

PODER EJECUTIVO DEL ESTADO DE MÉXICO

SECRETARÍA DE FINANZAS

ACUERDO POR EL QUE SE ESTABLECEN LAS CLASIFICACIONES DE LOS JUEGOS APLICABLES PARA LOS ARTÍCULOS 122 FRACCIÓN I, SEGUNDO PÁRRAFO Y 123 PÁRRAFO SEXTO DEL CÓDIGO FINANCIERO DEL ESTADO DE MÉXICO Y MUNICIPIOS, RELATIVOS AL IMPUESTO SOBRE DIVERSIONES, JUEGOS Y ESPECTÁCULOS PÚBLICOS.

Al margen Escudo del Estado de México, un logotipo, que dice: Estado de México ¡El poder de servir!, una leyenda, que dice: FINANZAS, Secretaría de Finanzas, otro logotipo y leyenda que dice: IHAEM, Instituto Hacendario del Estado de México.

EL CONSEJO DIRECTIVO DEL INSTITUTO HACENDARIO DEL ESTADO DE MÉXICO, EN EJERCICIO DE LA FACULTAD QUE LE CONFIEREN LOS ARTÍCULOS 245, 246, 247 FRACCIÓN I, 248, 249 PÁRRAFO PRIMERO, 250 PÁRRAFOS SEGUNDO Y CUARTO, 251 PÁRRAFO PRIMERO Y SEGUNDO Y 253 FRACCIONES I, II Y IX DEL CÓDIGO FINANCIERO DEL ESTADO DE MÉXICO Y MUNICIPIOS; 3 PÁRRAFO PRIMERO, 23, 29 FRACCIÓN V, 32 Y 34 DE LA LEY PARA LA COORDINACIÓN Y CONTROL DE ORGANISMOS AUXILIARES DEL ESTADO DE MÉXICO; 31, 32, 42 Y 48 DEL REGLAMENTO DE LA LEY PARA LA COORDINACIÓN Y EL CONTROL DE LOS ORGANISMOS AUXILIARES Y FIDEICOMISOS DEL ESTADO DE MÉXICO; Y 10, 11, 12 PÁRRAFO SEGUNDO, 16, 17 Y 18 FRACCIONES IX Y XIV DEL REGLAMENTO INTERNO DEL INSTITUTO HACENDARIO DEL ESTADO DE MÉXICO, Y:

CONSIDERANDO

Que de conformidad con lo dispuesto por el artículo 115, fracción IV, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, los Municipios administrarán libremente su hacienda, la cual se formará de los rendimientos de los bienes que les pertenezcan, así como de las contribuciones y otros ingresos que las legislaturas establezcan a su favor, entre los que se encuentran, los relacionados con el Impuesto sobre Diversiones, Juegos y Espectáculos Públicos.

Que mediante Decreto Número 31, Artículo Primero, publicado en el Periódico Oficial "Gaceta del Gobierno" el 20 de diciembre de 2024, se adicionó un párrafo segundo a la fracción I del artículo 122 del Código Financiero del Estado de México y Municipios, por el que se establece que la clasificación de los juegos deberá establecerse y ser autorizada en el marco del Sistema de Coordinación Hacendaria del Estado de México y Municipios y publicarse en el Periódico Oficial y a través del portal electrónico de cada municipio.

Que mediante el Decreto Número 240, Artículo Primero, publicado en el Periódico Oficial "Gaceta del Gobierno" el 17 de diciembre de 2025, se reformó el artículo 123, párrafo primero, en su fracción I y en su párrafo sexto del Código Financiero del Estado de México y Municipios, con el fin de evitar que los contribuyentes hagan uso de estrategias fiscales tendientes a eludir el impuesto que les resulte aplicable; con lo que se podrá identificar el aspecto determinante y diferenciador que acompaña a los juegos señalados en el párrafo sexto del artículo 123 del código que nos ocupa "... que son todos los que se identifican como dispositivos electrónicos...".

Que con fundamento en lo dispuesto por los artículos 245 y 246 del Código Financiero del Estado de México y Municipios, el Instituto Hacendario del Estado de México es un organismo público descentralizado por servicio, con personalidad jurídica y patrimonio propios que tiene por objeto operar, desarrollar y actualizar el Sistema de Coordinación Hacendaria del Estado de México con sus Municipios, con pleno respeto a la soberanía estatal y a la autonomía municipal; así como desarrollar e implementar, por sí mismo o a través de terceros, programas de capacitación, profesionalización en el nivel superior y de certificación de competencia laboral de las personas servidoras públicas.

