



*“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

27 DE ENERO DE 2010

No. 767

## Í N D I C E

### ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

#### Jefatura de Gobierno

- ◆ Decreto desincorporatorio a favor del Instituto de Vivienda del Distrito Federal, de la superficie de 2,685.78 metros cuadrados del predio ubicado en Boulevard Llano Redondo esquina con Cerrada Llano Arce, Colonia Llano Redondo, Delegación Álvaro Obregón 4

#### Escuela de Administración Pública del Distrito Federal

- ◆ Primera Convocatoria a los interesados que satisfagan todos y cada uno de los requisitos para ser seleccionados como una de las cien personas especializadas en funciones de verificación 5

#### Secretaría de Gobierno

- ◆ Aviso por el que se da a conocer la tercera actualización del Catálogo de Clasificación de Títulos y Contenidos de Videojuegos 6

#### Secretaría de Desarrollo Social

- ◆ Manual Administrativo en su parte de procedimientos 20

### CONVOCATORIAS DE LICITACIÓN Y FALLOS

- ◆ **Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal.**- Licitación Pública Nacional número 3011-6001-001-10.-Convocatoria 001.- Contratación del servicio de limpieza integral 27
- ◆ **Caja de Previsión de la Policía Preventiva del Distrito Federal.**- Licitación Pública Nacional número LPN/CPPPDF/SA/01/2010.- CONVOCATORIA.- Contratación del servicio de limpieza 28

### SECCIÓN DE AVISOS

- ◆ Avances Tecnológicos en Telecomunicaciones, S.A. de C.V. 29

Continúa en la Pág. 2

## Índice

Viene de la Pág. 1

◆ Compañía Azucarera del Río Guayalejo, S.A. de C.V.	29
◆ Impotencia Maco S. A. de C. V.	30
◆ Cbiccc, S.A. de C.V.	31
◆ Superservicio Bosques, S.A. de C.V.	32
◆ <b>Edictos</b>	32



## ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

### Jefatura de Gobierno

#### **Decreto desincorporatorio a favor del Instituto de Vivienda del Distrito Federal, de la superficie de 2,685.78 metros cuadrados del predio ubicado en Boulevard Llano Redondo esquina con Cerrada Llano Arce, Colonia Llano Redondo, Delegación Álvaro Obregón**

(Al margen superior un escudo que dice: **Ciudad de México**.- Capital en Movimiento)

**MARCELO LUIS EBRARD CASAUBON**, Jefe de Gobierno del Distrito Federal, con fundamento en los artículos 122, apartado C, Base Segunda, fracción II, incisos a), b) y f) de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 2º, 8º fracción II, 67 fracción XIX, 90, 137, 138 fracción II, 141 y 144 del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal; 5º, 8º, 12, 14, 15 fracciones I, II y XVI, 23 fracción XXII, 24 fracción XII y 35, fracción IV de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 2º fracción I, inciso D), 4º fracción I, 8 fracción III, 9 fracción VII, 16 fracción II, 21 y 34 de la Ley del Régimen Patrimonial y del Servicio Público del Distrito Federal, 128 del Reglamento de la Ley de Desarrollo Urbano del Distrito Federal, y

#### C O N S I D E R A N D O

Que dentro de los bienes inmuebles del dominio público del Distrito Federal se encuentra la superficie de 2,685.78 metros cuadrados que forman parte del predio ubicado en Boulevard Llano Redondo esquina con Cerrada Llano Arce, Colonia Llano Redondo, Delegación Álvaro Obregón;

Que el predio descrito en el considerando anterior fue incorporado al patrimonio del Distrito Federal en virtud de la escritura pública número ocho mil seiscientos ochenta y uno, de dieciocho de enero de mil novecientos noventa y cuatro, otorgada ante la fe del Licenciado Carlos Antonio Rea Field, Notario Público número 187 del Distrito Federal, en la que consta la donación hecha por el señor Dimas Mejía Montoya a favor del entonces Departamento del Distrito Federal de una superficie de 3,696.55 metros cuadrados del predio denominado "Llano Redondo", en el Pueblo de Santa Lucía, Delegación Villa Álvaro Obregón;

Que la Oficialía Mayor a través de la Dirección de Inventario Inmobiliario y Sistemas de Información de la Dirección General de Patrimonio Inmobiliario, a través del memorándum DGPI/DIIYSI/278/2008, de dos de mayo de dos mil ocho, informó que la superficie a desincorporar se encuentra inmersa en la poligonal de la escritura pública antes citada, la cual forma parte del patrimonio del Distrito Federal, y se encuentra clasificada como del dominio público, de conformidad con lo previsto por los artículos 4, fracción I, 16, fracción II y 25 de la Ley del Régimen Patrimonial y del Servicio Público;

Que el Comité del Patrimonio Inmobiliario durante su Décima Primera Sesión Extraordinaria celebrada el dos de junio de dos mil ocho (11-E/2008), en su parte conducente acordó lo siguiente: "El Comité del Patrimonio integrando y funcionando en los términos de los artículos 14 y 15 fracción I, de la Ley del Régimen Patrimonial y del Servicio Público, dictamina procedente la Desincorporación y posterior Enajenación Ad Corpus, de una fracción del predio ubicado en Boulevard Llano Redondo esquina con Cerrada Llano Arce, Colonia Llano Redondo, Delegación Álvaro Obregón, con superficie de 2,685.78 metros cuadrados, a favor del Instituto de Vivienda del Distrito Federal, en compensación de los adeudos existentes entre éste y el Gobierno del Distrito Federal, de acuerdo al avalúo que emita la Dirección en Avalúos dependiente a la Dirección General del Patrimonio Inmobiliario, a fin de desarrollar un programa de vivienda de interés social para reubicar a familias asentadas en zonas de alto riesgo...";

Que mediante Decreto publicado el veintinueve de septiembre de mil novecientos noventa y ocho, en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, 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;

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;

Que la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda, a través de la Dirección de Reserva y Registro Territorial de la Dirección General de Administración Urbana, con fundamento en el artículo 50 Fracción II del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal, mediante el oficio 101.2.1.2/0934 de veintiséis de marzo de dos mil nueve, solicitó a la Dirección General Jurídica y de Estudios Legislativos realizar los trámites necesarios para desincorporar la superficie del predio mencionado en el primer considerando de este Decreto;

Que para tal efecto, la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda, a través de la Dirección General de Administración Urbana, elaboró el levantamiento topográfico, con número de Plano AO-458, de julio de dos mil ocho;

Que la Consejería Jurídica y de Servicios Legales, por conducto de la Dirección General Jurídica y de Estudios Legislativos, con fundamento en artículo 114, fracción XI del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal elaboró y tramitó el presente Decreto de desincorporación, y

Que para dar cumplimiento al acuerdo del Comité del Patrimonio Inmobiliario y de conformidad con las disposiciones legales aplicables, se requiere desincorporar de los bienes del dominio público del Distrito Federal la superficie del inmueble mencionado en el primer considerando del presente, por lo que he tenido a bien expedir el siguiente:

## D E C R E T O

**Artículo 1.** Se desincorpora de los bienes del dominio público que integran el patrimonio del Distrito Federal, el predio que se describe a continuación:

**Ubicación:** Boulevard Llano Redondo esquina con Cerrada Llano Arce, Colonia Llano Redondo, Delegación Álvaro Obregón.

**Superficie:** 2,685.78 metros cuadrados.

**Número de Plano:** AO-458, de julio de 2008, elaborado por la Dirección de Administración Urbana de la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda.

### Medidas y

**Colindancias:** Partiendo del vértice número 1 al vértice número 2 en línea recta de 12.52 metros y rumbo de S 00° 38' 12" W; del vértice número 2 al vértice número 3 en línea recta de 30.43 metros y rumbo de S 06° 17' 04" W; del vértice número 3 al vértice número 4 en línea recta de 4.36 metros y rumbo de S 05° 50' 51" E; del vértice número 4 al vértice número 5 en línea recta de 5.19 metros y rumbo de S 05° 50' 51" E; del vértice número 5 al vértice número 6 en línea recta de 13.78 metros y rumbo de S 00° 23' 53" W, con Cerrada Rancho Viejo; del vértice número 6 al vértice número 7 en línea recta de 13.90 metros y rumbo de S 04° 29' 27" W; del número 7 al vértice número 8 en línea recta de 25.39 metros y rumbo de S 03° 31' 31" W; del vértice número 8 al vértice número 9 en línea recta de 21.66 metros y rumbo de N 87° 02' 20" W; del vértice número 9 al vértice número 10 en línea recta de 26.52 metros y rumbo de N 01° 37' 45" E, con Boulevard Llano Redondo; del vértice número 10 al vértice número 11 en línea recta de 8.74 metros y rumbo de N 02° 47' 43" W, con Boulevard Llano Redondo; del vértice número 11 al vértice número 12 en línea recta de 22.66 metros y rumbo de N 06° 29' 46" W, con Boulevard Llano Redondo; del vértice número 12 al vértice número 13 en línea recta de 14.67 metros y rumbo de N 04° 56' 55" W, con Boulevard Llano Redondo; del vértice número 13 al vértice número 14 en línea recta de 15.82 metros y rumbo de N 01° 59' 22" W, con Boulevard Llano Redondo; del vértice número 14 al vértice número 15 en línea recta de 13.94 metros y rumbo de N 01° 32' 25" W, con Boulevard Llano Redondo; del vértice número 15 al vértice número 1 en línea recta de 31.36 metros y rumbo de N 86° 18' 22" E, con Calle Llano Arce, llegando en este vértice al punto de partida y cierre de la poligonal envolvente.

**Artículo 2.** Se autoriza la enajenación a título oneroso de 2,685.78 metros cuadrados del predio descrito en el artículo anterior a favor del Instituto de Vivienda del Distrito Federal, en compensación de los adeudos existentes entre éste y el Gobierno del Distrito Federal, de acuerdo al avalúo que emita la Dirección de Avalúos dependiente a la Dirección General de Patrimonio Inmobiliario, a fin de desarrollar un programa de vivienda de interés social.

