de Obras y Desarrollo Urbano
Rúbrica

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL
DELEGACION MILPA ALTA
DIRECCIÓN GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO
LICITACION PÚBLICA NACIONAL
CONVOCATORIA 009-2004

En observancia a lo dispuesto en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134, y de conformidad con los artículos 24 y 28 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, se convoca a las personas físicas y morales interesadas en participar en la(s) licitación(es) de carácter nacional para la contratación en la modalidad de Licitación Pública Nacional para realizar la obra pública, de conformidad con lo siguiente:

Los recursos fueron autorizados con oficio de autorización de inversión de la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal número SFDF/093/2004 de fecha 16 de Febrero de 2004.

Fueron autorizadas por el Subcomité de Obras en la Quinta Sesión Ordinaria del 03 de Septiembre de 2004.

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha limite para adquirir bases	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica	
30001065-028-04	\$ 1,600.00 COSTO EN COMPRANET: \$ 1,400.00	20-SEPT-2004	21-SEPT-2004 10:00 HRS.	21-SEPT-2004 12:00 HRS.	27-SEPT-2004 10:00 HRS.	
Clave FSC (CCAOP)	Descripción General de la obra			Fecha de Inicio	Fecha de terminación	Capital contable requerido
00000	Obra pública por contrato para llevar a cabo la conclusión de los trabajos de conservación y mantenimiento de la plaza publica en San Francisco Tecoxpa, ubicado dentro del perímetro de la delegación Milpa Alta.			06-OCTUBRE-2004	24-DICIEMBRE-2004	\$396,000.00

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha limite para adquirir bases	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica	
30001065-029-04	\$ 1,600.00 COSTO EN COMPRANET: \$ 1,400.00	20-SEPT-2004	21-SEPT-2004 12:00 HRS.	21-SEPT-2004 14:00 HRS.	27-SEPT-2004 12:00 HRS.	
Clave FSC (CCAOP)	Descripción General de la obra			Fecha de Inicio	Fecha de terminación	Capital contable requerido
00000	Obra pública por contrato para llevar a cabo la conclusión de los trabajos de conservación y mantenimiento al sitio histórico "El Calvario" en San Lorenzo Tlacoyucan, ubicado dentro del perímetro de la delegación Milpa Alta.			06-OCTUBRE-2004	24-DICIEMBRE-2004	\$346,000.00

Las bases de licitación se encuentran disponibles para consulta y venta en: <http://compranet.gob.mx> o bien en Av. Constitución Esq. Andador Sonora, Col. Villa Milpa Alta, Distrito Federal; C.P. 12000, Unidad Departamental de Concursos, Planta Alta del Edificio Morelos, con el siguiente horario de 9:00 a 15:00 horas., en días hábiles (posterior a esta hora no se atenderá a ningún interesado),

Nota: Los catálogos de conceptos únicamente estarán disponibles para su consulta en la Unidad Departamental de Concursos.

Las empresas que realicen su pago por compranet, deberán acudir a la dirección antes descrita y presentar la documentación que se solicita en esta convocatoria para hacerles entrega del catalogo de conceptos.

Requisitos para adquirir las bases:

Se deberá entregar copia legible de los siguientes documentos, presentando los originales para cotejar:

1.- Constancia del Registro de Concursante vigente, emitido por la Secretaría de Obras y Servicios.

1.1.- Solicitud por escrito del interesado, manifestando su interés en participar en la licitación correspondiente, indicando el número y descripción de la misma; firmado por el representante o apoderado legal, señalando claramente el cargo que ostenta (según acta constitutiva o poder notarial), dirigido al **Arq. Víctor Manuel Díaz Mendoza**, Director General de Obras y Desarrollo Urbano.

1.2.- Declaración escrita bajo protesta de decir verdad, de no encontrarse en alguno de los supuestos que establece el Artículo 37 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.

En caso de estar en trámite el registro:

2.- Constancia de registro en trámite.

2.1.-Solicitud por escrito del interesado, manifestando su interés en participar en la licitación correspondiente, indicando el número y descripción de la misma; firmado por el representante o apoderado legal, señalando claramente el cargo que ostenta (según acta constitutiva o poder notarial), dirigido al **Arq. Víctor Manuel Díaz Mendoza**, Director General de Obras y Desarrollo Urbano.

2.2.- Declaración escrita bajo protesta de decir verdad, de no encontrarse en alguno de los supuestos que establece el Artículo 37 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.

2.3.-Documentos comprobantes para el capital contable mínimo.

A) Última declaración Fiscal Parcial del 2004.

B) Estados Financieros anual del 2003, firmados por contador público externo a la empresa, anexando copia de la cédula profesional del contador.

2.4.- Escritura constitutiva y modificaciones en su caso con datos registrales para la persona moral o acta de nacimiento con identificación oficial vigente con fotografía si se trata de persona física.

3.- Los documentos indicados en los puntos 1, 2.3 y 2.4, según el caso , se anexarán en el sobre de la propuesta técnica, el no presentar estos documentos será motivo de descalificación.

Forma de pago de las bases:

4.- En el caso de adquisición directa mediante cheque certificado o de caja a nombre de la Secretaría de Finanzas/ Tesorería del Gobierno del Distrito Federal.

5.- En el caso de adquisición por el sistema Compranet: A través del mismo sistema, mediante los recibos que genera el mismo.

6.- La visita al lugar de la obra será obligatoria y se realizará partiendo de la Unidad Departamental de Concursos, será el día y hora marcado para cada concurso.

7.- La junta de aclaraciones será obligatoria y se llevará a cabo el día y hora marcados para cada concurso, en la Sala de Juntas de la Unidad Departamental de Concursos; sita en Av. Constitución Esq. Andador Sonora, Planta Alta del Edificio Morelos, Col. Villa Milpa Alta, Distrito Federal; C.P. 12000.

8.- Es obligatoria la asistencia de personal calificado a la(s) junta(s) de aclaraciones. Se acreditará tal calidad con cédula profesional, certificado técnico o carta de pasante (original y copia); en su caso carta del representante, indicando la capacidad del asistente para efectuar las aclaraciones necesarias.

9.- La apertura de la propuesta técnica se efectuará el día y hora marcado para cada concurso, en la Sala de Juntas de la Unidad Departamental de Concursos; sita en Av. Constitución Esq. Andador Sonora, Planta Alta del Edificio Morelos, Col. Villa Milpa Alta, Distrito Federal; C.P. 12000.

10.- El idioma en que deberán presentarse las proposiciones será: español.

11.- La moneda en que deberán cotizarse las proposiciones será: peso mexicano.

12.- Para la presente licitación se otorgara anticipo, que serán del 10% (diez por ciento) para inicio de los trabajos y el 20% (veinte por ciento) para compra de materiales.

13.- No podrán subcontratarse ninguna de las partes de los trabajos.

14.- Los interesados en la licitación, deberán comprobar experiencia técnica en obras similares a la que deseen participar mediante Currículum Vitae, anexando relación de contratos vigentes que tengan celebrados con la Administración Pública o con particulares, señalando por cada uno el importe total, monto ejercido y avance de obra, y relación de contratos de obra similares a los convocados que haya celebrado con la Administración Pública o con particulares durante los últimos tres años, comprobando documentalmente los contratos celebrados.

15.- Se hace del conocimiento que de conformidad con el artículo 47 del Reglamento de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal el 28 de Febrero de 2002; que una vez hecha la evaluación técnica se procederá a hacer la evaluación económica con la propuesta o propuestas que existan y se podrá continuar con el procedimiento, siempre y cuando exista una que sea económicamente conveniente y asegure el cumplimiento del objetivo del concurso.

16.- Los criterios generales para la adjudicación serán: La dependencia, con base en los artículos 40 y 41 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, efectuará el análisis comparativo de las proposiciones admitidas, formulará el dictamen y emitirá el fallo, mediante el cual se adjudicará el contrato al concursante que reuniendo las condiciones necesarias, haya presentado la postura solvente más baja y garantice el cumplimiento del contrato.

17.- Contra la resolución que contenga el fallo no procederá recurso alguno.

MEXICO, D.F. A 15 DE SEPTIEMBRE DE 2004.

Mediante el ACUERDO PRIMERO de la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 25 de junio del 2002

DIRECTOR GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO

ARQ. VICTOR MANUEL DIAZ MENDOZA.