Que los artículos 247, fracción I y 253, fracción I, del Código Financiero del Estado de México y Municipios establecen que la dirección del Instituto Hacendario del Estado de México corresponde al Consejo Directivo el cual tiene dentro de sus atribuciones el proponer las medidas que estime convenientes para mejorar y actualizar el Sistema de Coordinación Hacendaria del Estado de México con sus Municipios.

Que los artículos 11, 18, fracción IX y 36 del Reglamento Interno del Instituto Hacendario del Estado de México, facultan al Consejo Directivo de dicho organismo público descentralizado, para autorizar la creación y extinción de comisiones temáticas y grupos de trabajo, entendiendo por estos a los foros de revisión y análisis constituidos con el propósito de analizar y proponer soluciones sobre asuntos o temas relacionados con el ingreso, gasto, deuda, contabilidad, transparencia, patrimonio y otros relacionados, así como consensuar temas, ordenamientos e instrumentos en materia jurídico hacendaria para su correcta y funcional aplicación en el fortalecimiento de las haciendas municipales.



Que el artículo 37 del Reglamento Interno del Instituto Hacendario del Estado de México, establece que las Comisiones Temáticas están integradas por la persona titular de la Vocalía Ejecutiva en su calidad de Presidente, la persona titular de la Coordinación de Normas y Procedimientos, o quien ésta designe quien fungirá como Secretario, así como las personas servidoras públicas municipales que manifiesten su voluntad de integrarse a los trabajos de las Comisiones Temáticas a través de la Reunión Hacendaria Regional, los cuales, fungirán como personas vocales.

Que en la Reunión de Instalación de la Comisión Temática para la Elaboración de los Proyectos Unificados de Ley de Ingresos de los Municipios del Estado de México, y de Reformas, Adiciones y/o Derogaciones al Código Financiero del Estado de México y Municipios, en sus apartados de aplicación municipal, para el Ejercicio Fiscal 2027, celebrada el 24 de febrero del 2026; mediante **Acuerdo SEXTO**, se aprobó, entre otros, constituir un grupo de trabajo con el fin de “... *analizar lo previsto en los artículos 122 fracción I segundo párrafo y 123 en su último párrafo del Código Financiero del Estado de México y Municipios, relativo a establecer y autorizar la clasificación de los juegos que será aplicable para el Impuesto sobre Diversiones, Juegos y Espectáculos Públicos.*”.

Que en la Tercera Reunión de la Comisión Temática de referencia, celebrada el 19 de mayo del 2026; mediante **Acuerdo Tercero**, se aprobó, entre otros, el “**ACUERDO POR EL QUE SE ESTABLECE LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS QUE SERÁ APLICABLE PARA EL IMPUESTO SOBRE DIVERSIONES, JUEGOS Y ESPECTÁCULOS PÚBLICOS PREVISTO EN LOS ARTÍCULOS 122 FRACCIÓN I SEGUNDO PÁRRAFO Y 123 EN SU ÚLTIMO PÁRRAFO DEL CÓDIGO FINANCIERO DEL ESTADO DE MÉXICO Y MUNICIPIOS**”.

Que con mérito en lo expuesto en fecha veinticinco de junio de 2026, con fundamento en lo establecido por los artículos 122 fracción I, segundo párrafo, 123 párrafo sexto, 245, 247 fracción I, 248, 249 párrafo primero, 250 párrafo segundo y cuarto, 251, 253 fracción I y IX, 254 fracciones V, X y XII y 254 Bis del Código Financiero del Estado de México y Municipios; 3 párrafo primero, 23, 29 fracción V, 32 y 34 de la Ley para la Coordinación y Control de Organismos Auxiliares del Estado de México; 31, 42 y 48 del Reglamento de la Ley para la Coordinación y el Control de los Organismos Auxiliares y Fideicomisos del Estado de México; y 6, 10, 11, 12 párrafo segundo, 16, 17 y 18 fracción XIV del Reglamento Interno del Instituto Hacendario del Estado de México; las personas integrantes del Consejo Directivo del Instituto Hacendario del Estado de México, en su modalidad de Comisión Permanente, mediante **ACUERDO:IHAEM/CP-982-135-26** aprobaron, emitir el siguiente:

ACUERDO POR EL QUE SE ESTABLECEN LAS CLASIFICACIONES DE LOS JUEGOS APLICABLES PARA LOS ARTÍCULOS 122 FRACCIÓN I, SEGUNDO PÁRRAFO Y 123 PÁRRAFO SEXTO DEL CÓDIGO FINANCIERO DEL ESTADO DE MÉXICO Y MUNICIPIOS, RELATIVOS AL IMPUESTO SOBRE DIVERSIONES, JUEGOS Y ESPECTÁCULOS PÚBLICOS.

Primero: El presente acuerdo tiene por objeto dar cumplimiento al contenido de los artículos 122, fracción I, segundo párrafo y 123 en su último párrafo del Código Financiero del Estado de México y Municipios, relativo a establecer y autorizar la clasificación de los juegos que será aplicable para el Impuesto sobre Diversiones, Juegos y Espectáculos Públicos.

Segundo: Para la aplicación del presente acuerdo se considerarán las siguientes definiciones:

- I. **Autoridad Fiscal:** A la persona titular de la Tesorería Municipal, así como las personas servidoras públicas de las unidades administrativas, que en términos de las disposiciones legales aplicables tengan atribuciones de esa naturaleza.
- II. **Impuesto sobre Diversiones, Juegos y Espectáculos Públicos:** Al gravamen impuesto a las personas físicas o jurídicas colectivas que obtengan ingresos por la explotación de juegos y espectáculos públicos, de acuerdo con lo dispuesto en el Código Financiero del Estado de México y Municipios.
- III. **Juegos aplicables para lo dispuesto en el artículo 122 fracción I, párrafo primero del Código Financiero:** A las máquinas o aparatos de recreación o azar autorizados, cuya finalidad es la diversión o entretenimiento de las personas que mediante el pago de cierta suma de dinero tienen acceso a ellos.
- IV. **Juegos aplicables para lo dispuesto en el artículo 123, párrafo sexto del Código Financiero:** A los que mediante el uso de mandos o controles, permitan interactuar con un dispositivo electrónico, y cuya activación sea a través de monedas, fichas, tarjetas magnéticas o cualquier otro dispositivo, o mediante la intervención de un intermediario; y que impliquen interacción de uno o varios usuarios con dichos dispositivos electrónicos.
- V. **Sistema de Coordinación Hacendaria:** Al Sistema de Coordinación Hacendaria del Estado de México con sus municipios previsto en el Código Financiero del Estado de México y Municipios.

Tercero: Los Juegos aplicables para lo dispuesto en el artículo 122 fracción I, párrafo primero del Código Financiero, son los siguientes:

1. **Alberca de pelotas:** Su activación permite el ingreso a un recinto de esparcimiento infantil lleno de esferas de plástico diseñado para el juego motriz directo y la recreación sensorial.