## T R A N S I T O R I O S

**Primero.-** Publíquese el presente Decreto en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

**Segundo.-** Inscríbese el presente Decreto en el Registro Público de la Propiedad y de Comercio del Distrito Federal.

**Tercero.-** El presente Decreto entrará en vigor el día de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Dado en la Residencia del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, a los veintidós días del mes de enero de dos mil diez.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, MARCELO LUIS EBRARD CASAUBON.- FIRMA- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, JOSÉ ÁNGEL ÁVILA PÉREZ.- EL SECRETARIO DE DESARROLLO URBANO Y VIVIENDA, FELIPE LEAL FERNÁNDEZ.- FIRMA.**

---



## ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

### PRIMERA CONVOCATORIA

Con fundamento en los artículos 8, fracción II, 86 y 87 del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal; 2, 7, 12, 14, 40, 53, 54, fracción I, de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 1, 3, 4 y 32 de la Ley Orgánica de la Escuela de Administración Pública del Distrito Federal; y 1, 3, 6, 7, 16, fracción IX, y 28 de la Ley del Instituto de Verificación Administrativa del Distrito Federal; se convoca a todos(as) los interesados(as) que satisfagan todos y cada uno de los requisitos que a continuación se exponen, para ser seleccionados(as) como una de las cien personas especializadas en funciones de verificación para practicar las atribuciones que señala la Ley del Instituto de Verificación Administrativa del Distrito Federal, publicada en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, el día 26 de enero de 2010; con el objeto de incorporarse al proceso de selección respectivo y les sean aplicados los exámenes de admisión correspondientes.

#### REQUISITOS:

- I. Ser ciudadano del Distrito Federal en pleno ejercicio de sus derechos;
- II. Ser mayor de 18 años;
- III. No haber sido condenado por delito doloso o que merezca pena privativa de libertad;
- IV. No haber sido destituido ni inhabilitado para el desempeño de empleo, cargo o comisión en el servicio público;
- V. Acreditar estudios terminados de licenciatura, relacionadas con las materias siguientes:
  - a) Preservación del medio ambiente y protección ecológica;
  - b) Anuncios;
  - c) Mobiliario Urbano;
  - d) Desarrollo Urbano y Uso del Suelo;
  - e) Cementerios y Servicios Funerarios;
  - f) Turismo y Servicios de Alojamiento;
  - g) Establecimientos Mercantiles;
  - h) Estacionamientos Públicos;
  - i) Construcciones y Edificaciones;
  - j) Mercados y abasto;
  - k) Espectáculos Públicos,
  - l) Protección civil, o
  - m) Protección de no fumadores.
- VI. Aprobar los exámenes de conocimientos y control de confianza que determine la Escuela de Administración Pública del Distrito Federal.

#### DOCUMENTACIÓN REQUERIDA:

1. Credencial para votar y/o pasaporte vigente.
2. Copia certificada de su acta de nacimiento.
3. Comprobante de domicilio.
4. Constancias de no suspensión e inhabilitación para el servicio público, expedidas una por la Contraloría del Gobierno del Distrito Federal y otra por la Secretaría de la Función Pública.
5. Título y cédula profesional de nivel licenciatura.
6. Cédula de Identificación Fiscal.
7. Currículum Vitae.
8. Constancias que acrediten, en su caso, que posee los conocimientos en alguna de las especialidades señaladas en la fracción V, del apartado de requisitos de esta convocatoria.

Fodos los documentos deberán acompañarse en original y dos copias fotostáticas.

#### PROCESO DE SELECCIÓN.

El proceso de selección constará de las siguientes tres etapas:

**PRIMERA.** – Las personas interesadas que satisfagan los requisitos establecidos en esta convocatoria, deberán realizar un pre – registro en la página de internet: [www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx](http://www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx), donde se les otorgará un número de clave único, personal e intransferible, a partir del día martes 2 y hasta al lunes 8, de febrero de 2010.

A partir del día 9 y hasta el 12 de febrero de 2010, las personas que hayan obtenido su número de pre-registro deberán presentar los documentos requeridos en las oficinas que ocupa la Escuela de Administración Pública del Distrito Federal, sita en Tacuba número 4, colonia Centro Histórico, casi esquina con Eje Central, en un horario comprendido de las 9:00 a las 15:00 hrs y de 17:00 a 20:00.

El día 15 de febrero se publicará en la página de internet [www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx](http://www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx), el listado de las personas que hayan cubierto en tiempo y forma los requisitos y documentos requeridos en la presente convocatoria.

**SEGUNDA.** – A partir del día 16 de febrero de 2010, se les citará por medio del correo electrónico que hayan proporcionado en el pre – registro y en la página de internet: [www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx](http://www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx), para la práctica de los exámenes correspondientes.

**TERCERA.** Los resultados se publicarán en la página de internet: [www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx](http://www.escueladeadministracionpublica.df.gob.mx).

Las determinaciones y resoluciones las tomará la Escuela de Administración Pública y serán inapelables.

ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

(Firma)

DRA. MARA NADIEZHDA ROBLES VILLASEÑOR  
DIRECTORA GENERAL

## SECRETARÍA DE GOBIERNO

### AVISO POR EL QUE SE DA A CONOCER LA TERCERA 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 mediante publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal de fecha 07 de septiembre de 2009, el titular de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública, dio a conocer una segunda 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 0657 a 0720 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 TERCERA 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 las actualizaciones de los mismos títulos publicados el 30 de abril de 2008 y 07 de septiembre de

2009 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 diciembre de 2009, en los siguientes términos:

### REGISTRO DE VIDEOJUEGOS PARA EL DISTRITO FEDERAL

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0721	Agressors of Dark Kombat	Videojuego de peleas callejeras entre seres humanos donde el jugador tiene que escoger a un peleador de ocho, eliminando a uno por uno hasta llegar al combate final. Debe ganarse cada combate dos de tres rounds; hay golpes, derribamientos y pelea de técnicas de Artes Marciales; cada golpe recibido por los peleadores se muestra gráficamente con un destello blanco indicando en una barra de color la cantidad de vida que les queda, así como también se muestra el almacenamiento de energía (poder) en el peleador para ser más contundente su ataque en contra de su adversario; hay ocho escenarios y el videojuego puede jugarse de jugador vs CPU o jugador vs jugador.	C
0722	Arcade Classics	Videojuego con dos clásicos de Atari: “The Centipede Green Team o Super Centipede”; en el cual el jugador por medio de un ser tiene que eliminar a un ciempiés que se desplaza en zig-zag, al realizarle el primer disparo hace fragmentar el cuerpo del insecto en segmentos animados los cuales deben ser eliminados convirtiéndolos en hongos de color azul que al cabo de un tiempo cambian a blanco así también hay mariposas que al eliminar dan puntos al score y así pasar al siguiente nivel aumentando la velocidad de los insectos e incrementando su número. Y “Missile Command o Missile Command II” el jugador tiene que defender a una ciudad del ataque de misiles dirigiendo su contraataque por medio de un indicador en forma de cruz, al destruir todos los misiles pasa al siguiente nivel donde el ataque va haciendo más rápido.	B
0723	Balloon Bomber	Videojuego donde el jugador por medio de un tanque tiene que eliminar aviones bombarderos y globos con bombas evitando ser alcanzado por estos y ser atrapado debido a la destrucción del suelo donde se desplaza. Al destruir a los aviones y globos pasa al siguiente nivel el cual se va incrementando la velocidad y cantidad de estos. Pueden jugar dos jugadores los cuales su turno depende de que no sean eliminados.	B

No. De Registro	Título	Contenido	Clasificación
0724	Bomber Man World	Videojuego donde puede jugar uno o dos jugadores contra el CPU; cada jugador toma a un hombrecillo bombero el cual tiene(n) que recorrer laberintos y eliminar a seres ficticios y diferentes obstáculos por medio de bombas así como de coleccionar diferentes reliquias las cuales le pueden proporcionar puntos en el score y abastecimiento de minas; también tiene(n) que evitar ser eliminado(s) por estos seres ficticios o quedar atrapados entre los obstáculos y bombas; son seis áreas cada una con cinco etapas las cuales tienen que ser una por una superadas para poder pasar a la siguiente hasta llegar al final, conforme se va avanzando aparecen más seres ficticios con desplazamiento rápido y en algunas áreas hay que eliminar a seres ficticios gigantes; en una determinada etapa el videojuego le proporciona a los jugadores una colecta de bonos los cuales para obtenerlos tienen que eliminar la mayor cantidad de obstáculos.	B
0725	Cheese Chase	Videojuego donde un ratón tiene que coleccionar en un cierto tiempo una determinada cantidad de trozos de quesos y monedas a través de un laberinto donde tiene que seguir la dirección señalada por flechas rojas y negras, librando varios peligros como ser comido por grandes ratas y escarabajos, caer al vacío o ser eliminado por minas explosivas y pasillos con rayo laser; puede recorrer el laberinto rápido con la ayuda de patines y pasar de un escenario a otro por medio de un túnel; hay manivelas de madera y metal, estas últimas son controladas por un botón que al pasar el ratón se activan dándole paso en su camino u obstruyendo a sus enemigos; al coleccionar todos los quesos pasa a la siguiente etapa; el videojuego puede ser jugado por uno o dos jugadores los cuales se turnan dependiendo de los avances que van obteniendo; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b>	D
0726	Dino Rex	Videojuego de peleas de dinosaurios en supuestas arenas donde hay presencia de seres humanos como espectadores los cuales también llegan a combatir a los dinosaurios cuando están en la ciudad; <b>hay muestra gráfica de sangre;</b> puede jugar uno o dos jugadores en la modalidad de jugador contra jugador o jugador contra CPU donde los jugadores tienen que escoger a uno de seis dinosaurios y derrotar a los restantes; en total son siete niveles que ganar.	D

