



“2008-2010. Bicentenario de la Independencia y Centenario de la Revolución, en la Ciudad de México”

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL

Órgano del Gobierno del Distrito Federal

DÉCIMA SÉPTIMA ÉPOCA

7 DE SEPTIEMBRE DE 2009

No. 670

Í N D I C E

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

Secretaría de Gobierno

- ◆ Aviso por el que se da a conocer la segunda actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos 3

Secretaría de Desarrollo Social

- ◆ Aviso de entrega de vales de útiles escolares para alumnos residentes en el Distrito Federal de nuevo ingreso a nivel preescolar 2009 17

Secretaría de Protección Civil

- ◆ Aviso de ubicación y horario de oficinas receptoras de promociones 18

Delegación Cuajimalpa de Morelos

- ◆ Acuerdo por el que se declaran como días inhábiles y en consecuencia se suspenden los términos inherentes a la tramitación de las solicitudes de acceso a la información pública, solicitudes de informes, acceso, rectificación, cancelación y oposición de datos personales, atención a los recursos de revisión y demás actos y procedimientos administrativos competencia de la Oficina de Información Pública en Cuajimalpa de Morelos, los días que se señalan 18

Delegación Cuauhtémoc

- ◆ Acuerdo por el que se dejan sin efectos los diversos por el que se establece el Programa para la Reactivación de la Economía en la Delegación Cuauhtémoc y por el que se desarrollan disposiciones relativas al procedimiento del Programa para la Reactivación de la Economía en la Delegación Cuauhtémoc 21

Delegación de Tláhuac

- ◆ Programa Anual de Adquisiciones, Arrendamientos y Prestación de Servicios año 2009 22

CONVOCATORIAS DE LICITACIÓN Y FALLOS

- ◆ Delegación Venustiano Carranza.- Convocatoria Múltiple 11/2009.- Adquisición de material 23

Continúa en la Pág. 2

Índice

Viene de la Pág. 1

SECCIÓN DE AVISOS

◆ Inmobiliaria Legaria, S. A de C. V.	24
◆ Gran Motor, S. A. de C. V.	24
◆ <u>Roche Consumer Health (México) S.A. de C.V.</u>	25
◆ Equipos Twister S.A. de C.V.	26
◆ Aceros Especiales Inoxidables S.A. de C.V.	27
◆ Arqinox S.A. de C.V.	27
◆ Soluciones Administrativas Lógicas S.A. de C.V.	28
◆ Restaurante las Cazuelas de Atocpan S.A. de C.V.	28
◆ Servicios Integrales Atocpan S.A. de C.V.	29
◆ Corporativo Atocpan S.C.	29
◆ Comercial Atocpan S.C. de R.L. de C.V.	30
◆ Servicios Comerciales San Pedro S.A. de C.V.	30
◆ Promotora Ocho, S.A. de C.V.	31
◆ Salud y Diagnostico Clínico, S.A. de C.V.	31
◆ Medidores Azteca S.A. de C.V.	32
◆ Imagen Mexicana, S.A. de C.V.	33
◆ Bienes Inmuebles Morelos, S.A. de C.V.	35
◆ AVISO	38



SECRETARÍA DE GOBIERNO

AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA SEGUNDA ACTUALIZACIÓN DEL “CATÁLOGO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS”

HÉCTOR SERRANO CORTÉS, Subsecretario de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, con fundamento en los artículos 58 incisos b), c) y e) y 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal; 3º fracción III y 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal y 32 TER fracciones II, III, IV y VI del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; y

CONSIDERANDO

Que los videojuegos representan uno de los entretenimientos favoritos de amplios segmentos de la población de la Ciudad de México, uno de los cuales es el integrado por menores de edad;

Que esta popularidad y la explotación comercial del uso de videojuegos se manifiestan simultáneamente en una dinámica de retroalimentación;

Que el uso de videojuegos con fines mercantiles es un asunto de interés público en el Distrito Federal, en la medida en que los estímulos visuales y auditivos y las realidades virtuales a que da lugar, impactan de manera compleja en los ámbitos físico, psicológico y conductual de los individuos;

Que razones como las descritas determinaron la necesidad de regular el uso de videojuegos, lo cual se llevó a cabo mediante la expedición del Reglamento de Clasificación de Títulos, Contenidos y Operación de Videojuegos, publicado el 23 de octubre de 2001 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal; del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, publicado el 18 de noviembre de 2003 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, y de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, publicada el 26 de enero de 2009 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal;

Que con motivo de los ordenamientos referidos, el uso de videojuegos se encuentra acotado por restricciones diversas, entre las cuales se encuentra la de clasificar a los videojuegos en categorías, según la afectación emocional que su uso provoca;

Que los videojuegos se clasifican legalmente en cuatro categorías, a saber, tipo A o inofensivos, tipo B o poco agresivos, tipo C o agresivos y tipo D o altamente agresivos, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 58 inciso c) de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal;

Que a fin de ilustrar las categorías de videojuegos establecidas, el artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal dispone una enunciación preliminar que, para su eficacia en el tiempo, requiere complementarse con un Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, cuya elaboración, revisión y actualización periódica debe llevar a cabo la Secretaría de Gobierno en función de los nuevos videojuegos que se ofrezcan en el comercio, de conformidad con lo dispuesto por el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 15 de septiembre de 2004, la titular de la Dirección General de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública de la Secretaría de Gobierno, dio a conocer el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos bajo la denominación de “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, el cual comprendió un total de 0635 videojuegos;

Que mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 30 de abril de 2008, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una primera actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos, bajo la denominación de “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, la cual incrementó de 0635 a 0657 el total de videojuegos clasificados;

Que en el comercio han aparecido nuevos videojuegos que es indispensable clasificar al tenor del artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, a fin de regular su uso comercial;

Que para proveer a la exacta observancia de los artículos 58, 59, 60, 61, 62, 85, 86 y demás relativos de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, es preciso distinguir entre el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos y el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal;

Que el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos es un instrumento previsto en el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, con el objeto de integrar a las categorías genéricas del artículo 59 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal, los videojuegos que con el tiempo vayan apareciendo en el mercado;

Que el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal es una institución creada para controlar el uso de videojuegos puestos a disposición del público, por medio de la cual la Secretaría de Gobierno clasifica y autoriza la operación comercial de los videojuegos en cada caso concreto, mediante la inscripción de cada videojuego en el Registro, de manera que queda prohibida la operación de aquellos no inscritos, tal como lo disponen los artículos 60 de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal y 6º, 7º, 8º, 9º, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16 del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, así como la tesis jurisprudencial 2a./J. 84/2004 en materia administrativa, emitida por la Segunda Sala de la Suprema Corte de Justicia de la Nación, publicada en la página 485 del Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta XX, en el mes de julio de 2004 (Novena Época) bajo el rubro SUSPENSIÓN EN AMPARO. ES IMPROCEDENTE RESPECTO DE LA CLAUSURA DE UN ESTABLECIMIENTO MERCANTIL EN EL QUE SE EXPLOTEN VIDEOJUEGOS, SI NO SE ACREDITA QUE ESTÁ INSCRITO EN EL REGISTRO RELATIVO (LEGISLACIÓN DEL DISTRITO FEDERAL).

Que la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, adscrita a la Secretaría de Gobierno, es la unidad administrativa competente para recopilar, concentrar y mantener actualizada la información sobre los videojuegos, de conformidad con lo dispuesto por los artículos 7º fracción I, inciso D) y 32 TER fracción VI, del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; he tenido a bien expedir el siguiente:

AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA SEGUNDA ACTUALIZACIÓN DEL “CATÁLOGO DE CLASIFICACIÓN DE TÍTULOS Y CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS”

La Secretaría de Gobierno, a través de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, ha revisado el Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos publicado el 15 de septiembre de 2004 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal con el título “Aviso por el que se da a Conocer el Registro de Videojuegos para el Distrito Federal”, así como la actualización del mismo título publicada el 30 de abril de 2008 en la Gaceta Oficial del Distrito Federal; y en ejercicio de la facultad que le confiere el artículo 4º fracción II del Reglamento para la Operación de Videojuegos en el Distrito Federal, lo ha actualizado conforme a los nuevos videojuegos que en el comercio se ofrecen al mes de agosto de 2009, en los siguientes términos:

REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0658	Metal Slug 6	Persecución de personajes que representan al ser humano y ficticios, con el uso de armas, bombas con explosiones; tiene el jugador que liberar a rehenes y superar las misiones hasta completarlas hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.	D
0659	Pump It Up NX2 Next Xenesis	Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a al siguiente hasta completar un total de 3; en esta máquina cuenta con 4 velocidades para bailar y tiene más de 200 carpetas.	A
0660	88 Games	Competencia olímpica de 4 disciplinas: Tiro, Salto de Longitud, Salto de Obstáculos y Lanzamiento de Jabalina en las cuales el competidor tiene tres oportunidades para ganar en cada una y así pasar a la siguiente disciplina; para lograr ganar el jugador tiene que presionar repetidamente el botón que le proporciona velocidad, lanzar, saltar y tirar; no hay muestra gráfica de sangre.	A
0661	Puzzli	Juego de destreza donde un pescador tiene que lanzar peces de colores apilando mínimo hasta 3 del mismo color eliminando así a todos los peces de cada color que se encuentran en el agua antes que se incrementen y gane la máquina; al eliminar todos los peces el jugador pasa al siguiente nivel hasta llegar al último obteniendo un score, no hay muestra gráfica de sangre.	A
0662	Puzzle Bobble	Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de varios el cual lanza esferas de colores hacia la parte superior de la pantalla donde hay muchas esferas de colores aglutinadas; el jugador tiene que dirigir a cada esfera de color determinado lanzándola donde haya más de 2 esferas del mismo color, al agregarse más de 3 se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel obteniendo un score; este juego es para un solo jugador; no hay muestra gráfica de sangre.	A
0663	Puzzle Bobble 2	Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de 8 el cual anima todo el tiempo; del centro se lanza esferas de colores hacia la parte superior de la pantalla donde hay muchas esferas de colores aglutinadas; el jugador tiene que dirigir a cada esfera de color determinado lanzándola donde haya más de 2 esferas del mismo color, al agregarse más de 2 se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel obteniendo un score; este juego puede tener otro competidor o jugar con la máquina; no hay muestra gráfica de sangre.	A

0664	Puzzle Bobble 3	Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de 12 el cual anima todo el tiempo; del centro se lanza esferas de colores hacia la parte superior de la pantalla donde hay muchas esferas de colores aglutinadas; el jugador tiene que dirigir a cada esfera de color determinado lanzándola donde haya más de 2 esferas del mismo color, al agregarse más de 2 se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel completando los 30, se obtiene un score; tiene varios escenarios este juego y puede jugar con otro competidor o con la máquina; no hay muestra gráfica de sangre.	A
0665	The King of Fighters 2002: Challenge To The Ultimate Battle Super	Juego de peleas entre seres humanos, mismos que tienen poderes potentes y algunos llevan consigo diversas armas 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 a completar cuatro, posteriormente se enfrentan 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 observa muestra gráfica de sangre, ni desmembramientos; solo se observan los destellos más rápidos y potentes producto de golpes de los peleadores. El juego se desarrolla en diversos escenarios.	C
0666	Pump It Up X Exceed	Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos (flechas) que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a la siguiente categoría; en esta máquina cuenta con 4 velocidades para bailar y tiene más de 40 carpetas en cada uno de los niveles.	A
0667	Pump It Up Feel The Beat Zero	Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos (flechas) que van saliendo en los videos musicales, alcanzando mayor puntuación y pasar a la siguiente categoría; en esta máquina cuenta con 4 velocidades para bailar y tiene más de 96 carpetas.	A
0668	The Fast and The Furious	Simulador de carreras de autos, el cual el jugador tiene que escoger uno de los dos modos de manejo (manual o auto), uno de diez autos, equiparlo con uno o más de los 6 accesorios para hacerlo más veloz y potente y escoger uno de los diez escenarios de varios países (pueblo, ciudad, costa, campo, etc.); tiene que superar obstáculos y ganar cada una de las carreras mejorando el tiempo para poder seguir con los demás circuitos, el auto puede chocar sin que se destroz; no se observa seres humanos y no muestra gráficas de sangre ni desmembramiento, al final el jugador puede por medio de un código guardar su récord para posteriormente seguir.	A
0669	Super Bikes The Fest and The Furious	Simulador de carreras de motos, el cual debe escoger el jugador uno de los nueve escenarios (ciudades, pueblos, bosques, desiertos, etc.) y una de las siete motos así como el de equiparla con los seis accesorios disponibles para hacerla cada vez más veloz y potente; tiene que superar obstáculos y ganar cada una	A