2. **Acceso a instalaciones deportivas o lúdicas con fines lucro:** Se permite el acceso y uso de las instalaciones físicas diseñadas para el desarrollo de una actividad deportiva o lúdica.
3. **Bingo mecánico:** Su activación permite la operación de un dispositivo en el que las esferas numéricas se seleccionan de forma aleatoria mediante bombos de aire físicos, requiriendo que el usuario las organice en un tablero analógico para el desarrollo de la partida.
4. **Boliche (Bowling) de pista completa:** Su activación permite el uso de pistas de madera o sintéticas equipadas con un sistema mecánico automatizado de retorno de bolas y acomodo de pinos físicos.
5. **Bowling miniatura:** Su activación permite el uso de pistas de boliche a escala reducida equipadas con un sistema mecánico o analógico para el retorno de la bola y el conteo de puntos.
6. **Brincolín (Trampolín):** Su activación permite el uso de una superficie elástica de recreación configurada para el ejercicio físico y saltos, carente de componentes electrónicos interactivos.
7. **Canasta de baloncesto (Pop-a-shot):** Su activación permite el lanzamiento continuo de balones físicos hacia un aro objetivo equipado con un sensor de paso electromecánico para el registro de puntuación.
8. **Canchas de juego (Pádel/Fútbol):** Se permite el uso de espacios delimitados para el deporte recreativo que funcionan mediante el pago por el aprovechamiento de la infraestructura física por un tiempo determinado.
9. **Carrera de caballos mecánica (Derby):** Su activación permite la simulación de una competencia hípica en donde figuras de caballos en miniatura avanzan sobre rieles físicos de forma aleatoria mediante un motor o mecanismo electromecánico.
10. **Carrusel:** Su activación permite el uso recreativo de figuras mecánicas que giran de forma concéntrica y ejecutan movimientos verticales ascendentes y descendentes mediante un sistema de tracción motorizado.
11. **Chicleras:** Su activación permite operar máquinas expendedoras mecánicas que, mediante un giro manual de perilla posterior al pago, entregan un producto o esfera de premio por efecto de la gravedad.
12. **Diana de dardos tradicional:** Su activación permite el lanzamiento de proyectiles manuales (dardos) hacia un tablero circular dividido en sectores analógicos con distintos valores de puntuación.
13. **Dispensadoras de premios con juego de habilidad:** Su activación permite la operación de una máquina recreativa que entrega un artículo (juguetes, peluches o coleccionables) únicamente cuando el usuario logra superar un reto físico, mecánico o de destreza manual.
14. **Empujador de monedas (Coin pusher):** Su activación permite la inserción de monedas o fichas sobre una plataforma escalonada, buscando que el vaivén de un brazo mecánico motorizado desplace los elementos acumulados hacia la rampa de premios.
15. **Esferas de agua (Water balls):** Su activación permite el uso de estructuras plásticas esféricas y herméticas que facultan al participante para desplazarse sobre el agua mediante el equilibrio corporal y el esfuerzo físico.
16. **Eurobungy (Ligas elásticas):** Su activación permite el uso de aparatos de sujeción física que aprovechan la elasticidad de cuerdas y ligas para permitir saltos y acrobacias asistidas por la fuerza de gravedad.
17. **Futbolito de mesa:** Su activación permite la simulación de un partido de fútbol sobre un tablero mediante la liberación de esferas físicas, en donde los participantes manipulan barras transversales para hacer girar, bloquear y patear la esfera hacia la portería rival.
18. **Gotcha (Marcadoras):** Su activación permite el desarrollo de una actividad recreativa que utiliza aparatos neumáticos para el lanzamiento de proyectiles de pintura, resolviendo el esparcimiento en la interacción física dentro de un entorno real.
19. **Guaca-mole/Atrapa los topes tradicional:** Su activación permite al participante golpear mecánicamente con un mazo flexible objetivos físicos que emergen de forma aleatoria a través de aberturas antes de retraerse por un sistema neumático o de resortes.
20. **Inflables:** Se permite el acceso a estructuras neumáticas de recreación diseñadas para el salto y deslizamiento físico, las cuales son accionadas por un soplador de aire continuo sin interactividad electrónica.
21. **Jaulas de bateo (Mecánicas):** Su activación permite el funcionamiento de un dispositivo electromecánico que impulsa pelotas físicas a una velocidad constante para la práctica recreativa del bateo dentro de un área confinada.
22. **Juegos de escalada (Muros):** Se permite el uso de instalaciones físicas diseñadas para el ascenso vertical mediante agarres manuales y apoyos físicos, en donde el reto es estrictamente motriz y de fuerza.
23. **Juegos de mesa tradicionales:** Su activación permite el uso de tableros y elementos físicos analógicos (dados, cartas, fichas) cuya dinámica y lógica de juego es puramente manual.
24. **Laberinto de espejos:** Se permite el ingreso a una instalación física diseñada para la desorientación recreativa mediante el uso de reflejos ópticos y pasillos mecánicos.
25. **Lanzamiento de hachas:** Su activación permite el desarrollo de una actividad recreativa en dianas de madera en donde se utilizan herramientas físicas para la puntería manual bajo condiciones controladas.
26. **Lanzamiento de pelotas (Skee-ball):** Su activación permite la liberación de esferas físicas para ser impulsadas manualmente por una rampa inclinada con el objetivo de introducirlas en anillos u orificios concéntricos asociados a un puntaje mecánico.
27. **Lanzamiento de pelotas a blancos basculantes:** Su activación permite la liberación de una cantidad determinada de pelotas físicas para derribar objetivos mecánicos que cuentan con un sistema de resorte para volver automáticamente a su posición inicial.