No. De Registro	Título	Contenido	Clasificación
0727	Fancy World Earth of Crisis	Videojuego con diez mundos cada uno con cinco etapas (escenarios diferentes) donde seres humanos tienen que eliminar a seres ficticios por medio de esferas de colores y a su vez evitar ser eliminados por estos seres; cada ser ficticio eliminado es convertido en una reliquia, fruta o comida que al coleccionar se le da al jugador un poder, vida o puntaje en su score; al final de cada etapa se tiene que eliminar a un ser ficticio gigante (calabaza, samurai muñecos, etc.) el cual proporciona reliquias (bonos) para coleccionar y así pasar al siguiente mundo; el videojuego tiene dos modalidades para jugar: jugador contra CPU o dos jugadores contra CPU.	C
0728	Head Panic. Polly & Sally Adventure	Videojuego con diez mundos cada uno con cinco submundos (escenarios diferentes) donde seres animados tienen que eliminar a seres ficticios por medio de su cabeza la cual proyecta hacia delante o yoyos convirtiéndolos en pelotas grandes de colores las cuales también son lanzadas para seguir eliminándolos, evitando a su vez ser eliminados por estos seres ficticios; cada ser ficticio eliminado se le da al jugador un puntaje en su score; al final de los cinco submundos se tiene que eliminar a un jefe (ser ficticio); al final de cada mundo a parece la imagen (dibujo) de una modelo en traje de baño de una sola pieza; el videojuego tiene dos modalidades para jugar: jugador contra CPU o dos jugadores contra CPU.	C
0729	Indiana Jones And The Temple Of Doom	Videojuego tomado de la película de “Indiana Jones y el Templo de la Perdición” donde tiene que completar tres misiones y superar 7 niveles (escenarios de una mina, en túnel viajando en un carro en las vías de tren, en el templo y un puente); el personaje en cada nivel tiene que liberar a prisioneros los cuales están encerrados en jaulas y eliminar a soldados mercenarios y serpientes por medio de su látigo (cada prisionero, mercenario y serpiente dependiendo de cada nivel y dificultad tiene diferente puntaje en el score) así como librar obstáculos al viajar por el túnel; el personaje tiene que pelear con el jefe de los mercenarios dentro del templo y tomar la valiosa estatua; el videojuego tiene tres modalidades para jugarse ( Easy, Medium, Hard); <b>hay muestra gráfica de sangre.</b>	D
0730	Judge Dredd	Videojuego tomado de la película “el Juez” donde un policía utilizando técnicas de Artes Marciales tiene que superar tres misiones enfrentando a pandilleros con diferentes tipos de armas (armas blancas, de fuego y palos) y a ratas gigantes; hay diferentes escenarios futuristas (ciudad, subterráneos, edificios, etc.); al eliminar a cada pandillero aparecen placas de policías las cuales le dan al jugador energía o poder y puntaje en su score; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b>	D

No. De Registro	Título	Contenido	Clasificación
0731	Magical Drop II	Videojuego de destreza, con dos modalidades a jugar (jugador contra jugador con 21 niveles o jugador contra CPU con 8 niveles); con dos tipos de dificultades (medio y difícil); puede escogerse a un personaje de siete disponibles; del grupo de esferas de colores el jugador por medio del personaje tiene que retirar una o varias esferas de un mismo color lanzarlas y colocarlas junto a otras del mismo color para hacerlas desaparecer enviándolas a su vez al lado del oponente llenando así su espacio y vencerlo; hay esferas de colores que adentro de ellas hay figuras de estrella, flecha, copa, flor y espada las cuales al lanzar las esferas normales destruyen a estas y a otras esferas de diferente color que se encuentran cerca; hay esferas con apariencia de cristal que toma el color de las esferas que estén a su alrededor.	A
0732	Shinobi	Videojuego donde un Ninja tiene que rescatar a un niño de terroristas; el personaje debe superar tres misiones cada uno se lleva en escenarios como ciudad, la azotea de un edificio y puerto (cuatro etapas) peleando contra maleantes y otros Ninjas de color blanco, azul y verde utilizando técnicas propias y diferentes tipos de armas, defendiéndose de los atacantes y rescatando a jóvenes Ninjas de color rosa; por cada enemigo eliminado y Ninja rosa rescatado se obtiene un puntaje para el score del jugador; al final de cada misión el Ninja tiene que fragmentarse en varios para eliminar a un jefe líder que lanza fuego atacándolo para que disminuya su vida y así ganarle evitando ser quemado; <b>hay muestra gráficas de sangre.</b>	D
0733	Shock Troopers	Videojuego de guerra donde puede jugar uno o dos jugadores contra CPU, escogiendo cada jugador a uno de los siete personajes; son tres rutas (misiones) para llegar al centro de operaciones del ejercito enemigo, cada una tiene que superar cinco etapas, cada ruta tiene escenario diferente (Selva, Montaña-Río y Pueblo); los personajes combaten a mercenarios y tanques utilizando armamento militar por cada enemigo y tanque eliminado le proporciona al (los) jugador(es) puntos, armamento y botiquín de vida; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b>	D
0734	Shock Troopers 2 <sup>nd</sup> Squad	Videojuego de guerra donde puede jugar uno o dos jugadores contra CPU, escogiendo cada jugador a uno de los cuatro personajes; son cinco misiones las cuales hay que superar para llegar al centro de operaciones del ejercito enemigo, cada misión tiene su propio escenario diferente dentro de una ciudad; los personajes combaten a soldados, vehículos aéreos y tanques utilizando armamento militar y tanquetas para un solo personaje; por cada enemigo y tanque eliminado le proporciona al (los) jugador(es) puntos, armamento y botiquín de vida; <b>hay muestra gráfica de sangre.</b>	D

No. De Registro	Título	Contenido	Clasificación
0735	Splatterhouse	Videojuego de terror tomado de las películas “Viernes 13” y “Aliens” donde el jugador toma como personaje a “Freedy” para eliminar a zombies, aliens, murciélagos y seres mutantes que habitan en una mansión. El personaje tiene recorrer la mansión para eliminar a todos con puñetazos y machete evitando ser muerto; <b>hay muestra gráfica de sangre (aliens es de color verde) y desmembramiento.</b>	D
0736	The Hustler	Simulador de juego de billar (Pool) donde puede jugar uno (contra el CPU) o dos jugadores los cuales tienen que meter en orden numérico las quince bolas en cualquiera de las seis buchacas de la mesa de billar, alternando su turno del jugador al perder la secuencia del número de las bolas que ingresan en las buchacas, ganando así el que tenga mayor puntuación (score) de bolas metidas en las buchacas; el juego tiene dos modalidades normal y avanzado.	A
0737	Track & Field	Videojuego de competencias olímpicas donde el jugador compite contra el CPU o entre jugadores los cuales tienen que pasar en cuatro categorías: Atletismo, Salto de Obstáculos, Lanzamiento de Jabalina y Salto de Longitud, acumulando puntos en cada uno de su score y ganado el de mayor puntuación.	A
0738	Ultra Balloon	Videojuego donde puede jugar uno o dos jugadores contra el CPU teniendo como personajes a pingüinos los cuales tienen que rescatar a una muchacha de un gorila gigante; no obstante tienen que pasar por ocho niveles los cuales cada uno consta de cuatro etapas a superar, ya que tienen que lanzar globos por el pico para atrapar a todos los seres ficticios que se encuentran en cada una de las etapas y que también a su vez tratan estos de eliminarlos; los pingüinos picotean los globos desapareciendo a estos seres ficticios enfrentándose al final de la etapa a un sublider gigante (Payaso, Sol, Dragón, Pterodactylo, Caja de Sorpresa, Mamut, etc.); para eliminar a estos sublideres tienen que utilizar globos con espadas dirigiéndolas hacia ellos disminuyendo su tiempo de vida. Al final del último nivel los pingüinos se enfrentan con el gorila gigante eliminándolo de la misma manera que se eliminó a los sublideres y rescatando así a la muchacha.	B
0739	WGP Real Race Feeling	Videojuego de copa motocross donde son cuatro circuitos (bosque, costa, ciudad y campo) a ganar, el videojuego muestra en la pantalla completa cada uno de los circuitos haciendo meter al jugador en la carrera como si el estuviera compitiendo.	A

No. De Registro	Título	Contenido	Clasificación
0740	WGP 2 Real Race Feeling	Videojuego de copa motocross donde son cuatro circuitos (bosque, costa, ciudad y campo) a escoger y ganar; en la pantalla el jugador se ve personificado en uno de los competidores donde puede ver gráficamente su posición en la carrera por medio de una barra virtual.	A
0741	Alien Syndrome	Videojuego de batalla espacial entre seres humanos y aliens; compite 1 ó 2 jugadores contra el CPU donde estos tienen que escoger a uno o los dos personajes que deben de rescatar a todos los rehenes (seres humanos) y eliminar aliens de forma ameboidea de color rosa o verde, eliminándolos con armas de rayo laser o lanza llamas que son encontradas y colectadas, así también vidas, mapas, puntos (para el score) y pequeños robots (defensa); son siete naves (escenarios o rounds) los cuales se deben de superar y al final pelear contra un aliens gigante; <b>hay muestra gráfica de sangre de color roja, verde o morado.</b>	D
0742	Legendary Warrior Rygar	Videojuego donde un guerrero tiene que viajar por diferentes escenarios eliminando a seres ficticios, dinosaurios y colectando reliquias; tiene que librar obstáculos y recorrer túneles hasta llegar a cámaras con grandes estatuas las cuales lo pasan a otra etapa; el guerrero tiene que evitar ser eliminado por los seres ficticios y animales; <b>se muestra gráficas de sangre</b> por cada ser eliminado proporcionando bonos (puntos en el score) tiene que eliminar a estos seres que salen de cuevas por medio de un escudo el cual se lanza y se retrae; los escenarios son varios (selva, desierto, cavernas y praderas) cuando muere el guerrero es llevado por una calavera; son 21 rounds: 1 jugador contra CPU.	D
0743	Mystic Riders	Videojuego de fantasía donde 1 ó 2 jugadores juegan contra el CPU; dos brujitas tienen que eliminar a seres ficticios (brujas) y a seres gigantes (víboras de dos cabezas, roca, sirenas, gárgola, quimera, tortuga, medusa, calaveras, gatos, fantasmas, muñecas, brujas, hongos, murciélagos); con varios escenarios (bosque, ciudad, bajo el mar, bosque y castillos); hay que encontrar cofres llenos de diamantes.	B
0744	Ninja Combat	Videojuego de acción donde puede 1 ó 2 jugadores jugar contra el CPU escogiendo como personajes a Ninjas los cuales tienen que eliminar a pandillas y otros Ninjas al lanzarles estrellas (arma ninja) y usando poderes (tormenta de rayos) también deben de coleccionar armas y reliquias para mantener su tiempo de vida y seguir avanzando; el juego se desarrolla en varios escenarios (ciudad, parque, túnel y un tren); después de la tercera y quinta etapa aparecen nuevos escenarios (bunquer, cascada y pagoda) donde se le proporciona al jugador bonos para su score; al final de la última etapa hay que eliminar a un líder gigante. <b>Hay muestra gráfica de desmembramiento.</b>	D