FIRMA

(Firma)

**GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
DELEGACION TLAHUAC
DIRECCIÓN GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO**

Convocatoria: 008-04

El Ing. Arq. Juan Manuel López Reyes Director General De Obras Y Desarrollo Urbano en la Delegación Tláhuac, en observancia a lo dispuesto en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134, y de conformidad con los artículos 24 y 28 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, convoca a las personas físicas y morales interesadas en participar en la(s) licitación(es) de carácter nacional para la contratación de Obra Publica a precios unitarios y tiempo determinado con cargo a la inversión autorizada por la Secretaria de Finanzas del Distrito Federal según oficio SFDF/094/2004 de fecha 16 de febrero del presente año, conforme a lo siguiente:

Licitación Pública Nacional

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir las bases	Junta de aclaraciones	Visita al lugar de los trabajos	Presentación de proposiciones y apertura técnica	Acto de apertura económica
30001121-020-04	\$ 1,200,00 Costo en compranet: \$ 1,000.00	20/09/04	22/09/2004 11:00 a.m.	21/09/2004 09:00 a.m.	29/09/2004 11:00 a.m.	30/07/2004 11:00 a.m.

Clave FSC (CCAOP)	Descripción y ubicación de la obra	Fecha de inicio	Fecha de Terminación	Capital contable requerido
0	Trabajos de desazolve de la red secundaria de drenaje	01/11/2004	15/12/2004	\$ 700,000.00

- Las bases de la licitación se encuentran disponibles para consulta y venta en Internet: <http://compranet.gob.mx> o bien en las oficinas de la Jefatura de la Unidad Departamental de Concursos dependiente de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, ubicada en: Av. Mar de la Lluvias Número 17, Colonia Selene I, C.P. 13420, Tláhuac, Distrito Federal, teléfono: 58410198, a partir del día de publicación de la presente convocatoria y hasta el día señalado como limite, en el siguiente horario de las 9:00 a las 16:00 horas.
- La forma de pago es: En las oficinas de la Jefatura de la Unidad Departamental de Concursos dependiente de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, mediante cheque certificado o de caja con cargo a una institución de crédito expedido a favor de la Secretaria de Finanzas / Tesorería del Distrito Federal, y por el sistema Compranet mediante los recibos que genera el sistema y exclusivamente en el siguiente horario de las 9:00 a las 16:00 horas.
- Los planos, especificaciones, catálogos u otros documentos, que no se puedan obtener mediante el sistema Compranet, se entregaran a los interesados en las oficinas de la Jefatura de la Unidad Departamental de Concursos dependiente de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, previa presentación del recibo de pago
- La junta de aclaraciones se llevará a cabo en los días y horarios señalados en la Sala de Juntas de la Dirección Técnica dependiente de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, ubicada en: Av. Mar de la Lluvias Número 17, Colonia Selene I, C.P. 13420, Tláhuac, Distrito Federal; la asistencia a las juntas, así mismo es obligatorio la asistencia de personal calificado a la (s) junta (s) de aclaraciones. El cual deberá acreditar tal calidad con cedula profesional, certificado Técnico o carta de pasante (original y copia)

- El acto de presentación de proposiciones y apertura de la(s) propuesta(s) técnica(s) se efectuarán en los días y horarios señalados, en la Sala de Juntas de la Dirección Técnica dependiente de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, Av. Mar de la Lluvias Número 17, Colonia Selene I, C.P. 13420, Tláhuac, Distrito Federal.
- La apertura de la propuesta económica se efectuará en los días y horarios señalados, en la Sala de Juntas de la Dirección Técnica dependiente de la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, Av. Mar de la Lluvias Número 17, Colonia Selene I, C.P. 13420, Tláhuac, Distrito Federal.
- Las visitas a los lugares de los trabajos se llevarán a cabo en los días y horarios señalados, el sitio de reunión será en la Jefatura de la Unidad Departamental de Concursos en la Dirección General de Obras y Desarrollo Urbano, Av. Mar de la Lluvias Número 17, Colonia Selene I, C.P. 13420, Tláhuac, Distrito Federal.
- El(los) idioma(s) en que deberá(n) presentar (se) la(s) proposición(es) será(n): Español.
- La(s) moneda(s) en que deberá(n) cotizarse la(s) proposición(es) será(n): Peso mexicano.
- No podrán ser objeto de asociación o subcontratación las partes de la obra.
- Se otorgará un anticipo para compra de material del: 20%.
- Se otorgará un anticipo por inicio de trabajos del: 10%.
- Los requisitos generales que deberán acreditar los interesados son: De adquirirse las bases en forma directa, deberán presentar su registro de concursantes actualizado y Declaración escrita de solicitud de inscripción a la licitación; En caso de que se adquieran vía medios informáticos, una copia del registro de concursantes actualizado y la Declaración escrita de solicitud de inscripción a la licitación se incluirán dentro del sobre de la propuesta técnica.

En caso que el interesado pretenda adquirir las bases en forma directa y tuviera en trámite su registro, deberá presentar en original y copia la constancia del registro en trámite con una antigüedad no mayor de 15 días hábiles, y presentar hoja membretada en el cual señale el número de folio asignado por la Secretaría de Obras, anexando la siguiente documentación:

- a) Capital contable mínimo requerido, comprobable mediante declaración fiscal 2003 y estado de posición financiera de final de año 2003 debidamente firmado por contador público y con la última declaración fiscal parcial que corresponda al período 2004;
- b) Declaración escrita bajo protesta de decir verdad de no encontrarse en alguno de los supuestos que establece el artículo 37 de la Ley de obras Publicas del distrito Federal.
- b) Escritura constitutiva de la empresa con datos registrales para persona moral o identificación con acta de nacimiento para persona física en los términos de la Ley de Obras publicas del distrito Federal, todo participante deberá mostrar original y entregar a la dependencia, copia de los documentos solicitados al momento de inscribirse en forma directa, para su revisión y aprobación, el no hacerlo será motivo suficiente para no aceptar su participación.

En caso de que se adquieran las bases de licitación vía medios informáticos y se tuviera en trámite su registro de concursante, deberán anexar dentro del sobre de la propuesta técnica en el documento denominado A-I copia de la constancia del registro en trámite con una antigüedad no mayor de 15 días hábiles, hoja membretada en el cual señale el número de folio asignado por la Secretaría de Obras, anexando la documentación de los incisos a), b) y c) antes enunciados, el no hacerlo será motivo suficiente de descalificación.

- Los interesados en participar deberán comprobar la experiencia técnica en obras similares, y Capacidad financiera, administrativa y de control, durante el proceso de evaluación, de conformidad con la información solicitada en las bases de licitación.
- Los criterios generales para la adjudicación del contrato serán: La Delegación en base en el artículo 41 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, efectuara los análisis comparativos de las proposiciones admitidas, formulara los dictámenes y emitirá los fallos, mediante los cuales se adjudicaran los contratos a los concursantes que reuniendo las condiciones necesarias hayan presentado la postura solvente mas baja y garanticen satisfactoriamente el cumplimiento de los contratos.
- Las condiciones de pago son: El pago de los trabajos se hará mediante estimaciones quincenales, las que serán presentadas por "El contratista" a la residencia de supervisión dentro de los 4 días hábiles siguientes a la fecha de corte, que será los días 5 y 20 de cada mes. Se pagarán dentro de los 20 días hábiles siguientes contados a partir de la fecha en que las hubiere autorizado la residencia de la supervisión, de conformidad con los artículos 52, 53 y 54, de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.
- Ninguna de las condiciones establecidas en las bases de licitación, así como las proposiciones presentadas por los licitantes, podrán ser negociadas.
- No podrán participar las personas que se encuentren en los supuestos del artículo 37 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal.
- Contra la resolución que contenga el fallo no procederá recurso alguno.
- La dependencia aceptara participar exclusivamente a todas aquellas empresa que cumplan con todos y cada uno de los requisitos enunciados en la presente convocatoria.

MEXICO, D.F., A 15 DE SEPTIEMBRE DE 2004.

(Firma)

ING. ARQ. JUAN MANUEL LOPEZ REYES
DIRECTOR GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO
RUBRICA.

**ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL
JEFATURA DELEGACIONAL EN TLALPAN
DIRECCIÓN GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO**

CONVOCATORIA PÚBLICA NACIONAL No. CON04006-DTL/LP/006-2004

La Administración Pública del Distrito Federal, a través de su Delegación en Tlalpan, en cumplimiento al Artículo 134 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, del Artículo 24 Inciso A de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal y Artículos 27 fracción I, 30 fracción I y 31 de la Ley de Obras Públicas y Servicios Relacionados con las Mismas, convoca a las personas físicas o morales que estén en posibilidades de llevar a cabo la obra pública descrita a continuación para participar en la Licitación Pública Nacional, para la adjudicación del Contrato a Precios Unitarios en tiempo determinado con cargo a la inversión autorizada por **la Secretaría de Finanzas del G.D.F.**, según oficio de autorización de inversión: SFDF/095/2004 de fecha 16 de Febrero de 2004. Tipo de Pago Recurso 04 Deuda y Recurso 16 PAFEF(*).