28. **Ludotecas (Mobiliario):** Su activación permite el acceso a espacios que utilizan materiales didácticos y objetos físicos para el entretenimiento manual e intelectual del usuario.
29. **Máquina de boxeo (Punching bag):** Su activación permite la liberación de una pera de impacto equipada con un sensor electromecánico para registrar y medir la fuerza de un golpe físico directo.
30. **Máquina de garra (Claw machine):** Su activación permite controlar de forma electromecánica una pinza de tres o más puntas, maniobrándola sobre una pila de artículos con el fin de capturar uno y trasladarlo manualmente hacia una tolva de descarga.
31. **Máquina de lectura de manos (Fortune Teller):** Su activación permite el funcionamiento de un dispositivo recreativo analógico o electromecánico que emite luces, sonidos o imprime un ticket informativo tras sensorar la colocación de la palma del usuario sobre un molde manual.
32. **Máquina de pesca de patos:** Su activación permite el uso de pequeñas cañas equipadas con ganchos magnéticos o mecánicos para capturar réplicas plásticas de aves que flotan y se desplazan en un circuito cerrado de agua corriente.
33. **Máquinas de pulso electromecánico (Laberinto de alambre):** Su activación permite al participante guiar un aro metálico a través de un trayecto de alambre conductivo sin tocarlo, en donde el sistema detecta el contacto físico mediante un circuito simple que activa una señal sonora o interrumpe el juego.
34. **Máquinas expendedoras de premios/comida:** Su activación permite la entrega automatizada de un producto a través de dispositivos mecánicos, sin componentes de interacción lúdica digital o software de juego.
35. **Martillo de feria (High striker):** Su activación permite el uso de un mazo físico para golpear una palanca basculante cuyo impacto impulsa un indicador metálico verticalmente a lo largo de un riel, con el objetivo de alcanzar el extremo superior y accionar una campana mecánica.
36. **Mesa de aire de Hockey:** Su activación permite el funcionamiento de un motor extractor que expulsa aire a través de una superficie perforada, creando un colchón neumático de baja fricción sobre el cual se desliza un disco plástico impulsado manualmente por los participantes.
37. **Mesa de ping pong (Tenis de mesa):** Su activación permite el uso de una estructura física para el juego recreativo con paletas y pelotas manuales, sin mediación de dispositivos electrónicos de procesamiento.
38. **Mesas de Billar (Pool):** Su activación habilita la liberación de esferas acrílicas para ser impulsadas por los usuarios mediante un taco de madera sobre una superficie rectangular elevada, forrada en fieltro y delimitada por bandas elásticas de amortiguación.
39. **Minigolf físico:** Su activación permite el recorrido de circuitos de obstáculos de madera o concreto en donde el usuario golpea una bola física con un palo de control manual (*putter*).
40. **Montables infantiles (Kiddie Rides):** Su activación permite el funcionamiento de una plataforma mecánica infantil que ejecuta movimientos oscilatorios suaves acompañados de señales acústicas analógicas, simulando formas de vehículos, animales o personajes.
41. **Pared de velcro:** Su activación permite el uso de un aparato de recreación en donde el usuario, portando un traje especial con propiedades de sujeción, realiza un salto físico hacia una superficie adhesiva para quedar suspendido.
42. **Pinball electromecánico:** Su activación habilita los relés, bobinas y luces analógicas que permiten acumular puntos al impulsar una bola metálica mediante un resorte a través de un tablero inclinado, manipulando palancas físicas laterales mediante botones sin pantallas de video.
43. **Pista de carreras (Go-Karts mecánicos):** Su activación permite la conducción de vehículos de combustión o eléctricos simples en donde la diversión proviene de la pericia y control físico en un circuito real.
44. **Pista de Scalextric comercial:** Su activación permite el suministro eléctrico regulado para manipular coches en miniatura que se desplazan sobre una estructura modular equipada con ranuras guía y raíles metálicos energizados.
45. **Pistas de hielo:** Se permite el acceso a superficies acondicionadas para el patinaje, en donde el elemento lúdico lo constituye la infraestructura térmica y mecánica especializada que permite el esparcimiento físico.
46. **Pista de obstáculos (Boot camp):** Su activación permite el tránsito por una serie de aparatos físicos (vallas, cuerdas, túneles) diseñados para el entretenimiento mediante el esfuerzo motriz directo.
47. **Ruleta de feria:** Su activación permite el giro manual o electromecánico de una rueda de gran formato dividida en secciones numéricas, cromáticas o simbólicas destinadas a determinar la asignación de un incentivo lúdico.
48. **Shuffleboard de mesa:** Su activación permite el deslizamiento manual de discos metálicos lastrados sobre una superficie de madera lisa y pulida, con el objetivo de posicionarlos dentro de las zonas de puntuación ubicadas en el extremo opuesto del mueble.
49. **Tiro con arco tradicional:** Su activación permite el uso de una instalación diseñada para el lanzamiento de flechas físicas a blancos estáticos utilizando equipamiento de tensión manual.
50. **Toboganes secos:** Su activación permite el uso de aparatos de deslizamiento físico que aprovechan la fuerza de gravedad y el uso de superficies de baja fricción para el entretenimiento.
51. **Toro mecánico:** Su activación permite el funcionamiento de una estructura acolchada motorizada que ejecuta movimientos de rotación y reparo regulados mecánicamente para simular la experiencia física de montar un animal de rodeo.
52. **Trenes eléctricos de jardín:** Su activación permite el traslado recreativo de personas a bordo de vehículos a escala sobre rieles, con un funcionamiento mecánico simple libre de interactividad digital.