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación	
0745	Ninja Commando	<p>Videojuego de acción donde puede jugar 1 ó 2 jugadores contra el CPU; cada jugador tiene que escoger uno de tres personajes Ninjas (2 hombres y 1 mujer) la misión es liberar al mundo de la conquista de un terrorista del futuro; los Ninjas tienen que viajar a través del tiempo en 6 épocas: la era japonesa la cual al final hay que eliminar a dos gigantes de zumo, la era egipcia que al final hay que eliminar a una esfinge gigante con dos brazos con cabeza de cobra, la era primitiva o de las cavernas que al final hay que eliminar a un dinosaurio, la era de los tres continentes que al final hay que eliminar a un dragón; la segunda guerra mundial donde al final hay que eliminar a un tanque gigante; y la era espacial donde se encuentra la corporación terrorista que al final hay que eliminar a los cinco gigantes de las eras anteriores para finalmente combatir y eliminar a un robot gigante y así vencer; en cada una de las diferentes eras nuestros personajes tienen que usar estrellas (armas Ninjas), poderes místicos como la transformación de un tigre blanco o lanzamientos de rayos así como en su camino eliminar a seres humanos, animales, estructuras de cada época y piedras para encontrar armas, bombas, monedas y alimento que les ayude a ganar en cada era; así también al eliminar a cada gigante tienen que coleccionar monedas que caen aumentando el puntaje en el score de cada jugador.</p>	C	
0746	Ninja Master's	<p>Videojuego de peleas de Artes Marciales entre seres humanos; tiene dos modalidades jugador contra CPU o jugador contra jugador; se debe escoger uno de los diez peleadores y ganar en cada combate dos de tres rounds usando sables, bastones y poderes; cada combate se lleva en diferente escenarios (aldea, ruinas, templo, cuevas y lagos) en algunos de ellos se aprecian <b>cadáveres</b> de seres humanos así como en las peleas <b>muestra gráfica de sangre</b>; hay barras gráficas de cada uno de los oponentes las cuales indican su tiempo de vida.</p>	D	
0747	Panic Bomberman	Bomber	<p>Videojuego parecido al tetris, con dos modalidades para jugar: jugador contra jugador o jugador contra CPU, el cual en la primera modalidad tiene el jugador que ganar dos de tres rounds a su contrincante; el juego en general consiste en hacer girar, acomodar y apilar las cabezas ficticias con cascos de bomberos de colores para que se eliminen, ya que salen de tres en tres así también de bombas color rojo activadas que deben de apilarse con las bombas de color negro apagadas para que exploten, hay rocas las cuales evitan que se apilen las cabezas de bomberos o exploten las bombas; al final de cada nivel se le premia al jugador con un pequeño bombero ficticio de color oro.</p>	B

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0748	Pop'n Bounce	Videojuego de destreza parecido al de bloques (squach) con cuatro estrategias (escenarios): Antártica, Espacio, Mar y el último recopila a los tres anteriores; el jugador en cada estrategia tiene que eliminar a diferentes tipos y tamaños de objetos, seres ficticios y animales de colores (rojo, verde, amarillo, azul y negro) propios de cada estrategia, los cuales se encuentran alineados; al eliminar los de tamaño pequeños puede obtener el jugador 100 puntos y los grandes dependiendo del tipo puede obtenerse desde 1000 a 3000 puntos sumándose al score; al eliminar objetos, seres ficticios o animales aparecen pequeñas cápsulas con diferentes letras las cuales al colectarse con la barra de la pelota esta se modifica como: "L" largo y "C" corto; el jugador cuenta con tres pelotas las cuales equivalen a tres oportunidades, si alguna de estas logra abrir espacio y tocar la parte superior de la pantalla se iluminara un área donde dice "ATTACK" fragmentándose simultáneamente la esfera en dos o tres y así eliminar a todo lo que se encuentren en ese lugar logrando así pasar a la siguiente estrategia.	B
0749	Robocop: The Future Of Law Enforcement	Videojuego tomado de la película de Robocop donde tiene que combatir a varias pandillas de delincuentes recorriendo ocho escenarios (misiones) como: calles suburbanas edificios, deshuesaderos de autos, camión, bodegas y edificios futuristas; en su recorrido aparecen varios obstáculos como cajas de maderas y tambos grandes los cuales al destruirlos a parecen armas (balas, pistolas automáticas y ametralladoras), objetos (reliquias que dan puntos), alimento (vida) factores importantes para superar cada uno de los escenarios sin que sea eliminado por los delincuentes, motociclistas y por un robot gigante que hay que vencer al final de cada misión; en el ínter de la segunda y tercera misión hay una prueba de tiro donde tiene que disparar a objetivos (siluetas humanas, círculos de tiro y pequeños robots) para obtener bonos en el score; el videojuego es jugado solo por un jugador contra CPU y en la parte inferior de la pantalla se observa una barra de color azul la cual indica el tiempo de vida del personaje.	C
0750	Robocop 2	Videojuego donde puede jugar 1 ó 2 jugadores contra el CPU superando tres sectores o escenarios: base militar, calles urbanas y zona industrial donde los Robocop's tienen que combatir contra delincuentes y seres ficticios (zombies y mutantes) entre los tres sectores hay una etapa de persecución de camiones donde viajan delincuentes escoltados por helicópteros los cuales hay que eliminarlos dando bonos de puntos para el score de cada jugador; <b>hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</b>	D

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0751	Survival Arts	Videojuego de peleas de Artes Marciales entre seres humanos con dos modalidades: jugador contra jugador y jugador contra CPU; son en total ocho peleadores más un líder; cada jugador tiene que escoger a un peleador de ocho; son ocho combates (con su propio escenario) y cada combate hay que ganar dos de tres rounds utilizando armas y poderes; cada tres combates para los jugadores hay una prueba de habilidad donde los peleadores rompen objetos dando bonos o puntos a su score; <b>hay muestras gráficas de sangre y desmembramiento.</b>	D
0752	Tengai	Videojuego de batalla entre seres humanos y seres ficticios (robots); donde puede jugar 1 ó 2 jugadores contra el CPU; los jugadores escogen a un personaje de cinco los cuales tienen como acompañantes a mascotas (halcón, león, tambores, dragones y demonios) para combatir contra los enemigos; los combates son aéreos y nuestros personajes utilizan armas (de rayo laser, cohetes y poderes) simultáneamente tienen que coleccionar unos "pergaminos" que los dota de diferentes armas y aumento de su poder de ataque; nuestros personajes pueden recorrer dos rutas: en la superficie terrestre (que al terminar esta, el jugador es enviado a la segunda ruta) y subterránea, los escenarios van desde bosques, mar, aldeas, castillo hasta cavernas o túneles; al final de cada etapa y después de eliminar a robots y naves se tiene que vencer a demonios, samurais, monstruos y dragones gigantes; al ser eliminado alguno de los personajes es reemplazado con otro de los tres restantes; <b>hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</b>	D

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0753	Tetris Plus 2	<p>Videojuego de destreza tetris modificado esta dividido en tres modalidades: “Enoless mode” (1 jugador vs CPU), “Puzzle mode” (1 jugador vs CPU) y “Vs mode” (Jugador vs Jugador); en “Enoless mode” clásico tetris tiene 3 submodalidades: Easy, Normal and Hard (cada una con 4 capítulos), se tiene que escoger una en 20 segundos, hay que acomodar y acoplar diferentes figuras conformadas por pequeños cubos de colores, formando líneas las cuales se eliminan conjuntamente con cubos de color amarillo grandes que tienen diferentes letras las cuales constituyen una palabra que se encuentra en la parte de la base de las líneas, a su vez se va descubriendo el fondo del dibujo en el escenario; se pierde al no completar todas las letras de la palabra en un determinado tiempo; en “Puzzle mode” tiene tres opciones: “Classic” (original tetris), “Assistant” (Puzzle mode) y “Professor”; en “Assistant” (Puzzle mode) tiene tres niveles escogiéndose uno en 20 segundos, cada nivel tiene 3 set match 3 rounds (cada rounds es más rápido) donde el jugador debe acomodar figuras formadas por pequeños cubos de color en los espacios existentes, completando así líneas, eliminándolas y salvando a su personaje que se encuentra en ese lugar antes que sea aplastado por un techo con picos; al llegar a más de tres líneas incompletas se transfiriere al CPU los cubos de color predominante (acción reciproca) haciendo que las líneas del adversario aumente y sea rápido la eliminación de su personaje. “Professor” hay dos modalidades easy and hard el personaje es un explorador el cual tiene que llegar a la parte de debajo de todas las líneas, conformadas por figuras (pequeños cuadros de colores), al completarlas estas se destruyen liberando espacio y facilitando el bajar al explorador, no obstante tiene que coleccionar reliquias, evitar ser electrocutado y ser aplastado por una plataforma con picos; hay una especie de mapa con las letras del abecedario (A-Z) las cuales cada una es una ruta (pasar a la siguiente estrategia por medio de un túnel) y están acomodadas en hileras la primera de cuatro y la segunda de tres repitiendose estas hasta llegar a las últimas letras.</p>	B
0754	The Punisher	<p>Videojuego donde 1 ó 2 jugadores compiten contra el CPU escogiendo a uno de dos personajes de Marvel los cuales tienen que liberar rehenes, enfrentándose y eliminando a maleantes, androides y robots gigantes; hay combate cuerpo a cuerpo, uso de armas blanca y fuego, tubos, tambos, cajas, etc.; <b>hay muestra gráfica de sangre y desmembramiento.</b> Hay objetos que le dan puntuación, vida, etc; el juego cuenta con seis niveles cada uno con su propio escenarios (calles urbanas, autobús, mansión, muelles, tren, drenaje, bosque y hotel).</p>	D