Numero Concurso DTL/LP/	Descripción y ubicación de la obra	Limite para Adquirir Las bases	Visita a la obra	Junta de Aclaraciones	Presentación Y apertura de Proposiciones Técnicas y Económicas	Inicio de la obra Fecha estimada de termino	Plazo de ejecución en días naturales
30001134 OM-039-04 (*)	Construcción de Mercado San Fernando y Tlalpan	14 Septiembre al 20 Septiembre	21 Septiembre 12:00 hrs.	22 Septiembre 14:00 hrs.	28 Septiembre 11:00 hrs. 30 Septiembre 11:00 hrs..	8 Octubre 2004 28 Diciembre 2004	82 días
30001134 OM-040-04 (*)	Conservación y Mantenimiento de diez Mercados Publicos diversas ubicaciones	14 Septiembre al 20 Septiembre	21 Septiembre 12:00 hrs.	22 Septiembre 14:00 hrs.	28 Septiembre 13:00 hrs. 30 Septiembre 13:00 hrs..	8 Octubre 2004 28 Diciembre 2004	82 días
30001134 OM-041-04	Reencarpetado de Vialidades diversas ubicaciones, Tlalpan D.F.	14 Septiembre al 20 Septiembre	21 Septiembre 12:00 hrs.	22 Septiembre 14:00 hrs.	29 Septiembre 11:00 hrs. 1 Octubre 11:00 hrs..	8 Octubre 2004 28 Diciembre 2004	82 días
30001134 OM-042-04	Reencarpetado de Vialidades diversas ubicaciones, Tlalpan D.F.	14 Septiembre al 20 Septiembre	21 Septiembre 12:00 hrs.	22 Septiembre 14:00 hrs.	29 Septiembre 13:00 hrs. 1 Octubre 13:00 hrs..	8 Octubre 2004 28 Diciembre 2004	82 días

Para el proceso de licitación, contratación y ejecución de las obras públicas, la ley aplicable será: Ley de Obras Públicas del Distrito Federal y Ley de Obras Publicas y Servicios Relacionados con las Mismas según el caso.

Capital contable mínimo requerido: \$2`500,000

Costo de las bases: \$2,000 en la dependencia y \$1,900 en Compranet. El pago deberá efectuarse mediante cheque certificado o de caja, expedido a favor de la "Secretaría de Finanzas del Gobierno del Distrito Federal", con cargo a una institución de crédito autorizada para operar en el Distrito Federal. Anticipos para contratos de obra: **no habrá anticipos**. Los interesados deberán acudir a las oficinas de la unidades departamentales de Concursos de Obras, ubicadas en calle Moneda no. 1, primer piso, Parque Juana de Asbaje, Centro de Tlalpan, para adquirir las bases arriba señaladas, o por Internet en [http:// Compranet. gob. mx](http://Compranet.gob.mx), de las 10:00 a las 14:00 horas, presentando los siguientes documentos, previo a la venta de las bases:

Solicitud por escrito en papel membretado de la empresa para cada uno de los trabajos que pretendan concursar, anotando giro, nombre, teléfono y domicilio fiscal.

Declaración escrita y bajo protesta de decir verdad, de no encontrarse en los supuestos del Artículo 37 de la Ley de Obras Publicas del distrito Federal y Artículo 51 de la Ley de Obras Publicas y servicios relacionados con las mismas (según el caso) y 8 de la Ley Federal de Responsabilidades de los Servidores Públicos. Relación de contratos en vigor, en caso de no tener, manifestarlo por escrito.

Presentar Original (para su cotejo) y copia de los siguientes documentos: Registro de la Secretaria de Obras y Servicios, Cédula de Registro en la Secretaria de Hacienda y Crédito Público.

Declaración anual de Impuestos del ejercicio 2003 y Declaraciones parciales de 2004 ante la Secretaria de Hacienda y Crédito Publico.

Estado Contable Financiero con fecha de corte al 31 de diciembre de 2003, auditado por contador externo, anexar cédula profesional y registro ante la Secretaria de Hacienda del auditor (copia), Acta constitutiva y modificaciones, en su caso, cuando se trate de persona moral o copia certificada del acta de nacimiento, si se trata de persona Física, así como los poderes que deban presentarse.

Presentar Curriculum Vitae de la empresa y Curricula Vitarum del personal técnico.

Previa revisión de los documentos descritos, la dependencia entregará las constancias correspondientes; en caso de pago mediante cheque entregará las bases y/o documentos del concurso y en caso de adquisición en Compranet se entregará catálogo. La delegación realiza esta licitación autorizada el 24 de Agosto de 2004, en la 2ª. Sesión Extraordinaria del Subcomité de Obras de esta delegación. La junta de aclaraciones y los actos de apertura de proposiciones técnicas y económicas se llevará a cabo en la Unidad Departamental de Concursos de Obras. Las proposiciones deberán presentarse en idioma español. No se Subcontratará ninguna de las partes de la obra, los criterios generales para la adjudicación del contrato serán entre otros el cumplimiento de las condiciones legales exigidas, que los recursos propuestos por el licitante sean los necesarios para ejecutar conforme al programa de ejecución y cantidades de obra establecidas, que los análisis, cálculo e integración de los precios sean acordes a las condiciones de costos vigentes. En ningún caso podrán utilizarse mecanismos de puntos y porcentajes en la evaluación. Ninguna de las condiciones contenidas en las bases de la licitación así como las proposiciones presentadas podrán ser negociadas. La delegación, con base en la Cláusula III de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal y los Artículos 38, 39 y 40 de la Ley de Obras Publicas y Servicios Relacionados con las mismas (según el caso), efectuará el análisis comparativo de las proposiciones admitidas, formulará el dictamen y emitirá el fallo para la adjudicación del contrato al licitante con la propuesta que haya presentado la postura que garantice el cumplimiento del contrato técnica y financieramente. Contra la resolución que contenga el fallo, no procederá recurso alguno. Las condiciones de pago son las estimaciones de los trabajos ejecutados y se formularán en plazo no mayor de un mes, el contratista la presentará a la residencia de obra dentro de los seis días siguientes a la fecha de corte para el pago de las estimaciones que hubiere fijado la unidad ejecutora del gasto del contrato, acompañado de la documentación que acredite la procedencia de su pago, la residencia de obra para realizar la revisión y autorización de las estimaciones contará con un plazo no mayor de quince días naturales a su presentación, en el supuesto que surjan diferencias técnicas o numéricas que no pueden ser autorizadas dentro de dicho plazo, estas se resolverán e incorporarán en la siguiente estimación.

MEXICO, D.F., A 13 DE SEPTIEMBRE DE 2004
DIRECTOR GENERAL DE OBRAS Y DESARROLLO URBANO
ARQ. MANUEL SANTIAGO QUIJANO
(Firma)

**GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
INSTITUTO DE ASISTENCIA E INTEGRACIÓN SOCIAL DEL DISTRITO FEDERAL
LICITACIÓN PÚBLICA NACIONAL**

Convocatoria: 004

C.P. Jesús Mayagoitia Bolán, Coordinador Administrativo del IASIS, en cumplimiento de lo que establece el artículo 134 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y de los artículos 26, 27 inciso A, 28, 30 fracción I, y 32 de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal convoca a los interesados en participar en la Licitación Pública Nacional relativa a la contratación de Mantenimiento y Conservación de Inmuebles conforme a lo siguiente:

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura de Documentación Legal Administrativa, Técnica y Económica	Acto de Fallo
3011-5001-004-04	Convocante: \$ 800.00 Compranet: \$ 750.00	20/09/2004	23/09/2004 11:00 horas	28/09/04 11:00 horas	04/10/04 11:00 horas

Partida	Clave CABMS	Descripción	Cantidad	Unidad de medida
1	C810600000	Mantenimiento y conservación para el Centro de Asistencia e Integración Social Azcapotzalco.	1	Servicio
2	C810600000	Mantenimiento y conservación para el Centro de Asistencia e Integración Social Cuauhtepc.	1	Servicio
3	C810600000	Mantenimiento y conservación para el Centro de Asistencia e Integración Social Cuemanco.	1	Servicio
4	C810600000	Mantenimiento y conservación para el Centro de Asistencia e Integración Social Cascada.	1	Servicio
5	C810600000	Mantenimiento y conservación para el Centro de Asistencia e Integración Social Plaza del Estudiante.	1	Servicio

- Eventos de la licitación: se llevarán a cabo en el domicilio de la convocante sita en Xocongo Número 225, Colonia Tránsito, C.P. 06820, Cuauhtémoc, Distrito Federal, Tel. 5740-22-22.
- Bases de la licitación: en el domicilio de la convocante de 10:00 a 15:00 horas, a partir de la fecha de publicación de esta convocatoria en la Gaceta Oficial del Distrito Federal y en la página de Compranet <http://compranet.gob.mx>
- Pago de bases: en la convocante mediante cheque certificado, cheque de caja o billete de depósito, librado por Institución Bancaria Nacional a través de su Sucursal en la Ciudad de México a favor de la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal y en compranet mediante los recibos que genera el sistema, unitarios y en moneda nacional.
- Periodo de contratación: A partir de la formalización del contrato y hasta el 5 de Noviembre de 2004 o hasta el total cumplimiento de las obligaciones pactadas a satisfacción de la contratante.