Cuarto: Los Juegos aplicables para lo dispuesto en el artículo 123, párrafo sexto del Código Financiero, son los siguientes:

1. **Arcade de combate de robots:** Su activación permite la manipulación de entidades digitales de combate dentro de un software especializado, en donde el usuario opera interfaces compuestas por dobles palancas manuales de control cinético.
2. **Arcade de deportes electrónicos:** Su activación permite la simulación interactiva de disciplinas deportivas como fútbol o baloncesto en una pantalla, en donde el participante utiliza mandos direccionales y botones para controlar el desempeño de los atletas digitales.
3. **Cabinas de Realidad Virtual (VR):** Su activación permite la inmersión del participante en un entorno tridimensional simulado por computadora, requiriendo para ello el uso de visores ópticos envolventes y mandos de movimiento que traducen los desplazamientos físicos del usuario en acciones digitales.
4. **Cabinas de narración deportiva:** Su activación permite al usuario interactuar con secuencias de video pregrabadas de eventos deportivos con el objeto de capturar, editar y reproducir su propia crónica de audio a través de un sistema de grabación digital.
5. **Cápsulas de simulación 4D/5D:** Su activación permite la proyección de contenido cinematográfico o lúdico interactivo sincronizado con el movimiento neumático o hidráulico de los asientos del participante, complementado con efectos físicos ambientales en la cabina.
6. **Consolas de videojuegos en áreas comerciales:** Su activación permite el acceso a plataformas de entretenimiento digital comerciales dispuestas en estaciones fijas, en donde el participante interactúa con el software mediante mandos y periféricos estándar de control manual.
7. **Gabinetes de Arcade clásicos:** Su activación permite la ejecución de un software de videojuegos de pelea o plataformas en una pantalla integrada, en donde el participante manipula palancas y botones mecánicos para controlar las acciones de un personaje digital.
8. **Guitarra electrónica y juegos de ritmo (Rhythm games):** Su activación permite la ejecución interactiva de secuencias musicales a través de un software, en donde el usuario opera mandos interactivos con forma de instrumentos musicales equipados con botones y sensores de pulsación.
9. **Juego de ritmo con tambores electrónicos:** Su activación permite la interacción del participante con un software musical, en donde este debe golpear rítmicamente superficies provistas de sensores de impacto utilizando baquetas físicas de conformidad con las indicaciones de la pantalla.
10. **Karaoke:** Su activación permite el despliegue de pistas musicales multimedia y texto lírico sincronizado en pantalla, capturando y amplificando la ejecución vocal del usuario a través de micrófonos individuales en cabinas o establecimientos autorizados.
11. **Kioscos de juegos de memoria:** Su activación permite el desarrollo de retos cognitivos y ejercicios mentales en una terminal electrónica, en donde el usuario responde a los estímulos visuales presionando paneles luminosos o pantallas táctiles.
12. **Kioscos de juegos educativos para niños:** Su activación permite el despliegue de software didáctico y de entretenimiento infantil en pantallas portátiles (*tablets*) empotradas en mobiliario fijo de seguridad, operadas mediante interfaces simplificadas.
13. **Kioscos interactivos de Trivia:** Su activación permite el despliegue de cuestionarios automatizados y bancos de preguntas sobre una pantalla interactiva, en donde el usuario selecciona las respuestas mediante una interfaz táctil o botones selectores dentro de un tiempo determinado.
14. **Máquina de pesca digital:** Su activación permite la simulación de actividades de pesca en un entorno virtual, en donde el usuario interactúa con una pantalla LED y manipula mandos mecánicos equipados con un sistema de tensión que replica la resistencia física de un carrete de pesca real.
15. **Máquinas de arcade de "búsqueda de tesoro":** Su activación permite el despliegue de escenarios interactivos en pantallas táctiles de gran formato, en donde el participante debe localizar objetos ocultos interactuando directamente con la superficie vidriada.
16. **Máquinas de arcade de cultura general:** Su activación permite el despliegue de bases de datos de preguntas y respuestas organizadas por categorías de conocimiento, interactuando con el usuario a través de interfaces táctiles bajo la modalidad de límite de tiempo.
17. **Máquinas de garra digitales:** Su activación permite el control y desplazamiento mecánico de un brazo de captura automatizado, en donde la operación, la trayectoria de la pinza y la visualización del área de premios se procesan y observan a través de una pantalla digital.
18. **Máquinas de juego de "luz y sonido" (Giant Simon):** Su activación permite el inicio de secuencias lógicas e iterativas que el participante debe replicar de forma manual mediante la pulsación de paneles iluminados distribuidos en la estructura del aparato.
19. **Máquinas de martillo digitales:** Su activación permite medir la fuerza de un impacto ejecutado por el usuario sobre una plataforma amortiguada provista de sensores de presión electrónica, desplegando el puntaje obtenido en una pantalla LED interactiva.
20. **Máquinas de "ritmo de manos":** Su activación permite al participante interactuar con pistas musicales en el aire, utilizando para ello sensores infrarrojos de proximidad que capturan los movimientos y proximidad de las palmas de las manos sin necesidad de tocar la máquina.