- de las carreras mejorando el tiempo; se observa ser humano manejando la moto el cual puede caer o chocar sin que haya muestras gráficas de sangre ni desmembramiento, al final el jugador puede por medio de un código guardar su récord para posteriormente seguir jugando.
- 0670 Killer Instinct 2 KI 2 Pelea de artes marciales entre seres humanos y ficticios, el jugador tiene que escoger a uno de diez peleadores y combatir en diferentes escenarios con poderes y espadas, venciendo a todos los peleadores y ganando dos de tres round, llegando a la pelea final con una puntuación; se observa en las peleas **muestras gráficas de sangre.** D
- 0671 Dataeast's Ghostlop Un ser humano o fantasma lanza hacia arriba una esfera de color determinado a unas caras de espectros como son calabazas color rojo, fantasmas azul y calaveras blancas para desaparecerlas antes de que lleguen a él y lo aplasten, dichas caras están alternadas pero siempre conservándose en línea o en bloque por color; al pegarles el bloque de caras caen o desaparecen, en este último puede que solo algunas caras desaparezcan. El juego puede ser jugado por una, dos personas o puede tener como oponente la misma máquina. Cada bloque de caras que desaparecen obtiene el jugador un puntaje en su score y tiene que pasar por 30 niveles; **no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento.** A
- 0672 JJ Squawkers Un perico tiene que realizar varios recorridos en diferentes escenarios y para lograrlo tiene que eliminar a varios animales del bosque y seres ficticios lanzándoles jitomates antes que ellos lo eliminen; en su recorrido tiene que librar obstáculos y coleccionar reliquias que van apareciendo con forme va eliminando a los animales y los seres ficticios, en estos últimos tiene el perico que ser más persistente en su ataque, ya que se lleva más tiempo para vencer al adversario, al lograrlo obtiene un puntaje en el score, aumentan sus poderes y forma de ataque y pasa al siguiente nivel hasta a completar 10; **no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento.** A
- 0673 Multi Champ Juego de 16 pruebas de destreza que se van presentando de tres en tres y el jugador tiene que escoger una de estas tres, ganando así las 16; en cada una al ser superada el jugador obtiene un puntaje en su score; **no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento.** A
- 0674 Neogeo Cup '98: The Road To The Victory Copa de Fútbol Soccer el cual participan varios países; el jugador tiene que escoger uno de los seis torneos de fútbol (Mundial, Europa, Sudamericano, De Las Américas, Africano y Asia) y un equipo de los dieciséis del torneo seleccionado a los que tiene que ganarles uno por uno; el jugador puede competir contra la máquina o con un adversario; **no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento.** A
- 0675 NX Pump It Up Absolute: Pump It Up International Loth Simulador de pista de baile, en el cual uno o dos usuario(s) tiene(n) que marcar con los pies sobre un tablero los símbolos que van saliendo en los videos musicales; en esta máquina cuenta con 2 modalidades: la *Arcade Station* con 4 canales (New

Dance Floor	Pop, Vana Piu, Kapop y Pop) cada una con 30 carpetas musicales aproximadamente y la <i>Special</i> con 3 canales (Fulsong con 15 carpetas, Remix con 15 carpetas y Another Step con 20 carpetas) las cuales cada una tiene una historia diferente desarrollándose en misiones, donde se observan mapas de los recorridos y ubicación de los lugares que el jugador tiene que superar por medio de las carpetas musicales asignadas por la máquina y obtener una puntuación en el score	
0676 Puckman Pockimon Genie 2000	Un ser ficticio de forma redonda y color amarillo semejante a la cabeza del ser animado Pokemon tiene que recorrer un laberinto comiendo a su paso una línea punteada, reliquias y puntos grandes de color, estos últimos al comérselos vuelve vulnerables a otros seres ficticios con apariencia de fantasmas de colores que lo están persiguiendo para comérselo también, por cada fantasma comido le es proporcionado al jugador un puntaje en su score dándole así otra vida más aparte de las tres que le es dado al jugador; en su recorrido hay una pequeña esfera gris la cual sirve de atajo para escapar de estos fantasmas cuando lo van acorralar; cuando termina de comer toda la línea punteada gana y pasa a la siguiente stage hasta a completar todas; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramientos.	A
0677 Puzzle Bobble 4	Juego de destreza donde el jugador tiene que escoger a un ser ficticio de 10, el cual anima todo el juego; el jugador por medio de una flecha fija desde el centro tiene que dirigir el lanzamiento de cada esfera de color determinado a donde haya más de 2 esferas del mismo color en la parte superior de la pantalla, al agregarse más de 2 del mismo color se eliminan reduciendo el total de esferas y así pasar a otro nivel hasta llegar al 30; este juego tiene varios escenarios los cuales pueden cambiar al perder el jugador, puede aparecer una balanza con esferas de colores en cada extremo a las que tiene que eliminar por color conservando el equilibrio de la balanza y obtener el mayor puntaje; al ganar se obtiene una puntuación que se visualiza en el score; puede jugarse con otro competidor o con la máquina; no hay muestras gráficas de sangre.	A
0678 Stone Ball	Juego con características de Fútbol Soccer y Hockey donde los protagonistas son cavernícolas los cuales son escogidos por el jugador; el equipo lo constituyen 2 cavernícolas de una de las 8 villas participantes más un ser ficticio de color blanco el cual defiende; cada partido es a dos goles, hay barridas y golpes con macanas para quitarse la bola y se observan objetos que a los cavernícolas les da fuerza y velocidad; cada uno de los partidos en una villa determinada se observa un escenario diferente; no hay muestras gráficas de sangre ni desmembramiento.	C
0679 Vo Pomo	En un escenario marino un gato tiene un tiempo de 5 seg. para jalar y soltar una cuerda que acciona un resorte, lanzando una canica de color dentro de una pecera con canicas y cubos de varios colores; para seleccionar el lugar donde uno quiere que caiga lo hace el jugador moviendo de lado a lado la palanca de la máquina, al caer sobre las canicas del mismo color estas desaparecen y al caer sobre un cubo este se rompe quedando expuestas canicas o cubos; en cada accionar del resorte el piso	A

- de la pecera va subiendo y canicas o cubos van apareciendo; después de varios intentos y sin perder sale un submarino amarillo el cual al pegarle con una canica este proyecta un rayo eliminando canicas y cubos que se encuentren debajo de él; cada canica o cubo desaparecido le es proporcionado al jugador un puntaje en su score, el jugador tiene que superar cada nivel hasta completar 30; cada nivel semejan una profundidad del océano que al aumentar este se va oscureciendo y los peces van cambiando de acuerdo a su profundidad.
- 0680 Vs.Super Mario Bros Juego de vídeo donde el personaje de Mario Bros tiene que recorrer 8 mundos los cuales cada uno tiene 4 subreinos por superar; tiene que librar obstáculos y eliminar por medio de pequeñas pelotas a seres ficticios que le van a impedir su recorrido, en ocasiones estos lo reducirán de tamaño en otras lo atraparán y a su vez tiene que descubrir atajos, coleccionar monedas y hongos los cuales le den vida, crecimiento, puntuación y otros poderes para llegar al final del recorrido y bajar la bandera triunfal de la asta del castillo de cada uno de los subreinos, todo esto contra del reloj. A
- 0681 Alien 3: The Gun Batalla entre el ser humano y aliens en diferentes escenario como una base militar y/o tierra donde el jugador se apropia del ser humano; el jugador tiene que disparar a los aliens, crías y androides hasta acabarlos para luchar al final con la reina aliens y así pasar por los diferentes niveles; en este videojuego el jugador cuenta con varias armas desde ametralladoras y bombas hasta el análisis digital de la descripción de la estructura anatómica de los aliens y crías; hay **muestras gráficas de desmembramiento y sangre alienígena de color verde.** D
- 0682 Alien vs. Predator Batalla entre seres humanos y extraterrestres donde el jugador tiene que elegir a un personaje de cuatro (2 humanos y 2 depredadores) para pelear contra los aliens, crías que salen de capullos y algunos seres humanos que son mercenarios; las batallas son en diferentes escenarios como en el interior de una base militar y en la tierra; son siete niveles de los cuales en algunos escenarios se observan: **muestras gráficas de cadáveres humanos desmembrados y sangre, en los aliens es de color verde,** diferentes armas como son ametralladoras, granadas, rayos laser y lanzas con cuchillas así también el de unas cajas de maderas que se encuentran en cada uno de los recorridos las cuales al destruirlas aparece comida, botiquín o armamento; finalmente en el último nivel del juego, el jugador se enfrenta con la reina aliens la cual tiene que vencer. D
- 0683 Dr. Mario Videojuego parecido al tetris donde se visualiza en la pantalla el interior de un frasco de medicamento y un círculo donde hay virus de color azul, rosa, amarillo y combinados; el jugador con ayuda de un doctor lanza cápsulas de colores azul, rosa, amarillo y combinadas las cuales tienen que ser depositadas por encima de los virus del mismo color hasta apilar más de tres para que desaparezcan y así pasar a otro nivel, esto va depender de la rapidez y destreza del jugador para eliminar a los virus ya que es importante el factor de la velocidad con que se apilan las A

cápsulas al azar y el límite de tiempo.