- Lugar de entrega: será en los domicilios determinados, de acuerdo a lo especificado en el Anexo 1 de las Bases de Licitación.
- Pago: dentro de los 20 días hábiles siguientes a la fecha de recepción de la factura debidamente requisitada de acuerdo al procedimiento establecido por la contratante.
- Anticipo: no se otorgará anticipo.
- Tratados: este procedimiento no se efectuará bajo la cobertura de ningún tratado.
- Negociación: ninguna de las condiciones contenidas en las bases ni en las propuestas serán negociadas.
- Las propuestas deberán ser presentadas en idioma español.
- No podrán participar las personas que se encuentren en los supuestos del artículo 39 de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal.
- El responsable de este procedimiento es el C.P. GONZALO REYES FLORES Subdirector de Recursos Materiales y Servicios Generales.
- Aún cuando en la convocatoria que genera el Sistema Compranet se invoca a la Ley de Adquisiciones, Arrendamientos y Prestación de Servicios del Sector Público, este procedimiento se efectuará de conformidad con la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal y demás disposiciones vigentes para el Distrito Federal.

(Firma)

MEXICO, D.F., A 15 DE SEPTIEMBRE DE 2004.

C.P. JESÚS MAYAGOITIA BOLAN
COORDINADOR ADMINISTRATIVO

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
Secretaría de Salud
Licitación Pública Nacional

Convocatoria: 027

Ing. Javier Vázquez Najera, Director de Mantenimiento y Servicios Generales de la Secretaría de Salud del Distrito Federal En observancia a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134 y de conformidad con los artículos 3 Inciso "A" Fracción I, 23, 24 Inciso "A", 25 inciso "A" fracción I, de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, convoca a los interesados en participar en la Licitación Pública Nacional a precios unitarios y tiempo determinado para contratar trabajos de Mantenimiento y Conservación en el área de Quirófano en el Hospital Pediátrico Villa de esta Secretaría de Salud del G-D-F, de conformidad con lo siguiente:

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Visita al lugar de la obra o los trabajos	Junta de aclaraciones	Presentación de Propuestas y apertura técnica	Acto de apertura económica
30001122-056-04	\$ 700.00 en CompraNET \$ 500.00	20/09/2004 09:00 a 14:00 hrs.	21/09/2004 10:00 hrs.	22/09/2004 10:00 hrs.	28/09/2004 10:00 hrs.	29/09/2004 10:00 hrs.

Clave FSC (CCAOP)	Descripción general de la obra	Fecha de inicio	Fecha de terminación	Capital Contable Mínimo Requerido
1080206	Trabajos de Mantenimiento y Conservación en el área de Quirófano en el Hospital Pediátrico Villa de esta Secretaría de Salud del G.D.F.	06/10/2004	15/12/2004	\$ 750,000.00

- El caso fue autorizado por el Subcomité de Obras de la Secretaría de Salud del Distrito Federal según dictamen número: 12/9a. Ord./04, en la Novena Sesión Ordinaria del día 08 de Septiembre de 2004.
- Bases de licitación: estarán disponibles para su consulta, en la Dirección de Mantenimiento y Servicios Generales y para su venta en la Unidad Departamental de Tesorería de la Convocante, ubicadas en la calle de Xocongo No. 225, segundo y tercer piso respectivamente, Colonia Transito, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06820, teléfono 57-40-62-28.
- Pago de bases: En la Convocante mediante cheque certificado o de caja a favor de: **Gobierno del Distrito Federal/ Secretaría de Finanzas/Tesorería del Gobierno del Distrito Federal**. En compraNET: <http://compranet.gob.mx>, mediante el recibo de pago que expida el sistema.
- Requisitos para adquirir bases de la Licitación Pública Nacional, publicada en esta convocatoria:
 - a) Curriculum vitae de la persona física o moral.
 - b) Copia de alta ante la Secretaría de Hacienda y Crédito Público y cédula fiscal. (R.F.C.)
 - c) Copia del acta constitutiva y sus modificaciones, si las hay, para personas morales. Copia del acta de nacimiento e identificación oficial, (pasaporte, cartilla del S.M.N. o credencial de elector), para persona física.
 - d) Copia de la declaración anual del I.S.R. correspondiente al ejercicio 2003 y de los estados de situación financiera auditados del mismo ejercicio por Contador Público externo con registro ante la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, así mismo deberá de anexar los pagos provisionales del I.S.R. e I.V.A. correspondientes al mes de Julio de 2004, (anexar originales y copias.)

- e) Experiencia técnica: se requiere una experiencia de cuando menos tres (3) años en trabajos similares en concepto y monto, al catálogo de conceptos propuesto para cada Licitación, ejecutados en Unidades Hospitalarias, comprobable con copias de contratos y actas de entrega recepción de los mismos, correspondientes a los años 2001, 2002 y 2003 (no se aceptarán subcontratos).
- f) Copia de la constancia de registro de concursante del Gobierno del Distrito Federal, en la especialidad correspondiente.
- Eventos de la licitación: Se realizarán en el domicilio de la convocante, de la Secretaría de Salud del D.F. 2do. Piso.
- Visita al lugar de la obra: El punto de reunión será en la Dirección de Mantenimiento y Servicios Generales, en el domicilio y horario señalado en esta convocatoria.
- Propuestas: se entregarán de forma directa, deberán redactarse en español y los precios serán en moneda nacional.
- Anticipos: La Dependencia a determinado **No Otorgar Anticipos**.
- Subcontratación: no se subcontratará.
- Garantía de seriedad de la propuesta: 6% del monto de la propuesta sin incluir el I.V.A.
- Criterios de adjudicación: Se adjudicará el contrato al licitante cuya propuesta reúna las condiciones legales, técnicas y económicas requeridas por la Convocante y garantice satisfactoriamente el cumplimiento de las obligaciones respectivas. Si resulta que dos o más propuestas son solventes y satisfacen la totalidad de los requerimientos de la Convocante, el contrato se adjudicará a quien presente la propuesta cuyo precio sea el más bajo.
- Condiciones de pago: Conforme a estimaciones parciales (quincenales), dentro de los 20 días hábiles siguientes a la aceptación de las facturas debidamente requisitadas, conforme al procedimiento establecido por la Convocante.
- **NOTAS:**
- Antes de efectuar el pago, los interesados deben acudir al domicilio de la Convocante para acreditar que cumplen con los requisitos para adquirir las bases de la licitación
- El acreditar los requisitos documentalmente y adquirir las bases de licitación, no significa en modo alguno la calificación del interesado como idóneo y solvente para participar en el proceso licitatorio.

México, Distrito Federal 15 de Septiembre de 2004

Firma

(Firma)

Ing. Javier Vázquez Najera
Director de Mantenimiento y Servicios Generales

GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
SECRETARÍA DE SALUD

Convocatoria Múltiple: 028

Mtra. Angélica Ivonne Cisneros Luján, Directora General de Administración de la Secretaría de Salud del Distrito Federal, en observancia a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su artículo 134, y de conformidad con los artículos 26, 27 inciso a), 30 fracciones I y II, 43 y 51 de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal, convoca a los interesados en participar en la(s) licitación(es) para la Adquisición de Sustancias Químicas (Internacional); Desinfectante de Alto Nivel y Detergente Enzimático (Internacional); Materiales, Accesorios y Suministros Médicos (Nacional) y Materiales, Accesorios y Suministros Médicos(Internacional), de conformidad con lo siguiente:

Licitación Pública Internacional
Sustancias Químicas

No. de licitación		Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica y económica	Fallo
30001122-057-04		\$ 700.00 Costo en compranet: \$ 500.00	22/09/2004	24/09/2004 10:00 horas	05/10/2004 10:00 horas	14/10/2004 10:00 horas
Partida	Clave CABMS	Descripción			Cantidad	Unidad de medida
1	C840800032	Tira Reactiva para Glucosa			5,450	Frasco c/50
2	C840800032	Suero Hemoclasificador Anti-RH			692	Frasco c/10 ml.
3	C840800032	Suero Hemocalsificador Anti-B			607	Frasco c/10 ml.
4	C840800032	Suero Hemocalsificador Anti-AB			583	Frasco c/10 ml.
5	C840800032	Etanol Absoluto			469	Frasco c/1000 ml.