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0755	Time Killers	Videojuego de peleas futuristas entre seres humanos y seres ficticios (guerreros) a través del tiempo usando un teletransportador son ocho personajes de los cuales puede el jugador escoger a uno y combatir con otro jugador o contra el CPU (hay que vencer a cada uno de los peleadores para pasar al siguiente combate y ganar al final); se observa el uso de diferentes tipos de armas ( espadas, lanzas, etc.,) y son ocho escenarios donde se llevan los combates; en algunos escenarios se observan <b>cadáveres</b> así como de <b>muestra gráfica de sangre y desmembramiento</b> .	D
0756	Waku Waku 7	Videojuego con dos modalidades jugador contra CPU y jugador contra jugador; pelea (estrategias) de Artes Marciales entre seres humanos y seres ficticios algunos humanos pelean con poderes, armas y mascotas (conejo, robots, etc.,) el jugador tiene que escoger un personaje de siete, vencer al resto (ganar dos de tres rounds) y finalmente pelear contra un líder; son siete escenarios (calle urbana, malecón, taller, etc.,) cuando esta empatado el combate en el tercer round dan un escenario extra donde hay que golpear un costal de box el cual da puntos.	C
0757	Wonder Boy	Videojuego donde encontramos a un personaje cavernícola con tres vidas el cual tiene que recorrer un camino y llegar a la meta en un determinado tiempo, colectando frutas y reliquias (se obtiene puntos), tomahawk (con el que elimina animales y seres ficticios) y una patineta (para desplazarse y brincar obstáculos) estos dos últimos obtenidos de un huevo; el camino esta dividido en cuatro etapas el cual si se recorre más del 50% y no se llega a terminar, el jugador es regresado a la etapa donde se quedo; son cuatro escenarios (bosque, mar, etc.,) y son 40 etapas las cuales una por una hay que superar.	B
0758	Wonder Boy. Monster Land	Videojuego donde encontramos a un pequeño cavernícola con cinco vidas el cual tiene que recorrer un camino y llegar a la meta en un determinado tiempo, debe coleccionar frutas, reliquias y monedas (se obtiene puntos) y con una espada elimina animales y seres ficticios, desplazándose y brincando obstáculos en su recorrido; el camino tiene algunos pasadizos donde los seres que los habitan le dan a nuestro personaje pistas y misiones que tiene que alcanzar; hay diferentes escenarios (bosque, mar, etc.,) y son aproximadamente 40 etapas las cuales una por una se tienen que superar.	B

No. de Registro	Título	Contenido	Clasificación
0759	Wonder Boy III Monster Lair	Videojuego parecido al “Mario Bros” con dos modalidades para jugar: un jugador contra el CPU o dos Jugadores contra el CPU y donde se escoge a uno o dos pequeños guerreros (con tres vidas) los cuales tienen que recorrer un camino dividido en cuatro etapas (escenarios: bosque, cavernas, mar con islas y zona ártica) y llegar a la meta en un determinado tiempo, no obstante hay que eliminar a un líder (pez, vampiro, serpiente, abeja, calavera, fantasma, frankenstein, cactus animado y hombre de hielo); se debe coleccionar frutas (pequeñas y grandes), reliquias, monedas (se obtiene puntos) y diferentes tipos de armas (láser, ruedas, bombas, fuego, etc.) para eliminar animales y seres ficticios; nuestros personajes deben desplazarse y brincar obstáculos en su recorrido; cada etapa tiene que ser superada para poder seguir y llegar a la meta.	B
0760	Zombie Raid	Videojuego de terror donde puede jugar uno o dos jugadores contra el CPU, los personajes (detectives) de la historia tienen que eliminar a zombis, monstruos (hombres lobos) y aclarar los asesinatos que hay en un poblado; hay cinco escenarios donde se lleva el combate con estos seres (cementerio, mansión, laboratorio, calabozo y bosque); se debe evitar ser atacado por estos seres y para matarlos se usa armas de fuego donde se observa en la pantalla una serie de balas las cuales da suponer las recargas; <b>hay muestra gráfica de sangre y desmembramientos.</b>	D

Ciudad de México, a 20 de enero de 2010

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

(Firma)

**HÉCTOR SERRANO CORTÉS**

---

## SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL

### MANUAL ADMINISTRATIVO EN SU PARTE DE PROCEDIMIENTOS

**MARTÍ BATRES GUADARRAMA.-** Secretario de Desarrollo Social, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 16 fracción IV de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 18 y Noveno Transitorio del Reglamento Interior de la Administración Pública del Distrito Federal; numeral 4.4.10 de la Circular Uno 2007 y de conformidad con el dictamen 9/2007 con vigencia a partir del 1 de febrero del 2007, emitidos por la Coordinación General de Modernización Administrativa de la Oficialía Mayor, publico el siguiente;

#### MANUAL ADMINISTRATIVO EN SU PARTE DE PROCEDIMIENTOS

**DICTAMEN 9/2007**

**OFICINA DE LA SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL**

**ABRIL 2008**

**OFICIO DE REGISTRO No. CGMA/DDO/1811/09 DEL 20 DE JULIO DE 2009**

**Nombre del Procedimiento: REALIZAR EL PROCESO DE REGISTRO, SELECCIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS PROYECTOS DEL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL, POR CADA PUEBLO, BARRIO, COLONIA Ó UNIDAD HABITACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO, QUE SERÁN FINANCIADOS POR LA SDS DEL GDF**

#### **OBJETIVO GENERAL**

Coordinar los trabajos de registro, selección y supervisión de Proyectos Comunitarios de Mejoramiento Barrial por cada pueblo, barrio, colonia ó unidad habitacional de la Ciudad de México, particularmente de aquellos que tengan alto grado de conflictividad social y/o degradación urbana ó estén clasificados preferentemente como media, alta y muy alta marginación.

#### **POLÍTICAS Y/O NORMAS DE OPERACIÓN**

La Secretaría de Desarrollo Social (SDS) a través de la Coordinación del Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial y mediante una convocatoria pública realizarán el registro de los Proyectos a participar, tanto nuevos como de continuidad.

Una vez agotado el plazo de registro, la Coordinación del Programa informará a la Subsecretaría de Participación Ciudadana, el total de proyectos registrados, para la realización de asambleas vecinales de aval.

La Coordinación del Programa, cita a los integrantes del Grupo de Apoyo Interinstitucional y a los Representantes de la Sociedad Civil designados, a instalar los trabajos del Comité Técnico Mixto.

El Comité Técnico Mixto recibe, revisa y dictamina sobre los Proyectos presentados nuevos y de continuidad.

La cantidad a implementar para el Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial, se determina con base al presupuesto programado para el ejercicio fiscal 2009 de \$80,000,000,00 (Ochenta millones de pesos), para al menos 16 Proyectos a implementar.

Una vez seleccionados y publicados los Proyectos a ser apoyados por el Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial, la Secretaría de Desarrollo Social, a través de la Coordinación del programa, pondrá en marcha y dará seguimiento a la realización de los trabajos del mismo.

#### **Glosario de Términos:**

**LOCATEL.-** Servicio Público de Localización Telefónica del Distrito Federal.

**PCMB.-** Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial.

**SDS.-** Secretaría de Desarrollo Social.

**GDF.-** Gobierno del Distrito Federal.

**SPC.-** Subsecretaría de Participación Ciudadana.

**Nombre del Procedimiento: REALIZAR EL PROCESO DE REGISTRO, SELECCIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS PROYECTOS DEL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL, POR CADA PUEBLO, BARRIO, COLONIA Ó UNIDAD HABITACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO, QUE SERÁN FINANCIADOS POR LA SDS DEL GDF**

<b>Unidad Administrativa</b>	<b>No.</b>	<b>Descripción de Actividad</b>	<b>Tiempo</b>
<b>SUBDIRECCIÓN DE OPERACIÓN TÉCNICA DE LA SDS</b>	1	Emite Lineamientos y Mecanismos de Operación del Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.	1 semana
	2	Emite convocatoria pública, en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, para la presentación de Proyectos nuevos o de continuidad, a cursar en el Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial.	1 semana
	3	Pública la convocatoria en al menos uno de los periódicos de amplia circulación, en la página Web de la Secretaría de Desarrollo Social y en LOCATEL.	1 semana
	4	Establece los formatos de presentación para los proyectos.	1 semana
	5	Recibe y registra los Proyectos interesados a concursar en el PCMB.	4 semanas
	6	Pública en LOCATEL el calendario de realización de Asambleas para aval de Proyectos presentados en la convocatoria.	1 semana
<b>SUBSECRETARÍA DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA</b>	7	Recibe la información de los Proyectos registrados y elabora calendario de realización de Asambleas.	1 semana
	8	Organiza las Asambleas Vecinales de aval comunitario de los Proyectos.	1 semana
	9	Notifica a los promotores la fecha, hora y lugar de las Asambleas Vecinales.	1 semana
	10	Realiza y emite Constancias de Validación de los Proyectos aprobados en cada Asamblea Vecinal y turna al Comité Técnico Mixto.	3 semanas
<b>COMITÉ TÉCNICO MIXTO</b>	11	Recibe, revisa y dictamina sobre los Proyectos presentados como nuevos y de continuidad.	3 semanas
<b>SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL</b>	12	Pública los resultados de los Proyectos aprobados para su apoyo en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, en la página Web y en al menos un periódico de amplia circulación.	1 semana
	13	Envía a la SPC la información de los Proyectos aceptados, para la realización de la segunda Asamblea Vecinal.	1 semana
<b>SUBSECRETARÍA DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA</b>	14	Organiza las Asambleas Vecinales para elección ó ratificación de Comités de Administración y de Supervisión por Proyecto.	1 semana
	15	Notifica a los promotores de la fecha, hora y lugar de la (s)	1 semana

**SUBDIRECCIÓN DE  
OPERACIÓN TÉCNICA DE LA  
SDS**

- |    |   |           |
|----|---|-----------|
|    | Asamblea (s) Vecinal (es).  | 2 semanas |
| 16 | Realiza las Asambleas Vecinales por Proyecto.   |           |
| 17 | Informa a la Subdirección de Operación Técnica, de los vecinos que integran los Comités por Proyecto.                               | 1 semana  |
| 18 | Recibe informe y suscribe Convenio de Colaboración con los Comités de Administración y de Supervisión de cada Proyecto.             | 2 semanas |
| 19 | Entrega la primera ministración de los recursos a los Proyectos aprobados.  | 2 semanas |
|    | ¿Comprueban los Comités de manera óptima la entrega de recursos?  |           |
|    | <b>NO</b>   |           |
| 20 | Retienen ó suspenden parcial ó definitivamente los recursos signados según los lineamientos establecidos. (finaliza procedimiento). | 1 semana  |
|    | <b>SI</b>   |           |
| 21 | Entrega la segunda ministración de los recursos por Proyecto.   | 2 semanas |
| 22 | Lleva acabo el seguimiento de realización de trabajos y entrega de obras por parte de los Proyectos seleccionados.                  | 4 semanas |
| 23 | Continúa con los recorridos de supervisión, entrega ó bien inauguración de obras por Proyectos .                                    | 3 semanas |