- | | | | |
|------|------------------------------------|--|---|
| 0684 | Dr. Sparkz Lab | Videojuego parecido al tetris donde se tiene que armar un robot; se visualiza una pantalla dividida en dos: del lado derecho y centro de la pantalla se muestra la sombra de la figura de un robot y a sus lados se distingue una serie de tuberías de diferente color, lado izquierdo de color rojo y lado derecho de color azul las cuales están conectadas a este; del lado izquierdo de la pantalla encontramos un espacio el cual van cayendo piezas de diferentes tramos de tuberías que hay que acoplar, al acompletar toda una hilera se conectan iluminándose simultáneamente una zona de la sombra del robot (lado derecho) y finalmente se visualiza la parte de este. Cuando no se logra hacer conexión, las hileras de tubería van haciendo espacios acomodándose rápido y aleatoriamente. Este videojuego cuenta con tres modalidades de velocidad la <i>Easy</i> , <i>Medium</i> , <i>Hard</i> y puede jugar uno o dos jugadores. | A |
| 0685 | Elevator Action Returns | Videojuego donde el jugador tiene que escoger a uno de tres detectives para capturar a delincuentes; las misiones son en diferentes lugares del mundo; el escenario es en un edificio de 9 pisos donde llega el detective en helicóptero y baja a la azotea recorriendo piso por piso por elevador enfrentándose a delincuentes y perros guardianes a los que elimina al dispararles evitando ser herido por los disparos y granadas de los delincuentes o ser aplastado por el elevador; por cada delincuente caído hay una puntuación en el score; el jugador tiene que terminar con todos los delincuentes y perros para pasar al siguiente nivel y al final enfrentarse con el jefe de la banda; hay muestras gráficas de sangre. | D |
| 0686 | G. I. * Joe. A Real American Heroe | Videojuego de guerra-antiterrorismo donde puede haber uno o dos jugadores manejando como personaje a soldado(s) antiterrorista(s); este(os) personaje(s) tiene(n) que librar varias batallas en diferentes escenarios como es en: selva, aeropuerto, base militar, etc., combatiendo y usando ametralladoras y bombas para destruirlos a los ejércitos enemigos a pie tierra, aéreo con deltas, aviones y camiones-tanques, pasando de nivel en nivel hasta llegar al final y combatir al jefe terrorista; al destruir parte del equipamiento terrorista se le proporciona al jugador puntos a su score, municiones y bombas; hay muestra gráfica de sangre. | D |
| 0687 | God Bless The King Ehrgeiz | Torneo de Artes Marciales, el jugador debe escoger a un peleador de diez quedando nueve para combatir (8 peleadores y 1 peleador líder); hay derribes y golpes de los cuales dependiendo de la potencia y región de impacto en el adversario este se marca con una muestra gráfica de dos colores blanco o rojo siendo este último de mayor importancia ya que determina la cantidad de vida que le queda al peleador; las peleas se llevan en diferentes escenarios como: ring de lucha, pirámides, torres de edificio y vagones de tren, en algunos escenarios hay dos cajas las cuales son utilizadas por los peleadores para debilitar a su adversario. | C |

0688	Macross Plus	Videojuego con titulo en idioma oriental, parecido a la serie de televisión de los Transforms donde robots se transforman en aviones y combaten en el aire contra otros y naves espaciales en diferentes escenarios como: ciudad y el espacio; cada escenario es un nivel los cuales hay que completar siete; por cada nave destruidas aparecen pequeños cilindros los cuales le proporcionan al jugador puntos en su score y diferentes armas como lasser y proyectiles aumento así su poder de combate; puede jugar uno o dos jugadores.	B
0689	Mazinger Z	Videojuego basado en la serie de televisión Mazinger Z, puede jugar uno o dos jugadores en donde tiene(n) que escoger uno o dos de los tres Mazinger y combatir en el aire en diferentes escenarios (ríos, ciudad, bosques, espacio, etc.) contra otros robots; al eliminar a cada robot o nave aparecen pequeñas figuras luminosas las cuales son diferentes tipo de armas aumentando así su poder del Mazinger(s) o puntos al score del jugador; al final de cada recorrido se debe eliminar a un robot gigante para pasar al siguiente nivel; son 16 niveles que se tienen que completar y en el último combatir al jefe líder.	B
0690	Mutant Fighter	Pelea entre seres humanos y seres ficticios, donde el jugador tiene que escoger a uno de doce peleadores (3 seres humanos y 9 seres ficticios) y pelear contra un adversario de tres; hay golpes y golpes con armas (palos con cadenas y bolas de picos, etc.), derribes y muestras gráficas luminosas (poderes) al impactar los golpes; el peleador tiene que ganar el round y así pasar al siguiente combate; en cada uno de los combates se lleva en diferentes escenarios desde una especie de ring normal, con paredes donde salen picos, ring con arena o de hielo, y los peleadores en un determinado momento tienen que evitar ser alcanzado por unas bolas de fuego que aparecen debajo de ellos o de tubos que aparecen aleatoriamente; este videojuego tiene dos modalidades para jugar: jugador contra máquina y jugador contra jugador.	C
0691	Ninja Gai Den	Pelea de Artes Marciales en las calles de New York donde el jugador o jugadores por medio de uno o dos ninjas tienen que pelear con varias pandillas y vencerlas; el jugador tiene que librar todos los golpes, ataques con palos y cuchillos de los adversarios para pasar a otro nivel; en total son siete niveles que el jugador tiene que superar y llegar al último.	C
0692	Puyo Puyo	Videojuego con varios niveles y con tres velocidades (lento, medio y rápido), el cual el jugador debe escoger un personaje de ocho y una de las tres velocidades; tiene que apilar o juntar más de tres esferas del mismo color (azul, amarillo, rojo verde y morado) con ojos (forma de caritas) para que desaparezcan y así obtener puntos en el score; cuando el jugador no logra apilar y desaparecer estas esferas aparecen otras transparentes con ojos las cuales son espacios que no permiten que las esferas de colores se apilen o junten y solo desaparecerán si están junto a más de tres esferas del mismo color; pierde cualquiera de los jugadores que tengan lleno por completo de esferas su espacio y el ganador pasa al siguiente nivel.	A

- 0693 Puyo Puyo 2 Videojuego rápido con título en idioma oriental, puede jugarse con un adversario o competir con la propia máquina; el jugador debe escoger un personaje de ocho, apilar y desaparecer esferas de colores (azul, amarillo, rojo verde y morado) con ojos (forma carita); al apilar o juntar a más de 3 esferas del mismo color estas desaparecen obteniendo puntos en el score, al desaparecer simultáneamente estas se envían a la parte superior del jugador contrario donde se encuentran sus propias esferas provocando que caiga(n) una o varias esferas de colores o esferas transparentes haciendo que se llene más rápido su espacio; el jugador tiene la oportunidad de ver hasta cuatro esferas de colores que le van a salir escogiendo el lugar en donde las va a depositar; pierde cualquiera de los jugadores que tengan lleno por completo de esferas su espacio y el ganador pasa al siguiente nivel. A
- 0694 Puzzle de Pon! Videojuego de destreza y contra tiempo; el jugador por medio de un personaje usa una flecha fija la cual desde el centro tiene que dirigir el lanzamiento de una esfera de color determinado donde haya más del mismo color en la parte superior de la pantalla, al agregarse más de 2 del mismo color se eliminan reduciendo el total de esferas liberando un rombo con el símbolo del zodiaco, el cual flota en el espacio y así pasa al siguiente nivel; en este juego conforman las esferas de colores varias figuras; al ganar se obtiene una puntuación que se visualiza en el score. A
- 0695 Puzzle de Pon! R Juego de destreza y contra tiempo; el jugador por medio de un personaje usa una flecha fija la cual desde el centro tiene que dirigir el lanzamiento de una esfera de color determinado donde se encuentran otras del mismo color, las cuales forman varias figuras de supuestas constelaciones en la parte superior de la pantalla; al agregarse más de 2 del mismo color se eliminan reduciendo el total de esferas, liberando un rombo con el símbolo del zodiaco el cual flota en el espacio y así pasar a otro nivel hasta llegar a 40; al ganar obtiene el jugador un puntaje en sus score; puede jugar contra otro competidor o máquina. A
- 0696 Strider Batalla entre un ser humano con habilidad en artes marciales el cual tiene que vencer a los adversarios otros seres humanos, animales y androides para poder avanzar y enfrentarse a un jefe líder; hay varios escenarios como espacio, ciudad, castillo y bosque donde se lleva a cabo las peleas; **hay sangre y desmembramiento.** D
- 0697 Strider 2 Batalla entre seres humanos con habilidad en artes marciales los cuales tienen que vencer a otros humanos, animales, androides y robots para poder avanzar en las misiones y enfrentarse a un jefe líder; son 5 misiones donde se observa su ubicación a través de la imagen del mundo; cada misión cuenta con su propio escenario como ciudad, espacio, Antártida, bosque y nave, y cada uno de estos se divide en 4 etapas; en cada misión hay un monstruo, animal o robot gigantes que se tiene que vencer para pelear al final con el jefe líder. Al eliminar a sus adversarios por medio de una espada la cual produce vistosos destellos aparecen objetos como joyas las cuales le proporcionan al jugador un C

puntaje y poder.

0698	Tetris	Videojuego de destreza con la letra “R” del titulo invertida; el jugador tiene tres modalidades para jugar: el <i>Fácil</i> comprendiendo del 1 al 3 nivel con un área visible libre, <i>Medio</i> del 4 al 6 nivel con el área de juego obstruido por bloques en algunos casos con forma de palabras y <i>Difícil</i> del 7 en adelante, el cual se combinan los dos anteriores; el escenario es un castillo donde se divide en dos: el área del jugador y del adversario; el jugador tiene que acomodar las figuras que le van apareciendo, poniéndolas en la base de su área formando así hileras completas para que se vayan eliminando si existe algún espacio no se eliminara hasta que este sea cubierto por alguna figura; por cada fila eliminada se observa un puntaje en score.	A
0699	Tetris The Grand Master	Videojuego de destreza, el cual el jugador tiene que acomodar y ensamblar las figuras que le van apareciendo poniéndolas en la base de su área formando así hilera(s) completa(s) para que se vayan eliminando; si existe algún espacio no se eliminara(n) hasta que este sea cubierto por alguna figura; por cada fila eliminada se observa un puntaje en el score; el jugador tiene que jugar contra reloj y vencer para pasar al siguiente nivel.	A
0700	Zupapa!	Videojuego donde un personaje ficticio tiene que recorrer seis mundos; cada uno cuenta con cinco subniveles de los cuales otros seres ficticios están distribuidos en repisas por lo que nuestro personaje ficticio tiene que recorrer repisa por repisa para eliminarlos y cuidarse de ser eliminado y así en la última vencer a un ser ficticio gigante (humanos, robots, animales, etc.), pasando al siguiente mundo; el personaje ficticio tiene como acompañantes a cuatro pequeños del mismo tipo los cuales son aventados para golpear y eliminar a los enemigos, apareciendo a cambio varios tipos de objetos que van desde frutas hasta joyas y en otros casos proporciona puntos en el score del jugador.	C
0701	Asteroids Deluxe	Videojuego de batalla espacial donde una nave tiene que disparar y destruir asteroides, naves y naves nodrizas de forma hexagonal evitando una colisión por asteroides y sus fragmentos o ser destruido por las naves extraterrestres y así pasar a la siguiente etapa.	B
0702	Alligator Hunt	Videojuego de batalla extraterrestre donde las batallas se llevan en cuatro escenarios: Tierra, Marte, espacio y nave nodriza; en este juego puede jugar uno o dos jugadores escogiendo cada uno un ser humano y competir así contra la máquina. Los seres humanos tienen que destruir naves y robots que son manejados por supuestos lagartos mutantes (extraterrestres) teniendo que derrotar para poder pasar a la siguiente misión hasta eliminarlos; no hay muestras gráficas de sangre pero si desmembramiento .	D
0703	Bottom of The Ninth	Videojuego de serie de Baseball entre 6 equipos de diferentes ciudades de la Unión Americana (Los Angeles, New York, Chicago, Houston, Atlanta y Boston) El jugador tiene que escoger uno de los seis equipos y ganarles a los restantes en nueve entradas haciendo cambios a los tres outs.	A