Licitación Pública Internacional
Desinfectante de Alto Nivel y Detergente Enzimático

No. de licitación		Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica y económica	Fallo
30001122-058-04		\$ 700.00 Costo en compranet: \$ 500.00	22/09/2004	28/09/2004 10:00 horas	06/10/2004 10:00 horas	13/10/2004 10:00 horas
Partida	Clave CABMS	Descripción			Cantidad	Unidad de medida
1	C840000000	Desinfectante de Alto Nivel			5,032	Galón de 3.5 litros
2	C840000000	Detergente Enzimático			1,916	Litro

Licitación Pública Nacional
Materiales, Accesorios y Suministros Médicos

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica y económica	Fallo
30001122-059-04	\$ 700.00 Costo en compranet: \$ 500.00	21/09/2004	29/09/2004 10:00 horas	07/10/2004 10:00 horas	19/10/2004 10:00 horas
Partida	Clave CABMS	Descripción		Cantidad	Unidad de medida
1	C480000522	Rastrillos (desechables)		40,000	Pieza
2	C480000298	Electrodo de broche		30,678	Pieza
3	C480000076	Guante para cirujano		28,055	Par
4	C841600000	Substancias y productos farmacéuticos		20,000	Pieza
5	C480000076	Guante para cirujano		12,704	Par

Licitación Pública Internacional
Materiales, Accesorios y Suministros Médicos

No. de licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaraciones	Presentación de proposiciones y apertura técnica y económica	Fallo
30001122-060-04	\$ 700.00 Costo en compranet: \$ 500.00	22/09/2004	01/10/2004 10:00 horas	08/10/2004 10:00 horas	21/10/2004 10:00 horas
Partida	Clave CABMS	Descripción		Cantidad	Unidad de medida
1	C480000559	Sonda para drenaje urinario de látex (estéril)		8,507	Pieza
2	C480000559	Sonda para drenaje urinario de látex (estéril)		4,727	Pieza
3	C480000559	Sonda para drenaje urinario de látex (estéril)		3,000	Pieza
4	C480000559	Sonda para drenaje urinario de látex (estéril)		2,200	Pieza
5	C480000050	Catéter		2,153	Caja c/ 50 Piezas

Las bases de la licitación se encuentran disponibles para consulta y venta en Internet: <http://compranet.gob.mx> o bien en: Xocongo Número 225 - Tercer Piso, Colonia Tránsito, C.P. 06820, Cuauhtémoc, Distrito Federal, teléfono: 57-40-11-49, los días lunes a viernes; con el siguiente horario: 9:00 a 14:00 horas. La forma de pago es: mediante cheque certificado o de caja a favor de: Gobierno del Distrito Federal/ Secretaría de Finanzas / Tesorería del Gobierno del Distrito Federal. En compranet mediante los recibos que genera el sistema.

Las juntas de aclaraciones se llevarán a cabo: Para la adquisición de Sustancias Químicas (Internacional), el día 24 de Septiembre del 2004 a las 10:00 horas; para Desinfectante de Alto Nivel y Detergente Enzimático (Internacional), el día 28 de Septiembre del 2004 a las 10:00 horas; para Materiales, Accesorios y Suministros Médicos (Nacional), el día 29 de septiembre del 2004 a las 10:00 horas; y para Materiales, Accesorios y Suministros Médicos (Internacional), el día 01 de Octubre del 2004 a las 10:00 horas. Todos los eventos se llevarán a cabo en la Sala de Juntas de la Dirección General de Administración de la Convocante, ubicado en: Xocongo Número 225 - Tercer Piso, Colonia Tránsito, C.P. 06820, Cuauhtémoc, Distrito Federal.

El acto de presentación de proposiciones y apertura de la(s) propuesta(s) técnica(s) y económica(s) se llevarán a cabo: Para la adquisición de Sustancias Químicas (Internacional), el día 05 de Octubre del 2004 a las 10:00 horas; para Desinfectante de Alto Nivel y Detergente Enzimático (Internacional), el día 06 de Octubre del 2004 a las 10:00 horas; para Materiales, Accesorios y Suministros Médicos (Nacional), el día 07 de octubre del 2004 a las 10:00 horas; y para Materiales, Accesorios y Suministros Médicos (Internacional), el día 08 de octubre del 2004 a las 10:00 horas. Todos los eventos se llevarán a cabo en la Sala de Juntas de la Dirección General de Administración de la Convocante, Xocongo, Número 225 - Tercer Piso, Colonia Tránsito, C.P. 06820, Cuauhtémoc, Distrito Federal.

El(los) idioma(s) en que deberá(n) presentar(se) la(s) proposición(es) será(n): Español.

La(s) moneda(s) en que deberá(n) cotizarse la(s) proposición(es) será(n): Peso mexicano.

No se otorgará anticipo.

Lugar de entrega: Conforme a lo establecido en las bases de esta licitación.

Plazo de entrega: Conforme a lo establecido en las bases de esta licitación.

El pago se realizará: a los treinta días naturales a la entrega y recepción de las facturas debidamente requisitadas.

Ninguna de las condiciones establecidas en las bases de licitación, así como las proposiciones presentadas por los licitantes, podrán ser negociadas.

No podrán participar las personas que se encuentren en los supuestos del artículo 39 de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal.

Los plazos señalados en la convocatoria se computarán a partir de su publicación.

Responsables de la Licitación: C.P. Gloria Alicia Morales Zárate, Directora de Recursos Materiales e Ing. Carlos Gómez Colín, Jefe de la Unidad Departamental de Adquisiciones.

(Firma)

MEXICO, D.F., A 15 DE SEPTIEMBRE DEL 2004.

MTRA. ANGÉLICA IVONNE CISNEROS LUJÁN
DIRECTORA GENERAL DE ADMINISTRACIÓN

ADMINISTRACION PUBLICA DEL DISTRITO FEDERAL
Servicios de Salud Pública del Distrito Federal
Aviso de Fallo y asignación de Contratos

Aviso: 002/2004

Lic. Gloria Marcela Cortés Vidal en cumplimiento de lo que establece el artículo 34 y 40 de la Ley de Obras Públicas del Distrito Federal, por conducto de Servicios de Salud Pública del Distrito Federal, da a conocer públicamente las asignaciones de contratos a precios unitarios y tiempo determinado del programa de obra 2004, una vez que se revisó y se analizó detalladamente la documentación: Legal, administrativa y financiera de las proposiciones técnicas y económicas de los participantes, se comunica la resolución final adoptada por los Servicios de Salud Pública del Distrito Federal conforme a lo siguiente:

Convocatoria 004

No. de Licitación	Empresa	Importe del contrato Sin IVA
30105001-007-04	Rico Márquez Construcciones S. A. de C. V.	\$222,035.27

La documentación que contiene la revisión y evaluación de la propuesta presentada se encuentra para consulta de los interesados en la Subdirección de Mantenimiento de Infraestructura de los Servicios de Salud Pública del Distrito Federal sito en el segundo piso ala poniente, del edificio ubicado en la calle de Xocongo 225 colonia Transito, Delegación Cuauhtémoc.

México, Distrito Federal 15 de septiembre del 2004

Rúbrica

(Firma)

Lic. Gloria Marcela Cortés Vidal
Coordinadora de Recursos Materiales y Servicios
de los Servicios de Salud Pública del Distrito Federal

SECCIÓN DE AVISOS

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN, S.A. DE C.V.

AVISO DE FUSION

Por Asamblea General Extraordinaria de Accionistas de Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V., celebrada el 30 de abril de 2004, y de acuerdo con el Convenio de Fusión celebrado por dichas sociedades, se acordó la fusión de Nueva Generación de Comunicaciones, S.A. de C.V., Rent Digital, S.A. de C.V. y Radio Cel, S.A. de C.V. como fusionadas en Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. como sociedad fusionante o subsistente.

Como resultado de la fusión todos los activos, acciones y derechos y todos los pasivos, obligaciones, responsabilidades y patrimonio de las fusionadas pasan a título universal a la fusionante a su valor en libros al 30 de abril de 2004.