**FIN DEL PROCEDIMIENTO**

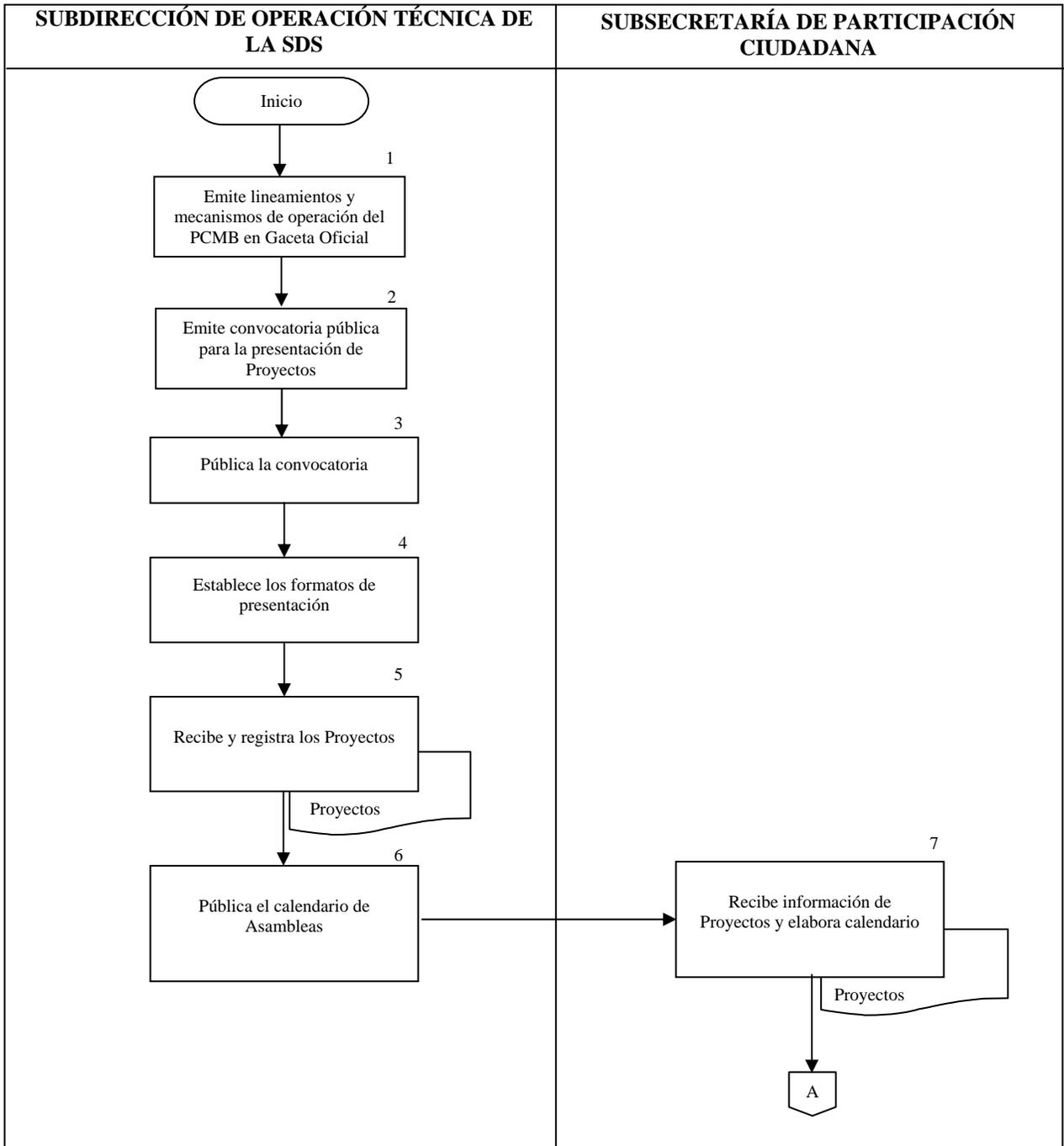


**MANUAL ADMINISTRATIVO**

---

**OFICINA DE LA SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL**

Nombre del Procedimiento: **REALIZAR EL PROCESO DE REGISTRO, SELECCIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS PROYECTOS DEL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL, POR CADA PUEBLO, BARRIO, COLONIA Ó UNIDAD HABITACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO, QUE SERÁN FINANCIADOS POR LA SDS DEL GDF**



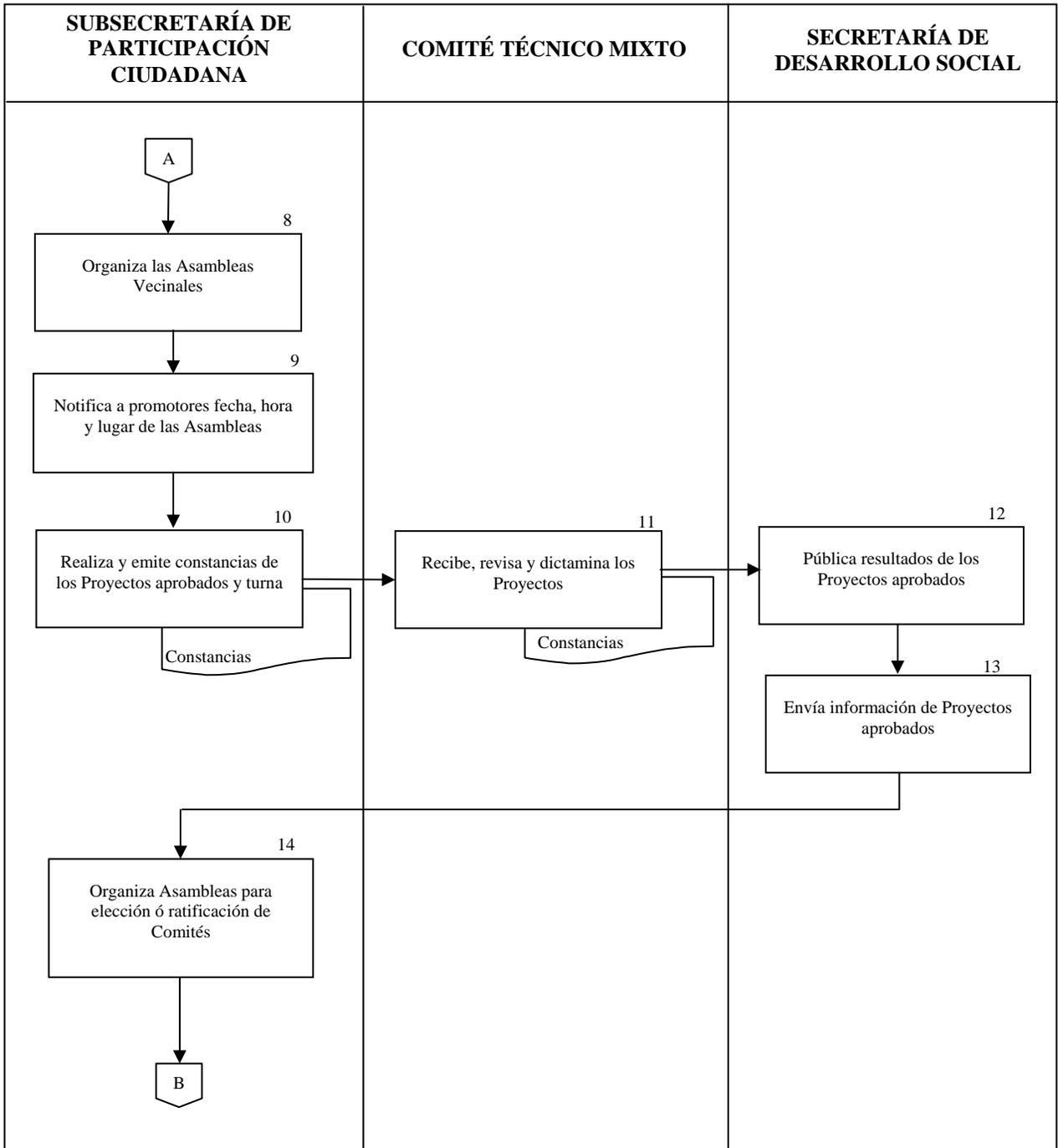


**MANUAL ADMINISTRATIVO**

---

**OFICINA DE LA SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL**

Nombre del Procedimiento: **REALIZAR EL PROCESO DE REGISTRO, SELECCIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS PROYECTOS DEL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL, POR CADA PUEBLO, BARRIO, COLONIA Ó UNIDAD HABITACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO, QUE SERÁN FINANCIADOS POR LA SDS DEL GDF**