0704	Burnin´ Rubber	Videjuego de carreras de autos; el jugador por medio de un carro de carreras tiene que avanzar por un circuito evitando chocar con los bordes del mismo o contra otros autos, puede saltar para evitar obstáculos o caer al agua y terminar el circuito antes que se termine el tiempo y así pasar al siguiente nivel.	A
0705	Cadillacs And Dinosaurs	Videjuego de aventura y acción; puede jugar uno o dos jugadores y escoger a uno de cuatro personajes (seres humanos); estos últimos tienen que realizar un recorrido pasando por varias misiones con diferentes escenarios (costa, selva, desierto, ciudad, montañas, ciudades en ruinas, base militar y laberinto) donde los personajes avanzan peleando contra seres humanos, mutantes y dinosaurios utilizando diferentes tipos de armas; en su recorrido van recolectando más armas y diferentes tipos de objetos tales como joyas (da puntos), alimentos (da poder) y botiquín (aumenta su vida), tienen que superar los obstáculos y vencer a los enemigos para seguir y salvarse; hay muestras gráficas de sangre.	D
0706	Cameltry	Videjuego de destreza con cuatro niveles (Training, Beginner, Special y Expert cada uno con diferente tiempo); es un laberinto tridimensional con diferentes escenarios de fondo (selva, ladrillo, océano, etc.); el jugador utiliza una pelota que debe desplazar siguiendo la dirección que le indican las flechas de la pared interna del laberinto evitando cubos con marca en forma de "X" los cuales resta diferente puntaje, pasando por otros de color café los cuales pueden romperse para seguir el recorrido u otros que le proporcionan al jugador diferente puntaje o más tiempo y así llegar al espacio donde dice GOAL _i , completando el recorrido antes que se termine el tiempo reglamentario y pasar a la siguiente etapa.	A
0707	Capcom Bowling	Simulador de boliche donde pueden participar cuatro jugadores cada uno con diez tiros y su segunda oportunidad. Se puede observar en la pantalla tanto el score de los cuatro como el tiempo y dirección que se le va a dar el tiro.	A
0708	Capcom Sports Club. Starring Basquetball, Tennis & Soccer	Videjuego de tres disciplinas de deporte Basquetball, Tennis y Soccer; puede jugar uno o dos jugadores compitiendo entre ellos o contra la máquina y escoger el deporte que se quiera. En el Basquetball torneo internacional por eliminación sencilla con la participación de nueve países con un tiempo reglamentario de 2min; Tennis torneo internacional con la participación de 18 países con un juego de 4 sets por eliminación sencilla y Soccer torneo internacional por eliminación sencilla con la participación de nueve países con un tiempo reglamentario de 2min.	A
0709	Joust	Videjuego donde supuestos jinetes montados sobre aves se desplazan para encapsular a otros; el jugador o jugadores por medio de un jinete montado en un avestruz tiene que caerles en cima para encapsular a jinetes enemigos que montan buitres, una vez que están encapsulados se puede recoger las cápsulas proporcionándole puntos al score del jugador y tiene que terminar con todos sin ser encapsulado o eliminado por un Pterodactylo y pasar así al siguiente nivel, si no se logra recoger la cápsula en un determinado tiempo esta se rompe emergiendo	B

		nuevamente el jinete.	
0710	Joust 2. Survival of The Fittest	Videojuego con diferentes escenarios (repisas, columnas, robots los cuales son eliminados) donde supuestos jinetes montados sobre aves y seres mitológicos se desplazan para encapsular a otros; el jugador o jugadores por medio de un jinete montado en un avestruz o pegasso tiene que caerles en cima para encapsular a jinetes enemigos que montan buitres y quimeras, una vez que están encapsulados se puede recoger las cápsulas obteniendo puntos en el score del jugador y tiene que terminar con todos sin ser encapsulado o eliminado por un Pterodactylo y Murciélagos si no se logra recoger la cápsula en un determinado tiempo esta se rompe emergiendo el jinete sin que se pase al siguiente nivel; conforme va pasando de nivel aumenta el número de jinetes enemigos montados sobre buitres o quimeras.	B
0711	Jurassic Park	Videojuego tomado de la película Jurassic Park, puede jugar uno o dos jugadores; el videojuego esta dividido en cuatro etapas y cuenta con seis escenarios (selva, cueva, llanuras, montaña, río y base de un laboratorio) en los cuales hay que recorrer; el jugador tienen que pasar por estos escenarios y enfrentarse a peligrosos dinosaurios para encontrar la salida defendiéndose con rifles para no ser devorado.	C
0712	Macross II	Videojuego de batalla espacial donde puede jugar uno o dos jugadores escogiendo a un personaje el cual puede convertirse en robot o nave y combatir a naves enemigas; cada nave enemiga destruida aparecen pequeños cubos con letras o números los cuales le proporcionan al jugador algún tipo especial de poder, armamento o puntos en su score, al final de cada misión se tiene que vencer a robots gigantes para poder pasar a la siguiente misión antes que se termine el tiempo. El juego esta dividido en tres modalidades (principiante, medio y experto) las cuales están subdivididas cada una en tres misiones con diferentes escenarios.	B
0713	Mario Bros	Videojuego donde puede jugar uno o dos jugadores es cogiendo a dos personajes (Mario Bros o Luigi) los cuales tienen que golpear por debajo de repisas a seres ficticios (tortugas, etc..) que salen de unas tuberías para que caigan de espaldas y patearlos eliminándolos del escenario, al tiempo que se debe evitar ser eliminado por otros enemigos y bolas de fuego; al eliminar a los seres ficticios aparecen monedas las cuales hay que coleccionar obteniendo un puntaje en el score y así pasar al siguiente nivel.	B
0714	Klax	videojuego de destreza donde puede jugar uno o dos jugador(es); consiste en acomodar cuadros del mismo color, ya sea horizontal, vertical o diagonal para eliminarlos; la velocidad del desplazamiento de los cuadros aumenta con el tiempo y el mismo juego indica la forma en que se deben de apilar pasando así al siguiente nivel y obteniendo puntaje en el score del jugador.	A
0715	Kizuna Encounter.	Pelea entre seres humanos y mutantes utilizando técnicas y armas de Artes Marciales; puede el jugador competir con otro	D

	Super Tag Battle	jugador o contra la máquina, cada jugador debe escoger a dos peleadores (equipo) de ocho los cuales pueden intercambiarse durante la pelea y así eliminar a los contrincantes. La pelea es a un solo round y una vez acabados todos los oponentes se debe pelear con un líder; se ven resplandores al impacto. Hay sangre.	
0716	Pole Position	Videojuego de carreras de autos; el jugador tiene que manejar un auto de carreras recorriendo un circuito y tratando de no salirse de la pista, golpear algún objeto o a otros autos, los cuales le disminuirá la velocidad para llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo; en el recorrido hay una determinada distancia la cual le proporciona al jugador un aumento en su tiempo total.	A
0717	Pole Position II	Videojuego de carreras de autos con cuatro circuitos (Fuji, Test, Suzuka y Seaside); el jugador tiene que manejar un auto de carreras recorriendo el circuito y tratando de no salirse de la pista, golpear algún objeto o a otros autos, los cuales le disminuirá la velocidad para llegar a la meta antes de que se acabe el tiempo; en el recorrido hay una determinada distancia la cual le proporciona al jugador un aumento en su tiempo total.	A
0718	Prime Goal Ex	Con subtítulo oriental arriba de lado izquierdo del título; videojuego de campeonato de la liga profesional oriental de soccer, donde el jugador debe escoger a un equipo de catorce y una opción de alineación de nueve. El torneo se lleva por eliminación sencilla y el tiempo de duración de cada partido es de 1:30 min.	A
0719	Psychic Force	Videojuego de pelea entre seres humanos; cuenta con dos modalidades (automático y normal); el jugador tiene que escoger a uno de los nueve peleadores y combatir en ocho episodios; el combate se lleva a cabo dentro de un cubo transparente y los contendientes combaten flotando utilizando técnicas de Artes Marciales apreciándose los impactos con diferentes efectos de color de luz debido a la intensidad y tipo de poder los cuales debilitan al adversario así como también si es empujado contra la pared del cubo; al fondo del cubo se observa diferentes tipos de escenarios (en cima de montañas, bosques, rascacielos, edificios en llamas, dentro de un volcán).	C
0720	Soul Edge. Ver II	Videojuego de peleas entre seres humanos utilizando técnicas de Artes Marciales así como de armas; el jugador elige a uno de diez peleadores el cual puede pelear contra otro adversario o con la máquina; para ganar una pelea debe ganar dos rounds de tres por knock out! o por salirse del área de combate pasando así al siguiente adversario; en cada combate hay diferentes tipos de escenarios (llanuras, monasterios, villas, ciudades). Se aprecian efectos luminosos al impacto de los golpes.	C

Ciudad de México, a 24 de agosto de 2009

**EL SUBSECRETARIO DE PROGRAMAS DELEGACIONALES
Y REORDENAMIENTO DE LA VÍA PÚBLICA**

(Firma)

HÉCTOR SERRANO CORTÉS

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL**SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL**

MARTÍ BATRES GUADARRAMA, SECRETARIO DE DESARROLLO SOCIAL, con fundamento en los artículos 87, 89, y 115 del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal; 15 fracción VI, 16 fracciones III, IV y VII y 28 fracción IV de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 1 fracciones I y II, 10 fracción IV, 32, 33, 34, 35, 38, 39, 40 y 41 de la Ley de Desarrollo Social del Distrito Federal; 1 de la Ley que Establece el derecho a un paquete de útiles escolares por ciclo escolar a todos los alumnos residentes en el Distrito Federal; y en los Lineamientos y Mecanismo de Operación de los Programas Sociales a cargo de la Secretaría de Desarrollo Social del Gobierno del Distrito Federal, publicados en la Gaceta Oficial del Distrito Federal Número 516, el 30 de enero de 2009, emito el siguiente:

AVISO DE ENTREGA DE VALES DE ÚTILES ESCOLARES PARA ALUMNOS RESIDENTES EN EL DISTRITO FEDERAL DE NUEVO INGRESO A NIVEL PREESCOLAR 2009

Se hace del conocimiento que la entrega de los vales de útiles escolares a alumnos y alumnas residentes en el Distrito Federal de nuevo ingreso a nivel preescolar del ciclo escolar 2009-2010, se llevará a cabo del 9 al 11 de septiembre del presente año, en un horario de 9:00 a 15:00 horas en CALLE DOCTOR ANDRADE SIN NÚMERO, ESQUINA DOCTOR LAVISTA, COLONIA DOCTORES, DELEGACIÓN CUAUHTÉMOC.

Transitorio

ÚNICO.- Publíquese el presente instrumento en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Ciudad de México a 4 de septiembre de 2009

(Firma)

Martí Batres Guadarrama
Secretario de Desarrollo Social

SECRETARÍA DE PROTECCION CIVIL**AVISO DE UBICACIÓN Y HORARIO
DE OFICINAS RECEPTORAS DE PROMOCIONES**

En cumplimiento a los términos de los artículos 11 y 72 de la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal, y con fundamento en la fracción XII del artículo 119 bis del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal, a efecto de efectuar las actividades a que se refiere el artículo 15 del Reglamento de Verificaciones Administrativas para el Distrito Federal, el Director General de Prevención de la Secretaría de Protección Civil comunica que las oficinas para atender al público en relación a las visitas de verificación efectuadas por esta Dirección General, se ubicarán en el número 671, primer piso de Avenida Patriotismo, Colonia San Juan, Delegación Benito Juárez, Código Postal 03730 y que funcionarán para su atención al público con horario de las diez a las quince horas, de lunes a viernes y que se considerarán días hábiles aquellos a que se refiere el artículo 71 del ordenamiento ya invocado.

El contenido de este aviso surtirá efectos legales a partir del día siguiente en que se publique en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Ciudad de México a diez de agosto de dos mil nueve.