La fusión surtirá efectos entre las sociedades involucradas en la fusión y sus accionistas a partir del 30 de abril de 2004, y frente a terceros a partir de la fecha de inscripción de la escritura pública que protocolice los acuerdos de fusión adoptados en la Asamblea Extraordinaria de Accionistas referida, en el Registro Público de la Propiedad y del Comercio correspondiente. Lo anterior en virtud de que la fusionante ha acordado pagar los pasivos de las fusionadas.

La presente publicación se realiza en los términos de los artículos 223 y 225 de la Ley General de Sociedades Mercantiles, agregándose para el mismo efecto los Estados Financieros de Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. al 30 de abril de 2004 aprobados por su Asamblea de Accionistas, los cuales se tomaron como base para la fusión.

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN, S.A. DE C.V.

3 de agosto de 2004

(Firma)

Por: _____

Rafael Iván Pérez Correa
Delegado

NUEVA GENERACIÓN DE COMUNICACIONES, S.A. DE C.V.

AVISO DE FUSION

Por Asamblea General Extraordinaria de Accionistas de Nueva Generación de Comunicaciones, S.A. de C.V., celebrada el 30 de abril de 2004, y de acuerdo con el Convenio de Fusión celebrado por dichas sociedades, se acordó la fusión de Nueva Generación de Comunicaciones, S.A. de C.V., Rent Digital, S.A. de C.V. y Radio Cel, S.A. de C.V. como fusionadas en Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. como sociedad fusionante o subsistente.

Como resultado de la fusión todos los activos, acciones y derechos y todos los pasivos, obligaciones, responsabilidades y patrimonio de las fusionadas pasan a título universal a la fusionante a su valor en libros al 30 de abril de 2004.

La fusión surtirá efectos entre las sociedades involucradas en la fusión y sus accionistas a partir del 30 de abril de 2004, y frente a terceros a partir de la fecha de inscripción de la escritura pública que protocolice los acuerdos de fusión adoptados en la Asamblea Extraordinaria de Accionistas referida, en el Registro Público de la Propiedad y del Comercio correspondiente. Lo anterior en virtud de que la fusionante ha acordado pagar los pasivos de las fusionadas.

La presente publicación se realiza en los términos de los artículos 223 y 225 de la Ley General de Sociedades Mercantiles, agregándose para el mismo efecto los Estados Financieros de Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. al 30 de abril de 2004 aprobados por su Asamblea de Accionistas, los cuales se tomaron como base para la fusión.

NUEVA GENERACIÓN DE COMUNICACIONES, S.A. DE C.V.

3 de agosto de 2004

(Firma)

Por: _____

Rafael Iván Pérez Correa

Delegado

NUEVA GENERACIÓN EN COMUNICACIONES, S.A. DE C.V.

BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

A C T I V O

Activo Circulante

Efectivo e inversiones temporales

263,400

Otras cuentas y documentos por cobrar

2,144,636

Suma activo circulante

2,408,037

Activo Fijo

Inversiones en acciones

Suma activo fijo

0

Activo Diferido

Cargos y gastos diferidos

Suma activo diferido

0

Suma activo

2,408,037

P A S I V O

Cuentas por pagar

Impuesto por pagar

775,080

Suma pasivo

775,080

C A P I T A L C O N T A B L E

Capital social

60,564

Otras cuentas de capital contable

Resultados acumulados

1,603,382

Resultados del periodo

-30,989

Exceso e Insuficiencia del capital social

Suma capital contable

1,632,957

Suma pasivo más capital contable

2,408,037

NUEVA GENERACIÓN EN COMUNICACIONES SA DE CV

ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios

Gastos de operación

Utilidad de operación

0

Costo integral de financiamiento

-30,927

Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias

Efectos de reexpresión	-62
Utilidad antes de impuestos	-30,989
Impuestos sobre la renta e impesto al activo	
Utilidad neta	-30,989

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.
PROFORMA

A C T I V O	
Activo Circulante	
Efectivo e inversiones temporales	37,074,247
Otras cuentas y documentos por cobrar	52,239,064
Suma activo circulante	89,313,311
Activo Fijo	
Inversiones en acciones	397,009,581
Suma activo fijo	397,009,581
Activo Diferido	
Cargos y gastos diferidos	9,889,288
Suma activo diferido	9,889,288
Suma activo	496,212,180
P A S I V O	
Cuentas por pagar	602,215,845
Impuesto por pagar	22,900
Suma pasivo	602,238,745
C A P I T A L C O N T A B L E	
Capital social	617,498,191
Otras cuentas de capital contable	471,863,475
Resultados acumulados	-632,393,891
Resultados del periodo	-8,863,700
Exceso e Insuficiencia del capital social	-554,130,641
Suma capital contable	-106,026,565
Suma pasivo más capital contable	496,212,180

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.
PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios	
Gastos de operación	445,738
Utilidad de operación	-445,738
Costo integral de financiamiento	-8,427,369
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias	6,382
Efectos de reexpresión	3,025
Utilidad antes de impuestos	-8,863,700
Impuestos sobre la renta e impesto al activo	
Utilidad neta	-8,863,700

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.
PROFORMA

A C T I V O

Activo Circulante	
Efectivo e inversiones temporales	37,337,647
Otras cuentas y documentos por cobrar	54,383,700
Suma activo circulante	91,721,348
Activo Fijo	
Inversiones en acciones	397,005,081
Suma activo fijo	397,005,081
Activo Diferido	
Cargos y gastos diferidos	9,889,288
Suma activo diferido	9,889,288
Suma activo	498,615,717

P A S I V O

Cuentas por pagar	602,215,845
Impuesto por pagar	797,980
Suma pasivo	603,013,825

C A P I T A L C O N T A B L E

Capital social	617,554,255
Otras cuentas de capital contable	471,863,475
Resultados acumulados	-630,821,498
Resultados del periodo	-8,863,700
Exceso e Insuficiencia del capital social	-554,130,641
Suma capital contable	-104,398,108
Suma pasivo más capital contable	498,615,717

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.
PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios	
Gastos de operación	445,738
Utilidad de operación	-445,738
Costo integral de financiamiento	-8,427,369
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias	6,382
Efectos de reexpresión	3,025
Utilidad antes de impuestos	-8,863,700
Impuestos sobre la renta e impesto al activo	
Utilidad neta	-8,863,700

RADIO CEL, S.A. DE C.V.**AVISO DE FUSION**

Por Asamblea General Extraordinaria de Accionistas de Radio Cel, S.A. de C.V., celebrada el 30 de abril de 2004, y de acuerdo con el Convenio de Fusión celebrado por dichas sociedades, se acordó la fusión de Nueva Generación de Comunicaciones, S.A. de C.V., Rent Digital, S.A. de C.V. y Radio Cel, S.A. de C.V. como fusionadas en Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. como sociedad fusionante o subsistente.

Como resultado de la fusión todos los activos, acciones y derechos y todos los pasivos, obligaciones, responsabilidades y patrimonio de las fusionadas pasan a título universal a la fusionante a su valor en libros al 30 de abril de 2004.

La fusión surtirá efectos entre las sociedades involucradas en la fusión y sus accionistas a partir del 30 de abril de 2004, y frente a terceros a partir de la fecha de inscripción de la escritura pública que protocolice los acuerdos de fusión adoptados en la Asamblea Extraordinaria de Accionistas referida, en el Registro Público de la Propiedad y del Comercio correspondiente. Lo anterior en virtud de que la fusionante ha acordado pagar los pasivos de las fusionadas.

La presente publicación se realiza en los términos de los artículos 223 y 225 de la Ley General de Sociedades Mercantiles, agregándose para el mismo efecto los Estados Financieros de Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. al 30 de abril de 2004 aprobados por su Asamblea de Accionistas, los cuales se tomaron como base para la fusión.

RADIO CEL, S.A. DE C.V.