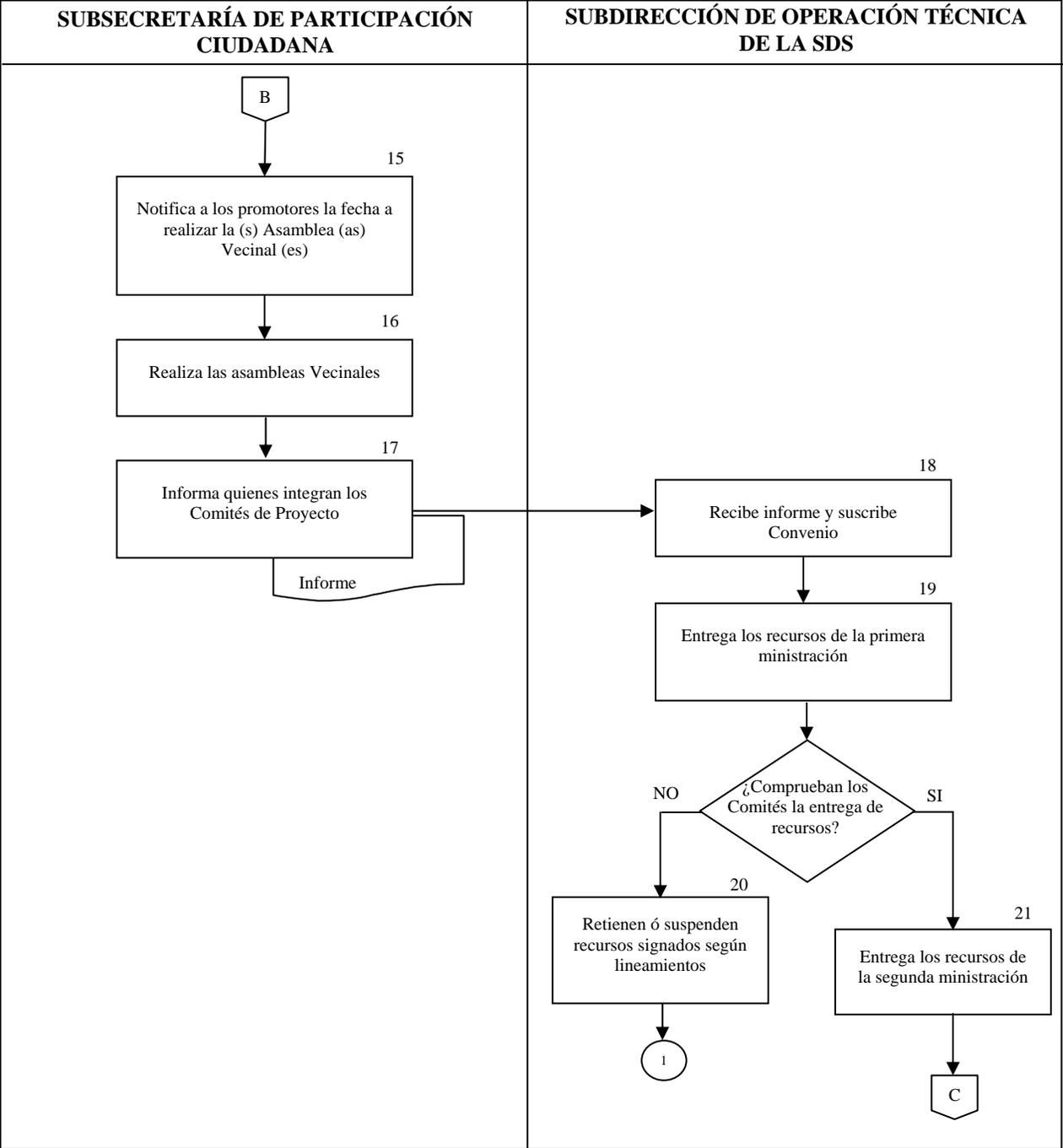


**MANUAL ADMINISTRATIVO**

---

**OFICINA DE LA SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL**

Nombre del Procedimiento: **REALIZAR EL PROCESO DE REGISTRO, SELECCIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS PROYECTOS DEL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL, POR CADA PUEBLO, BARRIO, COLONIA Ó UNIDAD HABITACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO, QUE SERÁN FINANCIADOS POR LA SDS DEL GDF**



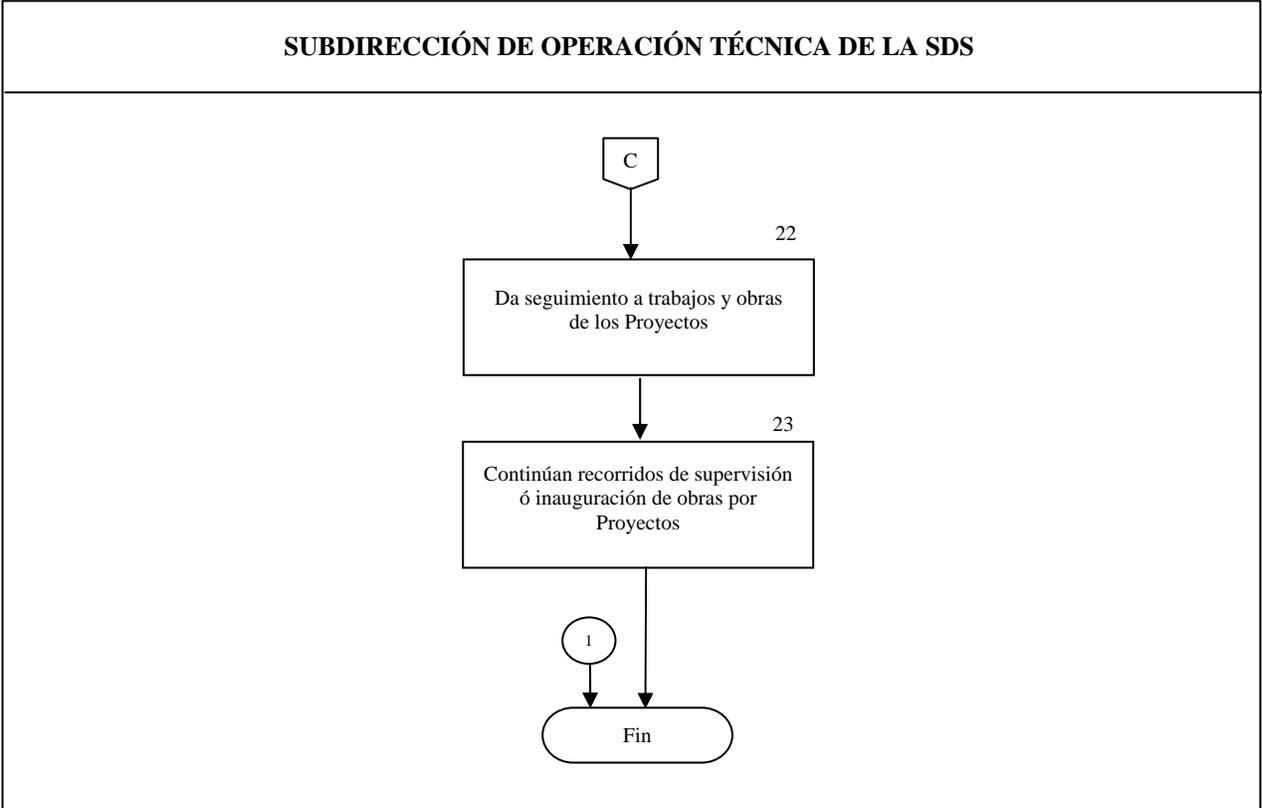


**MANUAL ADMINISTRATIVO**

---

**OFICINA DE LA SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL**

Nombre del Procedimiento: **REALIZAR EL PROCESO DE REGISTRO, SELECCIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS PROYECTOS DEL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL, POR CADA PUEBLO, BARRIO, COLONIA Ó UNIDAD HABITACIONAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO, QUE SERÁN FINANCIADOS POR LA SDS DEL GDF**



**TRANSITORIOS**

Único.- Publíquese el presente Procedimiento del Manual Administrativo de la Oficina de la Secretaría de Desarrollo Social en la Gaceta Oficial del Distrito Federal México, Distrito Federal a 14 de Enero de 2010.

(Firma)

---

**MARTI BATRES GUADARRAMA**  
**SECRETARIO DE DESARROLLO SOCIAL**


---

# CONVOCATORIAS DE LICITACIÓN Y FALLOS

**GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL**  
Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal  
Licitación Pública Nacional

**Convocatoria 001**

El Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal, en cumplimiento a lo que establece el artículo 134 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y los artículos 27 inciso "A", 28 y 30 fracción I de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal, convoca a los interesados en participar en la Licitación Pública Nacional No. 3011-6001-001-10 para la contratación del Servicio de Limpieza Integral, conforme a lo siguiente:

No. de Licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir las bases	Junta de aclaraciones	Presentación y apertura de propuestas técnica y económicas	Acto de fallo
3011-6001-001-10	\$ 1,000.00	29-enero-2010	5-febrero-2010 10:30 horas	10-febrero-2010 10:30 horas	15-febrero-2010 17:30 horas
Partida	CAMBS	Descripción		Cantidad	Unidad de Medida
1	C810600010	Servicio de Limpieza Integral para las 17 preparatorias y Oficinas Centrales del Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal.		1	Contrato

- **Eventos de la licitación:** Se llevarán a cabo en la Sala de Juntas de la convocante, con domicilio en: San Lorenzo No. 290, 1er. Piso, Colonia Del Valle Sur, Delegación Benito Juárez, C.P. 03100, México, D.F., Teléfono: 5636-2522. Los eventos correrán a partir de la fecha de publicación de la convocatoria en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.
- **Bases de Licitación:** Estarán disponibles para su consulta gratuita y venta en la Subdirección de Recursos Materiales, en el domicilio de la convocante en días hábiles de 10:00 a 15:00 y de 17:00 a 19:00 horas, a partir de la fecha de publicación de esta convocatoria en la Gaceta Oficial del Distrito Federal; asimismo, también estarán disponibles para su consulta en la página electrónica de la convocante, con dirección: <http://www.iems.df.gob.mx>
- **Pago de bases:** En la Subdirección de Recursos Financieros de la convocante, mediante cheque certificado o de caja a favor del Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal.
- **Visitas a las Instalaciones donde se Prestarán los Servicios:** Los días 2, 3 y 4 de febrero de 2010, partiendo a las 10:00 horas de las oficinas centrales de la convocante a los 17 planteles del Sistema de Bachillerato del Gobierno del Distrito Federal.
- **Propuestas:** Deberán ser idóneas y solventes, redactarse en idioma español y cotizar precios fijos, unitarios y en moneda nacional.
- **Lugar y Plazo para la Prestación de los Servicios:** En los domicilios de los 17 Planteles y Oficinas Centrales del Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal, ubicados en 15 Delegaciones Políticas del Distrito Federal, del 4 de marzo al 31 de diciembre de 2010
- **Pago de los Servicios:** 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 presentadas, serán negociadas.
- No podrán participar las personas que se encuentren en cualquiera de los supuestos de impedimento, establecidos en la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal. Asimismo, no podrán participar las personas físicas o morales que no estén al corriente de sus obligaciones fiscales.
- **Nombre y cargo de los Servidores Públicos responsables de la Licitación:** Lic. Guillermo G. González Ugarte, Director Administrativo; Ing. Ernesto Romero Rea, Subdirector de Recursos Materiales y Silvia B. Lizárraga Pérez, J.U.D. de Adquisiciones.

México, Distrito Federal, a 27 de enero de 2010  
(Firma)

**Lic. Guillermo G. González Ugarte**  
Director Administrativo

**GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL  
CAJA DE PREVISIÓN DE LA POLICÍA PREVENTIVA DEL D.F.  
LICITACIÓN PÚBLICA NACIONAL  
CONVOCATORIA**

En Cumplimiento a las disposiciones que establece la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en su Artículo 134 y los Artículos 26, 27 inciso a), 30 Fracción I y 43 de la Ley de Adquisiciones para el Distrito Federal, se convoca a los interesados a participar en la Licitación Pública Nacional, No LPN/CPPPDF/SA/01/2010; para la **Contratación del Servicio de Limpieza en Interiores y Exteriores incluyendo vidrios de alto riesgo, con suministro de materiales para los inmuebles de “LA CAPREPOL”**.