El Director General de Prevención

(Firma)

Oscar Alejandro Roa Flores

DELEGACIÓN CUAJIMALPA DE MORELOS

ACUERDO POR EL QUE SE DECLARAN COMO DÍAS INHÁBILES Y EN CONSECUENCIA SE SUSPENDEN LOS TÉRMINOS INHERENTES A LA TRAMITACIÓN DE LAS SOLICITUDES DE ACCESO A LA INFORMACIÓN PÚBLICA, SOLICITUDES DE INFORMES, ACCESO, RECTIFICACIÓN, CANCELACIÓN Y OPOSICIÓN DE DATOS PERSONALES, ATENCIÓN A LOS RECURSOS DE REVISIÓN Y DEMÁS ACTOS Y PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS COMPETENCIA DE LA OFICINA DE INFORMACIÓN PÚBLICA EN CUAJIMALPA DE MORELOS, LOS DÍAS QUE SE SEÑALAN.

El ciudadano **REMEDIOS LEDESMA GARCIA**, Jefe Delegacional del Gobierno del Distrito Federal en Cuajimalpa de Morelos, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 1, 87 tercer párrafo, 104, 105 y 117 fracciones I, X y XI del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal; 1, 2 párrafo tercero, 3 fracción III, 10 fracción XIII, 11 párrafo trece y 39 fracciones XLV y LXXXIII de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 1, 120, 121, 122 fracción I, 122 Bis, fracción XIII y 123 fracción XIV del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; 1, 7, 50, 51 y 78 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal; 1 y 53 último párrafo del Reglamento de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal y numerales 1 y 22 de los Lineamientos que deberán observar los Entes Públicos del Distrito Federal en la Recepción, Registro, Trámite, Resolución y Notificación de las Solicitudes de Acceso a la Información Pública a través del Sistema Electrónico Infomex, así como en los siguientes:

CONSIDERANDOS

I.- Que la Ley Federal de los Trabajadores al Servicio del Estado, en su artículo 29, establece que serán días de descanso obligatorio los que señale el calendario oficial y el que determinen las Leyes Federales y Locales Electorales, en el caso de elecciones ordinarias, para efectuar la jornada electoral.

Asimismo, de acuerdo a la última reforma del Decreto por el que se establece el calendario Oficial, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 27 de enero de 2006, son días de descanso obligatorio, entre otros, el 1 de enero, el primer lunes de febrero en conmemoración del 5 de febrero, el tercer lunes de marzo en conmemoración del 21 de marzo, 1 de mayo, 16 de septiembre, el tercer lunes de noviembre en conmemoración del 20 de noviembre y el 25 de diciembre.

II.- Que la Ley Federal del Trabajo en su artículo 74, fracciones I, II, III, IV, V, VI y VIII disponen que son días de descanso obligatorio, entre otros, el 1 de enero, el primer lunes de febrero en conmemoración del 5 de febrero, el tercer lunes de marzo en conmemoración del 21 de marzo, 1 de mayo, 16 de septiembre, el tercer lunes de noviembre en conmemoración del 20 de noviembre y el 25 de diciembre.

III.- Que la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, es el ordenamiento legal que impone a los Órganos Ejecutivo, Legislativo y Judicial y Autónomos de Ley, así como aquellos Entes Públicos del Distrito Federal que ejerzan gasto público, atender en sus relaciones con los particulares, los principios de legalidad, certeza jurídica, imparcialidad, información, celeridad, veracidad, transparencia y máxima publicidad de sus actos.

IV.- Que la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, en su artículo 4º y la Ley de Protección de Datos Personales para el Distrito Federal, en su artículo 7º, establecen que en todas aquellas cuestiones relacionadas con el procedimiento, no previstas en dichos ordenamientos, se aplicará supletoriamente, la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal, o en su caso, el Código de Procedimientos Civiles del Distrito Federal.

V.- Que la Ley de Procedimiento Administrativo del Distrito Federal, establece en su artículo 71 que las actuaciones y diligencias en ellas previstas se practicarán en días y horas hábiles, considerando en otros, como inhábiles los días en que se tengan vacaciones generales las autoridades competentes o aquellos en que se suspendan las labores, los que se harán del conocimiento público mediante acuerdo del titular de la dependencia, entidad o delegación respectiva, que se publicará en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

VI.- Que existe un criterio interpretativo del Poder Judicial de la Federación, visible en el Semanario Judicial de la Federación y su Gaceta, del mes de enero de 1997, tomo V, página 479, en el sentido de que es un hecho notorio que las festividades religiosas como semana santa y el día de muertos inciden para computar los términos legales, ya que generalmente las oficinas de las autoridades, entre otras las fiscales, permanecen cerradas.

VII.- Que en términos de lo dispuesto por los artículos 47, 51, 53, 80 fracción II, 86, 90 y 91 de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, se establecen plazos perentorios para la atención de las solicitudes de acceso a la información pública, la sustanciación y resolución del recurso de revisión, que se promuevan ante el Instituto de Acceso a la Información Pública del Distrito Federal.

VIII.- Que el Reglamento de la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, estipula en sus artículo 53 párrafo cuarto, que se consideran días inhábiles los señalados por Ley, los señalados por el Jefe de Gobierno del Distrito Federal en el ejercicio de sus atribuciones y los que publique el titular del Ente Público de la Administración Pública.

IX.- Que el numeral 22 de los Lineamientos que deberán observar los Entes Públicos del Distrito Federal, en la Recepción, Registro, Trámite, Resolución y Notificación de las Solicitudes de Acceso a la Información Pública a través del Sistema Electrónico Infomex, establece que serán días inhábiles los días en que tengan vacaciones generales las autoridades competentes o aquellos en que se suspendan las labores o los términos relativos a los procedimientos previstos en dichos lineamientos, mismos que se publicaran en la Gaceta Oficial del Distrito Federal o en el órgano de difusión oficial que corresponda, además de darse a conocer en el sitio de Internet de Infomex.

X.- Que la Ley de Protección de Datos Personales del Distrito Federal, establece en sus artículos 32, 35 y 40, que los términos para atender las Solicitudes de Informes, Acceso, Rectificación, Cancelación y Oposición de Datos Personales, así como para la interposición de los recursos de revisión inherentes a las mismas, serán considerados en días hábiles.

XI.- Que con el fin de dar seguridad jurídica a los particulares, se hace del conocimiento del público en general el presente Acuerdo, mediante su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, así como en el sitio de Internet y Estrados de la Delegación Cuajimalpa de Morelos e infórmese el contenido al Instituto de Acceso a la Información Pública del Distrito Federal, para su publicación en el portal de Internet de Infomex y acciones que considere pertinentes.

XII.- Que en el ejercicio de sus atribuciones, el Jefe Delegacional en Cuajimalpa de Morelos, emite el Acuerdo por el que se hacen del conocimiento del público en general, los días que serán considerados como inhábiles, para efectos de los actos y procedimientos en general atribuibles a la esfera de competencia de la Oficina de Información Pública. Finalmente, por las consideraciones y fundamentos anteriormente expuestos, en éste acto se emite el siguiente:

ACUERDO

PRIMERO.- Para los efectos de la tramitación de las Solicitudes de Acceso a la Información Pública, Solicitudes de Informes, Acceso, Rectificación, Cancelación y Oposición de Datos Personales, atención a los Recursos de Revisión y demás Actos y Procedimientos Administrativos en general, competencia la Oficina de Información Pública de la Delegación Cuajimalpa de Morelos, se acuerda como días inhábiles del año 2009, los siguientes: **6, 7, 8, 9, 10 y 13** del mes de abril correspondientes a la semana santa; **1** de mayo; **20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 30 y 31** de julio correspondientes al primer periodo vacacional; **16** de septiembre; **21, 22, 23, 24, 25, 28, 29 y 30** de Septiembre, así como los días **1, 2, 5, 6, 7, 8, 9 y 12** de Octubre, para la Entrega-Recepción del Órgano Político-Administrativo en Cuajimalpa de Morelos; **2** de noviembre correspondiente al día de muertos; **16** de noviembre en conmemoración del 20 de noviembre y **21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30 y 31** de diciembre, así como los días **1, 4 y 5** de enero de 2010, correspondientes al segundo periodo vacacional.

SEGUNDO.- En virtud de lo anterior y durante los días citados, no se computaran los términos relacionados a las solicitudes y recursos referidos, competencia de la Oficina de Información Pública en la Delegación Cuajimalpa de Morelos.

TERCERO.- Se instruye al Responsable de la Oficina de Información pública, realice las acciones necesarias para que el presente acuerdo sea publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal y se cumpla con lo manifestado en el Considerando XI del mismo.

TRANSITORIOS

ÚNICO.- El presente Acuerdo surtirá efectos al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal. Cuajimalpa de Morelos, Distrito Federal, a 17 de Agosto de dos mil nueve.

EL JEFE DELEGACIONAL EN CUAJIMALPA DE MORELOS

(Rubrica)

REMEDIOS LEDESMA GARCÍA

DELEGACIÓN CUAUHTÉMOC

MARÍA GUADALUPE GÓMEZ RAMÍREZ, Jefa Delegacional en Cuauhtémoc, con fundamento en los artículos 104, 105 y 117 fracciones I, V y VI del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal; 37, 38 y 39 fracciones VIII y XII, de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 9 fracciones I, II, III, y VIII de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal y 120 del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal, y

CONSIDERANDO

Que con la finalidad de optimizar plazos y procedimientos vinculados con la expedición de licencias de funcionamiento, registro de declaraciones de apertura, suspensión de actividades y clausuras de establecimientos mercantiles, la Jefa Delegacional en Cuauhtémoc emitió el Acuerdo por el que se establece el Programa para la Reactivación de la Economía en la Delegación Cuauhtémoc, mismo que se publicó en la Gaceta Oficial del Distrito Federal con fecha 23 de junio de 2009.

Que a fin de lograr la aplicación del Programa referido, fue indispensable el desarrollo detallado de diversas previsiones contenidas en el mismo, por lo que con fecha 15 de julio de 2009, se publicó en la Gaceta Oficial del Distrito el Acuerdo por el que se desarrollan disposiciones relativas al procedimiento del Programa para la Reactivación de la Economía en la Delegación Cuauhtémoc.

Que el ejercicio de las atribuciones y facultades de los jefes delegacionales está determinado por los diversos ordenamientos aplicables en el Distrito Federal, mismos que inciden en el contenido de su programa trianual de actividades, en virtud de lo cual y toda vez que el 1 de octubre de 2009, asumirá la administración de la Delegación Cuauhtémoc un nuevo titular, a él corresponderá determinar las acciones a ejecutarse en relación con el funcionamiento de los establecimientos mercantiles que operan en la demarcación, he tenido a bien expedir el siguiente:

ACUERDO

PRIMERO. Se deja sin efectos el Acuerdo por el que se establece el Programa para la Reactivación de la Economía en la Delegación Cuauhtémoc, publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, con fecha 23 de junio de 2009.

SEGUNDO. Se deja sin efectos el Acuerdo por el que se desarrollan disposiciones relativas al procedimiento del Programa para la Reactivación de la Economía en la Delegación Cuauhtémoc, publicado en la Gaceta Oficial del Distrito Federal el 15 de julio de 2009.

TRANSITORIOS

PRIMERO. Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

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

Dado en la Ciudad de México, a los cuatro días del mes de septiembre de dos mil nueve.