3 de agosto de 2004

(Firma)

Por: _____

Rafael Iván Pérez Correa
Delegado**RADIO CEL, S.A. DE C.V.****BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.****PROFORMA****A C T I V O**

Activo Circulante	
Efectivo e inversiones temporales	970,870
Otras cuentas y documentos por cobrar	263,268,166
Suma activo circulante	264,239,037
Activo Fijo	
Inversiones en acciones	14,027
Suma activo fijo	14,027
Activo Diferido	
Cargos y gastos diferidos	
Suma activo diferido	0
Suma activo	264,253,063

P A S I V O

Cuentas por pagar	43,519,198
Impuesto por pagar	
Suma pasivo	43,519,198

C A P I T A L C O N T A B L E

Capital social	195,189,430
----------------	-------------

Otras cuentas de capital contable	82,760,658
Resultados acumulados	-61,741,635
Resultados del periodo	4,525,413
Exceso e Insuficiencia del capital social	
Suma capital contable	220,733,866
Suma pasivo más capital contable	264,253,063

RADIO CEL, S.A. DE C.V.
ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.
PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios	
Gastos de operación	19,857
Utilidad de operación	-19,857
Costo integral de financiamiento	4,545,269
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias	
Efectos de reexpresión	
Utilidad antes de impuestos	4,525,413
Impuestos sobre la renta e impuesto al activo	
Utilidad neta	4,525,413

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.
PROFORMA

A C T I V O

Activo Circulante	
Efectivo e inversiones temporales	37,337,647
Otras cuentas y documentos por cobrar	55,180,295
Suma activo circulante	92,517,943
Activo Fijo	
Inversiones en acciones	399,702,966
Suma activo fijo	399,702,966
Activo Diferido	
Cargos y gastos diferidos	9,889,288
Suma activo diferido	9,889,288
Suma activo	502,110,197

P A S I V O

Cuentas por pagar	602,927,276
Impuesto por pagar	797,980
Suma pasivo	603,725,256

C A P I T A L C O N T A B L E

Capital social	617,598,356
Otras cuentas de capital contable	475,099,510
Resultados acumulados	- 631,292,935
Resultados del periodo	- 8,889,350
Exceso e Insuficiencia del capital social	- 554,130,641
Suma capital contable	- 101,615,060
Suma pasivo más capital contable	502,110,197

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios		
Gastos de operación		471,388
Utilidad de operación	-	471,388
Costo integral de financiamiento	-	8,427,369
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias		6,382
Efectos de reexpresión		3,025
Utilidad antes de impuestos	-	8,889,350
Impuestos sobre la renta e impesto al activo		
Utilidad neta	-	8,889,350

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

A C T I V O

Activo Circulante		
Efectivo e inversiones temporales		38,308,518
Otras cuentas y documentos por cobrar		116,853,521
Suma activo circulante		155,162,039
Activo Fijo		
Inversiones en acciones		399,666,998
Suma activo fijo		399,666,998
Activo Diferido		
Cargos y gastos diferidos		9,889,288
Suma activo diferido		9,889,288
Suma activo		564,718,325

P A S I V O

Cuentas por pagar		444,851,534
Impuesto por pagar		797,980
Suma pasivo		445,649,514

C A P I T A L C O N T A B L E

Capital social		812,737,791
Otras cuentas de capital contable		557,860,169
Resultados acumulados	-	688,509,158
Resultados del periodo	-	8,889,350
Exceso e Insuficiencia del capital social	-	554,130,641
Suma capital contable		119,068,811
Suma pasivo más capital contable		564,718,325

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios

Gastos de operación		471,388
Utilidad de operación	-	471,388
Costo integral de financiamiento	-	8,427,369
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias		6,382
Efectos de reexpresión		3,025
Utilidad antes de impuestos	-	8,889,350
Impuestos sobre la renta e impuesto al activo		
Utilidad neta	-	8,889,350

RENT DIGITAL, S.A. DE C.V.

AVISO DE FUSION

Por Asamblea General Extraordinaria de Accionistas de Rent Digital, S.A. de C.V., celebrada el 30 de abril de 2004, y de acuerdo con el Convenio de Fusión celebrado por dichas sociedades, se acordó la fusión de Nueva Generación de Comunicaciones, S.A. de C.V., Rent Digital, S.A. de C.V. y Radio Cel, S.A. de C.V. como fusionadas en Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. como sociedad fusionante o subsistente.

Como resultado de la fusión todos los activos, acciones y derechos y todos los pasivos, obligaciones, responsabilidades y patrimonio de las fusionadas pasan a título universal a la fusionante a su valor en libros al 30 de abril de 2004.

La fusión surtirá efectos entre las sociedades involucradas en la fusión y sus accionistas a partir del 30 de abril de 2004, y frente a terceros a partir de la fecha de inscripción de la escritura pública que protocolice los acuerdos de fusión adoptados en la Asamblea Extraordinaria de Accionistas referida, en el Registro Público de la Propiedad y del Comercio correspondiente. Lo anterior en virtud de que la fusionante ha acordado pagar los pasivos de las fusionadas.

La presente publicación se realiza en los términos de los artículos 223 y 225 de la Ley General de Sociedades Mercantiles, agregándose para el mismo efecto los Estados Financieros de Corporación de Medios de Comunicación, S.A. de C.V. al 30 de abril de 2004 aprobados por su Asamblea de Accionistas, los cuales se tomaron como base para la fusión.

RENT DIGITAL, S.A. DE C.V.

3 de agosto de 2004

(Firma)

Por: _____

Rafael Iván Pérez Correa
Delegado

RENT DIGITAL, S.A. DE C.V.

BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

ACTIVO

Activo Circulante

Efectivo e inversiones temporales

Otras cuentas y documentos por cobrar

796,595

Suma activo circulante

796,595

Activo Fijo

Inversiones en acciones

Suma activo fijo

-

Activo Diferido	
Cargos y gastos diferidos	
Suma activo diferido	-
Suma activo	796,595
P A S I V O	
Cuentas por pagar	711,431
Impuesto por pagar	
Suma pasivo	711,431
C A P I T A L C O N T A B L E	
Capital social	92,096
Otras cuentas de capital contable	3,236,035
Resultados acumulados	- 3,242,967
Resultados del periodo	-
Exceso e Insuficiencia del capital social	
Suma capital contable	85,164
Suma pasivo más capital contable	796,595

RENT DIGITAL, S.A. DE C.V.
ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios	
Gastos de operación	
Utilidad de operación	-
Costo integral de financiamiento	
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias	
Efectos de reexpresión	
Utilidad antes de impuestos	-
Impuestos sobre la renta e impesto al activo	
Utilidad neta	-

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

A C T I V O	
Activo Circulante	
Efectivo e inversiones temporales	37,337,647
Otras cuentas y documentos por cobrar	54,383,700
Suma activo circulante	91,721,348
Activo Fijo	
Inversiones en acciones	396,979,431
Suma activo fijo	396,979,431
Activo Diferido	
Cargos y gastos diferidos	9,889,288
Suma activo diferido	9,889,288

Suma activo	498,590,067
P A S I V O	
Cuentas por pagar	602,215,845
Impuesto por pagar	797,980
Suma pasivo	603,013,825
C A P I T A L C O N T A B L E	
Capital social	617,554,255
Otras cuentas de capital contable	471,863,475
Resultados acumulados	- 630,821,498
Resultados del periodo	- 8,889,350
Exceso e Insuficiencia del capital social	- 554,130,641
Suma capital contable	- 104,423,758
Suma pasivo más capital contable	498,590,067

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios	
Gastos de operación	471,388
Utilidad de operación	- 471,388
Costo integral de financiamiento	- 8,427,369
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias	6,382
Efectos de reexpresión	3,025
Utilidad antes de impuestos	- 8,889,350
Impuestos sobre la renta e impesto al activo	
Utilidad neta	- 8,889,350

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.
BALANCE GENERAL AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

A C T I V O	
Activo Circulante	
Efectivo e inversiones temporales	37,337,647
Otras cuentas y documentos por cobrar	55,180,295
Suma activo circulante	92,517,943
Activo Fijo	
Inversiones en acciones	399,702,966
Suma activo fijo	399,702,966
Activo Diferido	
Cargos y gastos diferidos	9,889,288
Suma activo diferido	9,889,288
Suma activo	502,110,197
P A S I V O	
Cuentas por pagar	602,927,276

Impuesto por pagar	797,980
Suma pasivo	603,725,256
CAPITAL CONTABLE	
Capital social	617,598,356
Otras cuentas de capital contable	475,099,510
Resultados acumulados	-631,292,935
Resultados del periodo	-8,889,350
Exceso e Insuficiencia del capital social	-554,130,641
Suma capital contable	-101,615,060
Suma pasivo más capital contable	502,110,197

CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACION, S.A. DE C.V.

ESTADO DE RESULTADOS AL 30 DE ABRIL DE 2004.

PROFORMA

Ingrsos por ventas y/o servicios	
Gastos de operación	471,388
Utilidad de operación	-471,388
Costo integral de financiamiento	-8,427,369
Ingresos por partidas discontinúas y Extraordinarias	6,382
Efectos de reexpresión	3,025
Utilidad antes de impuestos	-8,889,350
Impuestos sobre la renta e impesto al activo	
Utilidad neta	-8,889,350

SOCIEDAD COOPERATIVA DE VIVIENDA Y SERVICIOS HABITACIONALES UNION DE VECINOS DE LA COLONIA DOCTORES S.C.L.