No. Licitación	Costo de las bases	Fecha límite para adquirir las bases	Junta de aclaraciones de bases	Presentación y apertura de propuestas técnicas y económicas	Fallo
LPN/CPPPDF/SA/01/2010	\$ 1,000.00	28/enero/2010 8:00 a 13:30 horas	29/enero/2010 11:00 horas	2/febrero/2010 11:00 horas	4/febrero/2010 11:00 horas
Partidas	Claves CABMS	Descripción		Cantidad	Unidad
UNA	N/A	Contratación del Servicio de Limpieza en Interiores y Exteriores incluyendo vidrios de alto riesgo, con suministro de materiales para los inmuebles de “LA CAPREPOL”		Varios	Servicios

- A) Las bases de la licitación se encuentran disponibles para su consulta y venta en calle Insurgente Pedro Moreno No 219 segundo piso, Col. Guerrero, C.P. 06300, México, D.F. Delegación Cuauhtémoc, de **8:00 a 13:30** horas del día 26 **al 28 de enero** de 2010, en la Subgerencia Administrativa.
- B) Lugar y forma de pago: domicilio de la convocante, mediante **cheque de caja o certificado** a favor de: “Caja de Previsión de la Policía Preventiva del Distrito Federal”, o en **efectivo**.
- C) El acto de la junta de aclaración y apertura de propuestas serán presididos por el Lic. Francisco Javier Román Jiménez Subgerente Administrativo y/o C.P. Gerardo N. Nava Comsille, J.U.D. de Recursos Materiales y Servicios Generales, los cuales se llevarán a cabo en los horarios señalados en las bases, en la sala de juntas de la Gerencia General de la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del D.F., ubicada en Insurgente Pedro Moreno No. 219, segundo piso, Col. Guerrero, C.P. 06300 México, D.F., Delegación Cuauhtémoc.
- D) El idioma en que deberán presentarse las propuestas será en Español y en Moneda Nacional.
- E) El plazo de Adquisición de los Bienes y las condiciones de pago serán de acuerdo con lo establecido en las bases.
- F) **No se otorgaran anticipos.**

**México, Distrito Federal a 26 de enero de 2010.**  
**Gerente General de la Caja de Previsión de la Policía Preventiva del D.F.**  
**Act. Oscar Sandoval García.**  
(Firma)

## SECCIÓN DE AVISOS

### AVANCES TECNOLÓGICOS EN TELECOMUNICACIONES S.A. DE C.V.

#### PRIMERA CONVOCATORIA A

#### ASAMBLEA EXTRAORDINARIA DE ACCIONISTAS

Se convoca a todos los accionistas a la asamblea extraordinaria que tendrá lugar el próximo 15 de Febrero del 2010 a las 18:00 horas en el domicilio de la sociedad ubicado en Av. Instituto Técnico Industrial 5, 2º piso, col. Santa María la Ribera, Delegación Cuauhtémoc, cp 06400 en México D.F. para tratar los asuntos de la siguiente:

#### ORDEN DEL DIA

- 1.- Remoción del comisario y nombramiento de la persona que lo substituye.
- 2.- Informes del Administrador Único por los ejercicios 2005, 2006, 2007 y 2008 e informes en su caso del comisario por los mismos ejercicios respectivamente.
- 3.- Revocación de diversos poderes.
- 4.- Aumento del capital en su parte fija y la consecuente reforma estatutaria.
- 5.- Asuntos generales consecuentes.

Se permitirá la entrada a aquellos que, previa identificación ante el Administrador Único, acrediten ser los titulares de sus acciones.

(Firma)

FIDENCIO HERNÁNDEZ ESCOBAR  
Administrador Único

---

## COMPAÑÍA AZUCARERA DEL RÍO GUAYALEJO, S.A. DE C.V.

### A V I S O

Con fecha 28 de diciembre del 2009, se celebró una Asamblea Extraordinaria de Accionistas de Compañía Azucarera del Río Guayalejo, S.A. de C.V., en la cual se acordó aumentar el capital social en su parte variable en la cantidad de **\$183,000,000.00 (CIENTO OCHENTA Y TRES MILLONES DE PESOS, 00/100, M.N.)**, por lo que conforme a los artículos Séptimo de los Estatutos Sociales y 132 de la Ley General de Sociedades Mercantiles, se realiza la presente publicación a efecto de que los accionistas de la Sociedad se encuentren en posibilidad de ejercer su derecho de preferencia para suscribir y pagar las acciones que se emitan a consecuencia del aumento de capital social decretado que les correspondan conforme a su participación accionaria actual, dentro de los 15 (quince) días siguientes contados a partir de la presente publicación.

México, Distrito Federal, al 19 de enero del 2010.

(Firma)

---

Sr. José Raúl Bitar Romo  
Secretario

---

## IMPOTENCIA MACO SA DE CV (EN LIQUIDACION)

## ESTADO DE SITUACION FINANCIERA

AL 30 DE JUNIO DE 2009

	ACTIVO		PASIVO
CIRCULANTE		CORTO PLAZO	
Caja y Bancos	162,798	Proveedores	16,909
Anticipo a Proveedores	331,327	Acreedores	300,099
IVA Acreditable	627,124	Total Corto Plazo	317,008
Total Circulante	1,121,249		
FIJO		CAPITAL CONTABLE	
Eqpo. De Cómputo	9,350	Capital Social	50,000
Depreciación acum..	-3,272	Aportaciones de Capital	2,943,201
Total Fijo	6,078	Resultado Ejerc. Anter.	-2,168,100
		Resultado del Ejercicio	855,158
DIFERIDO		Total Capital Contable	1,680,259
Pagos por Anticipado	6,607		
Impuestos a Favor	863,333		
Total Diferido	869,940		
SUMA DEL ACTIVO	1,997,267	SUMA DE PASIVO	1,997,267
		Reembolso por Acción:	
		Salomón Zaga Kalach	0
		Jacobo Saadia Zaga	0
		José Zaga Saba	0

(Firma)  
MAYER ZAGA GALANTE  
Liquidador

**CBICC, S.A. DE C.V.**  
(En liquidación)  
**BALANCE FINAL DE LIQUIDACIÓN**  
al 30 de noviembre de 2009  
(cifras expresadas en pesos)

En cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 247 de la Ley General de Sociedades Mercantiles, se informa que por acuerdo de la Asamblea General Extraordinaria de Accionistas de fecha 30 de abril de 2004, se resolvió la disolución de la Sociedad.

Disuelta la Sociedad se ha puesto en liquidación, habiéndose procedido a practicar el Balance Final de Liquidación con cifras al 30 de noviembre de 2009, el cual se publica tres veces de diez en diez días.

El Balance, papeles y libros de la Sociedad quedan a disposición de los accionistas para efectos de lo previsto en el segundo párrafo del inciso II del artículo 247 de la Ley General de Sociedades Mercantiles.

<u>ACTIVO</u>		<u>PASIVO Y CAPITAL</u>	
Activo Circulante	0	Pasivo	0
Activo Fijo	0		
Activo Diferido	0		
<b>TOTAL ACTIVO</b>	<b>0</b>	<b>TOTAL PASIVO</b>	<b>0</b>
		<u>CAPITAL</u>	
		Capital social	173,511,763
		Reservas de capital	7,632,015
		Resultados acumulados	(178,710,059)
		Exceso o insuficiencia en la actualización del capital	(2,433,719)
		<b>TOTAL CAPITAL CONTABLE</b>	<b>0</b>
<b>TOTAL ACTIVO</b>	<b>0</b>	<b>TOTAL PASIVO Y CAPITAL</b>	<b>0</b>

No existe remanente por distribuir a los socios o accionistas.

México, D.F. a 30 de noviembre de 2009

(Firma)

C.P. Filemón Morales Téllez  
Liquidador

---

**SUPERSERVICIO BOSQUES, S.A. DE C.V.**

En cumplimiento a lo dispuesto por el artículo 9 de la Ley General de Sociedades Mercantiles, se informa que con fecha 15 de diciembre de 2009, los accionistas de Superservicio Bosques, S.A. de C.V. (en lo sucesivo la "Sociedad") acordaron en asamblea general extraordinaria, reducir la parte fija del capital social de la Sociedad en la cantidad de \$535,000.00 M.N. (Quinientos treinta y cinco mil pesos 00/100 Moneda Nacional), mediante reembolso a sus accionistas, y la subsecuente cancelación de 535,000 (quinientas treinta y cinco mil) acciones ordinarias.

México, Distrito Federal, a 21 de enero de 2010  
(Firma)

\_\_\_\_\_  
SUPERSERVICIO BOSQUES, S.A. DE C.V.  
Horacio María de Uriarte Flores (Delegado especial)

---

**E D I C T O S**

(Al margen superior izquierdo el Escudo Nacional que dice: ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- TRIBUNAL SUPERIOR DE JUSTICIA.- ESTADO L. Y S. DE TLAXCALA)

**E D I C T O.**

CONVÓQUENSE personas créanse derecho bienes Sucesión Intestamentaria de **ENEDINA MORENO MONTIEL y/o ENEDINA MORENO**, vecina que fue de Tetla de la Solidaridad, Tlaxcala, denunciado por **EMILIA, FELIPE, EMA y/o MA. EMA y MARGARITA de apellidos HERNÁNDEZ MORENO, como representante común FELIPE HERNÁNDEZ MORENO**, en su carácter de hijos de la cujus.

Preséntense deducir derechos dentro expediente civil 493/2008.

TLAXCO, TLAX., 22 DE ABRIL DEL 2009.  
LA DILIGENCIARIA INTERINA DEL JUZGADO DE LO CIVIL  
Y FAMILIAR DEL DISTRITO JUDICIAL DE MORELOS.  
(Firma)

**LIC. ERICKA MELO MONTIEL.**

(Al margen inferior central un sello legible que dice: ESTADOS UNIDOS MEXICANOS.- JUZGADO DE 1a. INST. DE LO CIVIL Y FAMILIAR DEL DTO. JUD. DE MORELOS.- TLAXCO, TLAX.)

**NOTA.-** Publíquese tres veces por el término de treinta días con el intervalo de diez días cada uno en el periódico de mayor circulación en el Estado de México, D. F.

---



## 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.....	\$ 1,404.00
Media plana.....	755.00
Un cuarto de plana .....	470.00

---

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)

## 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.

---