LA JEFA DELEGACIONAL EN CUAUHTÉMOC

(Firma)

MARÍA GUADALUPE GÓMEZ RAMÍREZ

DELEGACIÓN DE TLAHUAC**PROGRAMA ANUAL DE ADQUISICIONES, ARRENDAMIENTOS Y PRESTACIÓN DE SERVICIOS AÑO 2009**

En cumplimiento a lo dispuesto en el Artículo 19 de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal, se publica con carácter informativo y sin que este documento implique compromiso alguno de contratación ya que podrá ser adicionado, modificado, suspendido o cancelado sin responsabilidad alguna para esta Delegación, el siguiente:

Programa Anual de Adquisiciones, Arrendamientos y Prestación de Servicios Año 2009**Resumen Presupuestal**

Capítulo	1000	Servicios Personales	36'989,470.00
Capítulo	2000	Materiales y Suministros	80'062,885.00
Capítulo	3000	Servicios Generales	127'621,474.00
Capítulo	4000	Ayudas, Subsidios, Aportaciones y transferencias	18'142,451.00
Capítulo	5000	Bienes Muebles e Inmuebles	40'985,367.00
Total			\$ 303'808,647.00

Resumen de Procedimientos de Adquisiciones Programados De Conformidad con la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal

Artículo 1°	45'386,915.00
Artículo 30	203'298,675.00
Artículo 54	42'653,491.00
Artículo 55	12'469,566.00
Total	\$ 303'808,647.00

TRANSITORIOS

Único. Publicarse el presente Programa Anual de Adquisiciones, Arrendamientos y Prestación de Servicios en Gazeta Oficial del Distrito Federal.

México Distrito Federal a 7 de septiembre de 2009

**DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACION
C.P. JESUS QUINTERO MARTÍNEZ**

CONVOCATORIAS DE LICITACIÓN Y FALLOS
GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
 Delegación Venustiano Carranza
 Licitación Pública Múltiple Nacional

Convocatoria Múltiple 11/2009

La Lic. Elena Edith Segura Trejo, Directora General de Administración, en cumplimiento al Artículo 134 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, y de conformidad con lo dispuesto en los artículos 26, 27 inciso A, 28 párrafo primero y 30 fracción I, de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal, convoca a los interesados, sean estos fabricantes, comercializadores, distribuidores y/o prestadores de servicios autorizados en participar en la siguiente Licitación Pública Nacional, conforme a lo siguiente:

No. de Licitación Pública Nacional	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir bases	Junta de aclaración de bases	Presentación de documentación legal y administrativa y apertura de ofertas técnicas y económicas	Emisión de dictamen técnico y fallo	
30001030-016-2009	\$1,500.00	09-09-2009 14:00 HRS.	10-09-2009 11:00 HRS.	17-09-2009 11:00 HRS.	25-09-2009 11:00 HRS.	
Partida	Clave CABMS	Descripción del Bien			Cantidad	U. de medida
01	C841000016	Colorante para cemento rojo óxido			1,000	Kilo
02	C390000000	Capuchón ochavado galvanizado de 48 Mm.			794	Pieza
03	C841000016	Colorante para cemento negro			500	Kilo
04	C691000060	Barrote de madera de pino de 1° de 3 1/2" X 1 1/2" X 2.50 metros.			500	Pieza
05	C720810006	Cemento tipo portland			60	Tonelada

- Las bases de la presente licitación, se encuentran disponibles para consulta y venta a partir de la fecha de esta publicación en la Unidad Departamental de Adquisiciones, ubicada en el segundo nivel del edificio denominado Anexo Sur, sito en Francisco del Paso y Troncoso No. 219, Colonia Jardín Balbuena, C.P. 15900, Venustiano Carranza, México, Distrito Federal, teléfono: 57-64-94-00 extensión 1321, los días 7, 8 y 9 de Septiembre de 2009, en un horario de 09:00 a 14:00 horas.
- El costo de las bases de este procedimiento será de \$1,500.00 (Un mil Quinientos pesos 00/100 M.N.), y la forma de pago, será mediante cheque certificado o de caja a favor de la Secretaría de Finanzas del Distrito Federal, el cual deberá ser canjeado en la Unidad Departamental de Caja y Tesorería por el recibo de pago correspondiente.
- Todos los eventos de este procedimiento, se llevarán a cabo en la Sala de Licitaciones de la Dirección de Recursos Materiales y Servicios Generales, ubicada en el segundo nivel del edificio denominado Anexo Sur, sito en Avenida Francisco del Paso y Troncoso No. 219, Colonia Jardín Balbuena, en las fechas y horarios anteriormente citados.
- El lugar y la fecha para la entrega de los bienes, será en los sitios y horarios estipulados en las bases de las presentes licitaciones.
- Condiciones de pago: 20 días naturales posteriores a la entrega formal de las facturas ante la Dirección de Recursos Financieros.
- El idioma en que deberán presentar las proposiciones, así como los catálogos, folletos y demás literatura técnica será en español.
- El tipo de moneda en que deberán cotizarse las proposiciones económicas será en pesos mexicanos.
- Ninguna de las condiciones establecidas en las bases de estas licitaciones, así como las proposiciones presentadas por los licitantes, podrán ser negociadas.
- No se otorgarán anticipos.

México Distrito Federal, 7 de Septiembre de 2009.

(Firma)

Lic. Elena Edith Segura Trejo
 Directora General de Administración

SECCIÓN DE AVISOS

INMOBILIARIA LEGARIA, S. A DE C. V. (EN LIQUIDACION)

BALANCE FINAL DE LIQUIDACION AL 30 DE ABRIL DE 2009

ACTIVO	0	PASIVO	0
		CAPITAL CONTABLE	
		CAPITAL SOCIAL	50,000
		PERDIDAS ACUMULADAS DE EJERCICIOS ANTERIORES	-50,000
		RESULTADO DEL EJERCICIO	0
	-----		-----
SUMA ACTIVO	0	SUMA PASIVO Y CAPITAL CONTABLE	0
	=====		=====

En cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 247 de la Ley General de Sociedades Mercantiles se publica el balance final de liquidación. La parte que a cada accionista le corresponde en el haber social se distribuirá en proporción a la participación que cada uno de los accionistas tenga en el mismo.

México, D. F., a 30 de Abril de 2009.

(Firma)

C. P Gabriel Alexander Acevedo
Liquidador

GRAN MOTOR, S. A DE C. V. (EN LIQUIDACION)
BALANCE FINAL DE LIQUIDACION AL 31 DE JULIO DE 2009

ACTIVO		PASIVO	0
BANCO	3 991	CAPITAL CONTABLE	
		CAPITAL SOCIAL	9 500 000
		PERDIDAS ACUMULADAS DE EJERCICIOS ANTERIORES	-9 494 404
		PERDIDA DEL EJERCICIO	- 1 605
	-----		-----
		SUMA EL CAPITAL CONTABLE	3 991
	-----		-----
SUMA ACTIVO	3 991	SUMA PASIVO Y CAPITAL CONTABLE	3 991
	=====		=====

En cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 247 de la Ley General de Sociedades Mercantiles se publica el balance final de liquidación. La parte que a cada accionista le corresponde en el haber social se distribuirá en proporción a la participación que cada uno de los accionistas tenga en el mismo.

México, D. F., a 31 de julio de 2009.

(Firma)

C. P Gabriel Alexander Acevedo
Liquidador

ROCHE CONSUMER HEALTH (MEXICO) S.A DE C.V
(Subsidiaria de Roche Consumer Health Trading, Ltd.)

BALANCE GENERAL
Miles de pesos

<u>ACTIVO</u>	<u>Al 24 de Jun de 2009</u>
Circulante:	
Efectivo e inversiones temporales en valores	\$ <u>50</u>
Cuentas por cobrar:	
Pagos anticipados y otras cuentas por cobrar	-
Impuesto sobre la renta por recuperar	-
Compañías afiliadas	-
Suma el activo circulante	50
Inmuebles, maquinaria y equipo – Neto	-
	-
Suma el activo	\$ <u>50</u>
<u>PASIVO E INVERSION DE LOS ACCIONISTAS</u>	
Pasivo a corto plazo:	
Proveedores	-
Cuentas por pagar y gastos acumulados	-
Provisiones	-
Impuesto al valor agregado por pagar	-
Participación de los trabajadores en la utilidad	-
Compañías afiliadas	-
Suma el pasivo a corto plazo	-
Crédito diferido	-
Suma el pasivo	-
<u>Inversión de los accionistas:</u>	
Capital social	50
Utilidades acumuladas	-
Efecto acumulado del impuesto sobre la renta diferido	-
Utilidad neta del periodo	-
Total Inversión de los Accionistas	50
Total Pasivo e Inversión de los Accionistas	\$ <u>50</u>

(Firma)
C.P. Miguel Ángel González Velásquez
Contralor Corporativo

(Firma)
L.C. Clara Zugarramurdi Martiarena
Gerente de Contabilidad y Cuentas por Pagar

Grupo Roche Syntex de México S.A. de C.V. Cerrada de Bezares No9
Col. Lomas de Bezares
C.P. 11910 México, D.F.
Tel. 5258-5000

“BAJO PROTESTA DE DECIR VERDAD MANIFESTANDO QUE LAS CIFRAS
CONTENIDAS EN ESTE ESTADO FINANCIERO SON VERACES Y CONTIENEN TODA
LA INFORMACION REFERENTE A LA INFORMACION FINANCIERA Y/O LOS
RESULTADOS DE LA EMPRESA SIENDO ESTAS Y AFIRMO QUE SOY LEGALMENTE
RESPONSABLE DE LA AUTENTICIDAD Y VERACIDAD DE LAS MISMAS Y ASI
MISMO ASUMO CUALQUIER RESPONSABILIDAD DERIVADA DE CUALQUIER
ACLARACION EN FALSO DE LAS MISMAS”.

EQUIPOS TWISTER SA DE CV
BALANCE FINAL DE LIQUIDACIÓN AL 11 DE SEPTIEMBRE DE 2008

ACTIVO		PASIVO	
EFFECTIVO EN CAJA Y BANCOS	\$0.00	CUENTAS Y DOCUM POR PAGAR	\$0.00
CUENTAS Y DOCUM POR COBRAR	\$0.00	CONTRIBUCIONES POR PAGAR	\$0.00
CONTRIBUCIONES A FAVOR	\$0.00		
SUMA ACTIVO	\$0.00	SUMA PASIVO	\$0.00
CAPITAL SOCIAL	\$0.00		
APORT. PARA FUT. AUMENTOS DE CAPITAL	\$0.00		
PERDIDAS ACUMULADAS	\$0.00		
TOTAL DE CAPITAL CONTABLE	\$0.00		
TOTAL ACTIVO	\$0.00	TOTAL PASIVO	\$0.00

(Firma)

JOSE LUIS ZARATE GALLEGOS
LIQUIDADOR

ACEROS ESPECIALES INOXIDABLES SA DE CV
BALANCE FINAL DE LIQUIDACIÓN AL 05 DE OCTUBRE DE 2007

ACTIVO		PASIVO	
EFFECTIVO EN CAJA Y BANCOS	\$0.00	CUENTAS Y DOCUM POR PAGAR	\$0.00
CUENTAS Y DOCUM POR COBRAR	\$0.00	CONTRIBUCIONES POR PAGAR	\$0.00
CONTRIBUCIONES A FAVOR	\$0.00		
SUMA ACTIVO	\$0.00	SUMA PASIVO	\$0.00
CAPITAL SOCIAL	\$0.00		
APORT. PARA FUT. AUMENTOS DE CAPITAL	\$0.00		
PERDIDAS ACUMULADAS	\$0.00		
TOTAL DE CAPITAL CONTABLE	\$0.00		
TOTAL ACTIVO	\$0.00	TOTAL PASIVO	\$0.00

(Firma)