SEGUNDA CONVOCATORIA

Debido a la falta de Quórum de la Asamblea General Extraordinaria efectuada el 28 de agosto del año en curso y con fundamento en el artículo 16 fracción X y 37 de la Ley de Sociedades Cooperativas, y los artículos 38, 39 y 40 de los estatutos de la Sociedad, se convoca por segunda ocasión a todos los socios de la Cooperativa y Servicios Habitacionales Unión de Vecinos de la Colonia Doctores S.C.L. a la Asamblea General Extraordinaria, que tendrá verificativo el próximo día 18 de Septiembre del 2004, en punto de las 11:00 horas, en el auditorio del Archivo General de Notarías, sito en Candelaria de los Patos S/N, Colonia Diez de Mayo en la cual se trataran los asuntos contenidos en el siguiente

ORDEN DEL DIA

1. Lista de asistencia, verificación de Quórum legal, apertura de la asamblea, aprobación del orden del día y padrón de socios actualizado.
2. Admisión de socios: Juana Gutiérrez Enciso, Faustino Castañeda Aldana, Ana Laura Sigales León, Silvia Georgina Ruiz Olvera, María Esther Cervantes Martínez, Pedro Jesús Landín Reyes, Juana Martha Sánchez Alonso, Esperanza García Quiroz, Claudia América Aguirre Olvera, Eusebio Gutiérrez y Hernández, María Isabel Estrada Sánchez, Raquel González Valencia, Luis Sánchez Mendoza, María del Carmen Martínez Jiménez, Sabina García Guzmán, Soraya Grajeda Ríos, Luis Sandoval, Beatriz López Leal, María del Consuelo Salmonte Escalona, Lucía García Martínez, Gustavo Muñoz Zavala y Juan David Martínez Alba, Margarito Avilés Martínez, Rosalío Santacruz Lona, Enrique Germán Ramos Salmonte.
3. Bajas de socios por defunción: Luis Salas Nieto, Petra Ruiz Granados, Francisco Melgar Ramírez, Inés Enciso Vidal, Josefina Reyes Reyes, María de la Luz Leal Martínez, Teresa Ramírez Flores, Jesús Martínez, Sánchez García Jesús.
4. Separaciones voluntarias: Carmen Ríos Lagunas, Agapito García Huerta, Eduardo Santacruz Isunza, Daniel Martínez Hernández.
5. Modificación de las bases constitutivas de la Sociedad Cooperativa.
6. Designación de beneficiarios de vivienda individual y cesión de derechos de propiedad a los socios en Dr. Arce No. 8, Dr. Carmona y Valle No. 67 y Dr. Martínez del Río No. 17
7. Autorización de la Asamblea General a la Dirección General de Regularización Territorial, para el proceso de escrituración a cada uno de los socios designados.
8. Elección de los miembros del Consejo de Administración y Consejo de Vigilancia.
9. Asuntos Generales.
10. Clausura de Asamblea

***Nota presentarse con original y copia de credencial de elector**

A T E N T A M E N T E

Por el Consejo de Vigilancia

(Firma)
C. ISABEL C. RIVAS GUTIERREZ
PRESIDENTE

(Firma)
C. BEATRIZ HERNANDEZ DE GONZALEZ
VOCAL

(Firma)
C. EVA HERNANDEZ RAMIREZ
VOCAL

ACONDAIRE, S.A. DE C.V.**ACUERDO DE AUMENTO DE CAPITAL**

A todos los señores accionistas de **ACONDAIRE, S.A. DE C.V.**, se les informa que mediante Póliza No. 1841, de fecha 23 de agosto de 2004, pasada ante la fe del Lic. Misael Santiago Dehesa Pulido, Corredor Público No. 52 del Distrito Federal, se formalizó el Acta de la Asamblea General Extraordinaria de Accionistas de **ACONDAIRE, S.A. DE C.V.**, celebrada el 18 de agosto de 2004, en la que, entre otros acuerdos, se tomó el de aumentar el capital social de la sociedad en su parte variable, en la cantidad de **\$1'800,000.00 (UN MILLON OCHOCIENTOS MIL PESOS 00/100 M.N.)**

Lo anterior se comunica para que, dentro del plazo de quince días naturales contados a partir de la fecha de esta publicación, puedan ejercitar su derecho preferente que les concede la Ley y los estatutos sociales de la sociedad, para suscribir y pagar en efectivo las acciones a que tienen derecho de acuerdo con su actual tenencia accionaría.

México, D.F., a 7 de septiembre de 2004.

(Firma)

ING. HECTOR EDUARDO BELLO MARTINEZ
SECRETARIO DEL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN

E D I C T O S

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- **TRIBUNAL SUPERIOR DE JUSTICIA DEL DISTRITO FEDERAL.- MEXICO**)

E D I C T O

EN EL JUICIO ORDINARIO MERCANTIL, POMOVIDO POR CONSORCIO DE ACARREOS S.A. DE C.V., EN CONTRA DE RAUL ORTEGA GUDIÑO Y OTRO, EXPEDIENTE NUMERO 318/2003, LA C. JUEZ QUINCAGESIMO SEPTIMO DE LO CIVIL, LICENCIADA MARGARITA CERNA HERNANDEZ, DICTO UN AUTO QUE A LA LETRA DICE: -----

--- México, Distrito Federal a treinta de abril de dos mil tres.-----

--- Con el escrito de cuenta formese expediente y regitrese en el Libro de Gobierno como en derecho corresponda. Se tiene por presentado a CONSORCIO DE ACARREOS S.A. DE C.V. por conducto de su Administrador Unico OTHON SANCHEZ GONZALEZ personalidad que se le reconoce en términos de la copia certificada del Testimonio Notarial que adjunta al escrito de cuenta, por señalado el domicilio que menciona para oír y recibir notificaciones y por autorizadas a las personas que menciona para los efectos que refiere.-----

--- Se tiene al promovente demandando en la vía ORDINARIA MERCANTIL de RAUL ORTEGA GUDIÑO Y FIDEICOMISO BANCOMER S.A. las prestaciones a que se refiere en el escrito de cuenta.-----

--- Con fundamento en los artículos 1377, 1378 a 1390 de Código de Comercio CON REFORMAS se da entrada a la demanda en vía y forma propuesta. Con las copias simples córrase traslado al demandado y emplácese para que dentro del término de NUEVE DIAS conteste la demanda y oponga las excepciones y defensas que tuviere. -----

--- Se previene a la parte demandada para que señale domicilio para oír y recibir notificaciones dentro de la Jurisdicción de este juzgado, apercibida que en caso contrario todas las notificaciones y aún las personales les surtirán por boletín judicial, en términos de lo dispuesto por el artículo 1069 del Código de Comercio CON REFORMAS. -----

--- Guárdense en el Seguro del Juzgado los documentos que acompaña el promovente como base de su acción .- NOTIFIQUESE.- Lo proveyó y firma la C. Juez Quincuagésimo Séptimo de lo Civil, Licenciada MARGARITA CERNA HERNANDEZ.- DOY FE.-----

MÉXICO, D.F. A 29 de Abril del 2004.

El C. SECRETARIO DE ACUERDOS "B"

(Firma)

LIC. LUIS AGUILERA GARCIA.

(Al margen inferior izquierdo un sello legible)

PARA SU PUBLICACIÓN POR TRES VECES CONSECUTIVAS EN: "LA GACETA DEL DISTRITO FEDERAL".

Continuación del Índice

DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO

[ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA INFORMACIÓN DE "ACCESO RESTRINGIDO" EN LA DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO](#) 63

CONTRALORÍA GENERAL

[CIRCULAR N°. CG/042/2004](#) 73

CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL

[ACUERDO POR EL QUE SE DA A CONOCER A LA CIUDADANÍA LA INFORMACIÓN QUE SE CONSIDERA CONFIDENCIAL EN LA CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL DISTRITO FEDERAL, DE CONFORMIDAD CON LO DISPUESTO EN EL ARTÍCULO 24 DE LA LEY DE TRANSPARENCIA Y ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL](#) 74

[CONVOCATORIAS Y LICITACIONES](#) 77

SECCIÓN DE AVISOS

[CORPORACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN, S.A. DE C.V.](#) 101

[SOCIEDAD COOPERATIVA DE VIVIENDA Y SERVICIOS HABITACIONALES UNION DE VECINOS DE LA COLONIA DOCTORES S.C.L.](#) 111

[ACONDAIRE, S.A. DE C.V.](#) 112

[EDICTOS](#) 113

[AVISOS](#) 115