JOSE LUIS ZARATE GALLEGOS
LIQUIDADOR

ARQINOX SA DE CV
BALANCE FINAL DE LIQUIDACIÓN AL 10 DE SEPTIEMBRE DE 2008

ACTIVO		PASIVO	
EFFECTIVO EN CAJA Y BANCOS	\$0.00	CUENTAS Y DOCUM POR PAGAR	\$0.00
CUENTAS Y DOCUM POR COBRAR	\$0.00	CONTRIBUCIONES POR PAGAR	\$0.00
CONTRIBUCIONES A FAVOR	\$0.00		
SUMA ACTIVO	\$0.00	SUMA PASIVO	\$0.00
CAPITAL SOCIAL	\$0.00		
APORT. PARA FUT. AUMENTOS DE CAPITAL	\$0.00		
PERDIDAS ACUMULADAS	\$0.00		
TOTAL DE CAPITAL CONTABLE	\$0.00		
TOTAL ACTIVO	\$0.00	TOTAL PASIVO	\$0.00

JOSE LUIS ZARATE GALLEGOS
LIQUIDADOR

SOLUCIONES ADMINISTRATIVAS LOGICAS SA DE CV
BALANCE FINAL DE LIQUIDACIÓN AL 10 DE SEPTIEMBRE DE 2008

ACTIVO		PASIVO	
EFFECTIVO EN CAJA Y BANCOS	\$0.00	CUENTAS Y DOCUM POR PAGAR	\$0.00
CUENTAS Y DOCUM POR COBRAR	\$0.00	CONTRIBUCIONES POR PAGAR	\$0.00
CONTRIBUCIONES A FAVOR	\$0.00		
SUMA ACTIVO	\$0.00	SUMA PASIVO	\$0.00
CAPITAL SOCIAL	\$0.00		
APORT. PARA FUT. AUMENTOS DE CAPITAL	\$0.00		
PERDIDAS ACUMULADAS	\$0.00		
TOTAL DE CAPITAL CONTABLE	\$0.00		
TOTAL ACTIVO	\$0.00	TOTAL PASIVO	\$0.00

JOSE LUIS ZARATE GALLEGOS
LIQUIDADOR

RESTAURANTE LAS CAZUELAS DE ATOCPAN S.A. DE C.V.

AVISO DE REDUCCION DE CAPITAL

Mediante Asamblea General Extraordinaria de Socios de Restaurante Las Cazuelas de Atoctpan, S.A. de C.V., de fecha 10 de julio de 2009, se tomo por unanimidad, la resolución de reducir el capital social de la empresa en su parte fija y variable por concepto de reembolso por herencia.

Lo que se hace de conocimiento, par todos los efectos legales a que haya lugar.

México D.F., a 24 de agosto de 2009.

Atentamente

(Firma)
Ángel Velasco Lagar
Director General

SERVICIOS INTEGRALES ATOCPAN S.A. DE C.V.

AVISO DE REDUCCION DE CAPITAL

Mediante Asamblea General Extraordinaria de Socios de Servicios Integrales Atocpan S.A. de C.V., de fecha 10 de julio de 2009, se tomo por unanimidad, la resolución de reducir el capital social de la empresa en su parte fija por concepto de reembolso por herencia.

Lo que se hace de conocimiento, para todos los efectos legales a que haya lugar.

México D.F., a 24 de agosto de 2009.

Atentamente

(Firma)
Ángel Velasco Lagar
Director General

CORPORATIVO ATOCPAN S.C.

AVISO DE REDUCCION DE CAPITAL

Mediante Asamblea General Extraordinaria de Socios de Corporativo Atocpan S.C., de fecha 10 de julio de 2009, se tomo por unanimidad, la resolución de reducir el capital social de la empresa en su parte fija por concepto de reembolso por herencia.

Lo que se hace de conocimiento, par todos los efectos legales a que haya lugar.

México D.F., a 24 de agosto de 2009.

Atentamente

(Firma)
Ángel Velasco Lagar
Socio Administrador

COMERCIAL ATOCPAN S.C. DE R.L. DE C.V.

AVISO DE REDUCCION DE CAPITAL

Mediante Asamblea General Extraordinaria de Socios de Servicios Comerciales San Pedro S.A. de C.V., de fecha 10 de julio de 2009, se tomo por unanimidad, la resolución de reducir el capital social de la empresa en su parte fija por concepto de reembolso por herencia.

Lo que se hace de conocimiento, par todos los efectos legales a que haya lugar.

México D.F., a 24 de agosto de 2009.

Atentamente

(Firma)
Ángel Velasco Lagar
Director General

SERVICIOS COMERCIALES SAN PEDRO S.A. DE C.V.

AVISO DE REDUCCION DE CAPITAL

Mediante Asamblea General Extraordinaria de Socios de Servicios Comerciales San Pedro S.A. de C.V., de fecha 10 de julio de 2009, se tomo por unanimidad, la resolución de reducir el capital social de la empresa en su parte fija por concepto de reembolso por herencia.

Lo que se hace de conocimiento, par todos los efectos legales a que haya lugar.

México D.F., a 24 de agosto de 2009.

Atentamente

(Firma)
Ángel Velasco Lagar
Director General

PROMOTORA OCHO, S.A. DE C.V.**AVISO DE REDUCCIÓN**

Se informa, para los efectos del artículo 9º de la Ley General de Sociedades Mercantiles, que Promotora Ocho, S.A. de C.V., en asamblea extraordinaria de accionistas de fecha 30 de julio de 2009, aprobó la reducción de capital de la sociedad en su parte fija por la cantidad de \$59,011.00 (Cincuenta y Nueve Mil Once pesos 00/100 M.N.), con reembolso.

En consecuencia, el capital social en su parte fija queda integrado por la cantidad de \$215,989 (Doscientos Quince Mil Novecientos Ochenta Y Nueve Pesos 00/100 M.N.) representado por 7,149,301 acciones ordinarias nominativas sin expresión de valor nominal, íntegramente suscritas y pagadas.

México, D.F. a 19 de agosto de 2009.

(Firma)

María Beatriz Escobedo Conover
Secretario de la Asamblea

SALUD Y DIAGNOSTICO CLÍNICO, S.A. DE C.V.

Por Asamblea General Extraordinaria de accionistas, de fecha 28 de febrero de 2001, se aprobó la reducción del capital social a \$ 120,000.00.

México, D.F. a 7 de Septiembre de 2009

MARIA ELENA GASCA SALAS

(Firma)

ADMINISTRADOR ÚNICO

Medidores Azteca S.A. de C.V.

Calle Don Manuelito No. 30 Colonia Olivar de los Padres, C.P. 01780

Delegación Álvaro Obregón, México, Distrito Federal

MAZ-530709Q41

Medidores Azteca S.A. de C.V.**SEGUNDA PUBLICACION**

En cumplimiento a lo dispuesto por el artículo nueve de la Ley Generales de Sociedades Mercantiles, se hace constar que en la Asamblea con carácter Extraordinaria de Accionistas de Medidores Azteca S.A. de C.V., celebrada con fecha 30 de septiembre de 2007, se resolvió disminuir la parte fija del capital social en 45,000 acciones serie "B" CLASE "I" quedando un total de 255,000 acciones de esta misma serie y clase.

Los accionistas de la Sociedad propietarios de las acciones canceladas podrán acudir a las oficinas del Secretario Miembro del consejo de Administración de la sociedad ubicada en Calle Don Manuelito No. 30 Colonia Olivar de los Padres, C.P. 01780 Delegación Álvaro Obregón, México, Distrito Federal, a partir del quinto día siguiente a la tercera publicación de este aviso para solicitar, en su caso, el pago del importe respectivo.

México D. F. a 07 de Septiembre de 2009

(Firma)

Lic. Héctor Morales de la serna

Secretario del Miembro del Consejo de Administración

Medidores Azteca S.A. de C.V.

**IMAGEN MEXICANA, S.A. DE C.V.
(EN LIQUIDACION)**

Acuerdo de distribución parcial del haber social

En cumplimiento del artículo 243, en relación con el artículo 9º de la Ley General de Sociedades Mercantiles, se publica el acuerdo de la Distribución Parcial del haber social de la empresa denominada **IMAGEN MEXICANA, S.A. de C.V. (EN LIQUIDACION)**, debidamente formalizada mediante escritura número **40,167** de fecha 29 de julio del 2009, otorgada ante la fe del Licenciado Luis Gerardo Mendoza Powell, Notario Público No. 106, del Estado de México, así como también el Balance del mismo, como sigue:

“..... ACTA DE ASAMBLEA GENERAL EXTRAORDINARIA DE ACCIONISTAS DE IMAGEN MEXICANA, S.A. DE C.V. EN LIQUIDACIÓN CELEBRADA EN EL DOMICILIO SOCIAL DE LA SOCIEDAD I.- APROBACION DE LA DISTRIBUCION PARCIAL DEL HABER SOCIAL DE LA SOCIEDAD, Y APROBACION DE LA PUBLICACIÓN DEL ACUERDO SOBRE LA DISTRIBUCIÓN PARCIAL DEL HABER SOCIAL, DE CONFORMIDAD CON LO ESTABLECIDO EN EL ARTÍCULO 243 DE LA LEY GENERAL DE SOCIEDADES MERCANTILES Una vez que fue leído y aprobado por unanimidad de votos el Orden del Día por los Señores Accionistas, se procedió a tratar y desahogar sucesivamente cada uno de los puntos que lo integran **ACUERDOS.- PRIMERO.- Se aprueba la distribución parcial del haber social que se llevo a cabo en los meses de enero a mayo de 2001, por medio de la cual el Accionista 2000 Publicidad Exterior, S.A. de C.V. se da por recibido de la cantidad de \$60'188,421.54 (Sesenta millones ciento ochenta y ocho mil cuatrocientos veintiún pesos 54/100 M.N.), y el Accionista Ricardo Albarran Campillo se da por recibido de la cantidad de \$1,422.46 (Mil cuatrocientos veintidós pesos 46/100 M.N.), cantidades que son proporcionales al número de acciones de las que cada uno es propietario en el capital social de la Sociedad....”.**

Rúbrica

LIC. LUIS GERARDO MENDOZA POWELL

NOTARIO PÚBLICO NO. 106

DEL ESTADO DE MEXICO.

**IMAGEN MEXICANA S.A DE C.V
(EN LIQUIDACION)**

BALANCE DE DISTRIBUCION PARCIAL AL 31 DE DICIEMBRE DE 2000.

ACTIVO		PASIVO	
ACTIVO		PASIVO CIRCULANTE	
CIRCULANTE			
BANCOS	219,008.00		
CUENTA POR	68,595,848.00	ACREEDORES DIVERSOS	5,683,533.00
COBRAR			
TOTAL	68,814,856.00	TOTAL PASIVO	5,683,533.00
ACTIVO		CIRCULANTE	
CIRCULANTE			
		CAPITAL	
		CAPITAL CONTABLE	
		CAPITAL SOCIAL	75,535,097.00
		RESULTADOS EJERCICIOS	-13,978,903.00
		ANTERIORES	
		TOTAL CAPITAL	61,556,194.00
		CONTABLE	
		UTILIDAD O	1,575,129.00
		(PERDIDA)DEL EJERCICIO	
		DE LIQUIDACION	
		TOTAL CAPITAL	63,131,323.00
TOTAL	68,814,856.00	TOTAL PASIVO Y	68,814,856.00
ACTIVO		CAPITAL	

ESTE BALANCE SE PUBLICA PARA CUMPLIR CON LO DISPUESTO EN EL PARRAFO SEGUNDO DEL ARTICULO 243 Y EL ARTICULO 9 DE LA LEY GENERAL DE SOCIEDADES MERCANTILES.

DE CONFORMIDAD CON EL PARRAFO PRIMERO DEL ARTICULO 243 DE LA LEY GENERAL DE SOCIEDADES MERCANTILES, A CADA ACCIONISTA SE LE DISTRIBUYO PARCIALMENTE DEL HABER SOCIAL LO SIGUIENTE: ACCIONISTA 2000 PUBLICIDAD EXTERIOR, S.A DE C.V. LA CANTIDAD DE \$60,188,421.54 (SESENTA MILLONES CIENTO OCHENTA Y OCHO MIL CUATROCIENTOS VEINTIUN PESOS 54/100M.N) Y AL ACCIONISTA RICARDO ALBARRAN CAMPILLO LA CANTIDAD DE \$1,422.46 (MIL CUATROCIENTOS VEINTIDOS PESOS 46/100 M.N).

(Firma)

C.P.GUADALUPE BARRERA ALMARAZ
LIQUIDADOR Y REPRESENTANTE LEGAL
DE IMAGEN MEXICANA ,S.A. DE C.V.
EN LIQUIDACION.

BIENES INMUEBLES MORELOS, S.A. DE C.V., HOTELERA EL BAZTÁN S.A. DE C.V. y PROMOCIONES Y CONSTRUCCIONES DEL ROSARIO, S.A. DE C.V.

AVISO DE FUSIÓN

De conformidad con lo ordenado por el Artículo 223 de la Ley General de Sociedades Mercantiles a continuación se señalan los acuerdos de fusión tomados por los accionistas de Bienes Inmuebles Morelos, S.A. de C.V., Hotelera el Baztán, S.A. de C.V. y Promociones y Construcciones del Rosario, S.A. de C.V., en Asambleas Extraordinarias de Accionistas de las empresas celebradas el pasado 24 de agosto de 2009.

1. Se fusionan Bienes Inmuebles Morelos, S.A. de C.V., Hotelera el Baztán, S.A. de C.V., y Promociones y Construcciones del Rosario, S.A. de C.V., mediante incorporación o absorción, de tal manera que Bienes Inmuebles Morelos, S.A. de C.V., sea la fusionante que subsistirá, y Hotelera el Baztán, S.A. de C.V., y Promociones y Construcciones del Rosario, S.A. de C.V., sean las fusionadas, disolviéndose y en consecuencia dejando de existir con personalidad jurídica propia.
2. La fusión surtirá sus efectos entre las partes a partir del día 31 de agosto de 2009, y frente a terceros, en los términos de la ley, considerándose que los que han manifestado su conformidad con la fusión, han renunciado a oponerse a la misma, por lo que ante ellos también surte sus efectos en dicha fecha, conforme a los balances de la fusionante y de las fusionadas al 31 de agosto de 2009.
3. La fusionante queda obligada a cubrir todos los pasivos a cargo de las fusionadas existentes al momento de la fusión, en los términos originalmente pactados, en virtud de que adquiere la totalidad del patrimonio de las fusionadas.
4. los acuerdos sobre la fusión deberán inscribirse en el Registro Público de la Propiedad y del Comercio del domicilio social de las empresas.
5. Los acuerdos de fusión se publicarán en el periódico oficial del domicilio social de las empresas.
6. Publíquense los últimos balances de Bienes Inmuebles Morelos, S.A. de C.V., Hotelera el Baztán, S.A. de C.V., y Promociones y Construcciones del Rosario, S.A. de C.V., que lo son los aprobados con números al 31 de julio de 2009.
7. Bienes Inmuebles Morelos, S.A. de C.V., como consecuencia de la adquisición del patrimonio de Hotelera el Baztán, S.A. de C.V., y de Promociones y Construcciones del Rosario, S.A. de C.V., hace suyos todos los pasivos, activos, bienes, derechos, obligaciones, sus responsabilidades y contingencias, así como todo lo que de hecho y por derecho corresponda a Hotelera el Baztán, S.A. de C.V., y a Promociones y Construcciones del Rosario, S.A. de C.V., con excepción de las acciones propiedad de Promociones y Construcciones del Rosario S.A. de C.V., emitidas por la fusionante, las que se extinguen al momento de que surta sus efectos la fusión, situación que deberá publicarse junto con los balances de fusión, como arriba se establece, y de acuerdo a la forma acordada para que surta efectos la fusión, es decir, que los pasivos se pagarán en las fechas originalmente pactadas.
8. En virtud de la fusión, las acciones en circulación de las sociedades fusionadas quedan canceladas.

Ciudad de México, Distrito Federal a 26 de agosto de 2009.

(Firma)	(Firma)	(Firma)
<hr/> SR. MIGUEL ANTONIO ZUBIRI POO APODERADO GENERAL Y DELEGADO DE LA ASAMBLEA DE BIENES INMUEBLES MORELOS, S.A. DE C.V.	<hr/> SR. FERMIN ZUBIRI POO APODERADO GENERAL Y DELEGADO DE LA ASAMBLEA DE PROMOCIONES Y CONSTRUCCIONES DEL ROSARIO, S.A. DE C.V.	<hr/> SR. MARTIN JOSE ZUBIRI POO APODERADO GENERAL Y DELEGADO DE LA ASAMBLEA DE HOTELERA EL BAZTÁN, S.A. DE C.V.

BALANCES DE FUSIÓN**BIENES INMUEBLES MORELOS, S.A. DE C.V.**

Estado de Posición Financiera
Al 31 de julio de 2009.

ACTIVO CIRCULANTE	199,519,354
ACTIVO FIJO	2,051,948
OTROS ACTIVOS	1,498,774
SUMA ACTIVO	<u>203,070,076</u>
PASIVO CIRCULANTE	9,034,455
CAPITAL CONTABLE	<u>194,035,621</u>
SUMA PASIVO Y CAPITAL	<u>203,070,076</u>

(Firma)

SR. MIGUEL ANTONIO ZUBIRI POO
**APODERADO GENERAL Y DELEGADO DE LA
ASAMBLEA DE BIENES INMUEBLES MORELOS, S.A. DE C.V.**

PROMOCIONES Y CONSTRUCCIONES DEL ROSARIO, S.A. DE C.V.

Estado de Posición Financiera
Al 31 de julio de 2009.

ACTIVO CIRCULANTE	11,147,346
INVERSIONES EN ACCIONES	<u>196,681,603</u>
SUMA ACTIVO	<u>207,828,949</u>
PASIVO CIRCULANTE	6,449
CAPITAL CONTABLE	<u>207,822,500</u>
SUMA PASIVO Y CAPITAL	<u>207,828,949</u>

(Firma)

SR. FERMIN ZUBIRI POO
**APODERADO GENERAL Y DELEGADO DE LA
ASAMBLEA DE PROMOCIONES Y CONSTRUCCIONES DEL ROSARIO, S.A. DE C.V.**

HOTELERA EL BAZTAN, S.A. DE C.V.

Estado de Posición Financiera

Al 31 de julio de 2009.

ACTIVO CIRCULANTE	2,935,248
OTROS ACTIVOS	<u>362,720</u>
SUMA ACTIVO	<u>3,297,968</u>
PASIVO CIRCULANTE	428,847
CAPITAL CONTABLE	<u>2,869,121</u>
SUMA PASIVO Y CAPITAL	<u>3,297,968</u>

(Firma)

SR. MARTIN JOSÉ ZUBIRI POO
APODERADO GENERAL Y DELEGADO DE LA
ASAMBLEA DE HOTELERA EL BAZTÁN, S.A. DE C.V.



AVISO

PRIMERO. Se da a conocer a la Administración Pública del Distrito Federal; Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal y Asamblea Legislativa del Distrito Federal; Órganos Autónomos del Distrito Federal; Dependencias y Órganos Federales; así como al público en general, que la Gaceta Oficial del Distrito Federal **será publicada de lunes a viernes** y los demás días que se requieran a consideración de la Dirección General Jurídica y de Estudios Legislativos. No se efectuarán publicaciones en días de descanso obligatorio.

SEGUNDO. Las solicitudes de publicación y/o inserción en la Gaceta Oficial del Distrito Federal se sujetarán al siguiente procedimiento:

- I. El documento a publicar deberá presentarse ante la Dirección General Jurídica y de Estudios Legislativos, en la Unidad Departamental de Publicaciones y Trámites Funerarios para su revisión, autorización y, en su caso, cotización **con un mínimo de 4 días hábiles de anticipación a la fecha en que se requiera** que aparezca la publicación, en el horario de 9:00 a 13:30 horas;
- II. El documento a publicar deberá ser acompañado de la solicitud de inserción dirigida a la Dirección General Jurídica y de Estudios Legislativos, y en su caso, el comprobante de pago expedido por la Tesorería del Distrito Federal.
- III. El documento a publicar se presentará en original legible y debidamente firmado (nombre y cargo) por quien lo emita.

TERCERO. La cancelación de publicaciones en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, procederá cuando se solicite por escrito a más tardar, el día siguiente a aquél en que se hubiera presentado la solicitud, en el horario de 9:00 a 13:30 horas.

CUARTO. Tratándose de documentos que requieran publicación consecutiva, se anexarán tantos originales o copias certificadas como publicaciones se requieran.

QUINTO. La información a publicar deberá ser grabada en disco flexible 3.5 o Disco Compacto, en procesador de texto Microsoft Word en cualquiera de sus versiones, con las siguientes especificaciones:

- I. Página tamaño carta;
- II. Márgenes en página vertical: Superior 3, inferior 2, izquierdo 2 y derecho 2;
- III. Márgenes en página horizontal: Superior 2, inferior 2, izquierdo 2 y derecho 3;
- IV. Tipo de letra CG Times, tamaño 10;
- V. Dejar un renglón como espacio entre párrafos;
- VI. No incluir ningún elemento en el encabezado o pie de página del documento;
- VII. Presentar los Estados Financieros o las Tablas Numéricas en tablas de Word ocultas; y
- VIII. Etiquetar el disco con el título que llevará el documento.

SEXTO. La ortografía y contenido de los documentos publicados en la Gaceta Oficial del Distrito Federal son de estricta responsabilidad de los solicitantes.

AVISO IMPORTANTE

Las publicaciones que aparecen en la presente edición son tomadas de las fuentes (documentos originales), proporcionadas por los interesados, por lo que la ortografía y contenido de los mismos son de estricta responsabilidad de los solicitantes.





DIRECTORIO

Jefe de Gobierno del Distrito Federal
MARCELO LUIS EBRARD CASAUBON

Consejera Jurídica y de Servicios Legales
LETICIA BONIFAZ ALFONZO

Directora General Jurídica y de Estudios Legislativos
LIC. REBECA ALBERT DEL CASTILLO

INSERCIONES

Plana entera.....	\$ 1,330.00
Media plana	715.00
Un cuarto de plana.....	445.00

Para adquirir ejemplares, acudir a la Unidad de Publicaciones, sita en la Calle Candelaria de los Patos s/n, Col. 10 de Mayo, C.P. 15290, Delegación Venustiano Carranza.

Consulta en Internet
<http://www.consejeria.df.gob.mx/gaceta/index>.

GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL,
 IMPRESA POR “CORPORACIÓN MEXICANA DE IMPRESIÓN”, S.A. DE C.V.,
 CALLE GENERAL VICTORIANO ZEPEDA No. 22, COL. OBSERVATORIO C.P. 11860.
 TELS. 55-16-85-86 y 55-16-81-80

(Costo por ejemplar \$26.50)