21. **Maquinitas de canje (Keymaster):** Su activación permite la manipulación de mandos direccionales para operar un mecanismo motorizado gestionado por software, con el objetivo de alinear físicamente una llave o dispositivo en una ranura específica para liberar un premio.
22. **Mesas de cartas electrónicas:** Su activación permite la participación en juegos tradicionales de baraja en donde la distribución de cartas y la figura del repartidor son representaciones digitales en una pantalla común con la que interactúan los jugadores desde estaciones táctiles.
23. **Mesas de estrategia digital:** Su activación permite la ejecución de juegos de tablero en formato digital, facilitando la visualización del mapa de juego en pantallas horizontales donde interactúan múltiples participantes.
24. **Mesas de juego digitales:** Su activación permite la ejecución de dinámicas de entretenimiento en una pantalla dispuesta horizontalmente, cuya superficie cuenta con tecnología táctil multipunto que permite a uno o varios participantes interactuar de forma simultánea con los elementos digitales.
25. **Pinball digital:** Su activación permite la simulación de un juego de pinball tradicional en donde el tablero físico se sustituye por una pantalla vertical de alta resolución, y en donde el usuario opera botones laterales para activar palancas virtuales que retienen una bola digital.
26. **Plataformas de baile:** Su activación permite la simulación de una rutina de baile sincronizada con pistas musicales; cuenta con una pantalla informativa y una estructura de paneles electrónicos o táctiles en el suelo que el participante debe presionar con los pies siguiendo las secuencias indicadas por el sistema.
27. **Rockolas o máquinas de música digitales:** Su activación permite al usuario el acceso a un catálogo multimedia digitalizado para seleccionar y reproducir pistas de audio o video mediante el uso de una pantalla táctil o botonera interactiva.
28. **Sala de diversiones electrónicas:** Su habilitación o apertura permite que uno o varios usuarios interactúen, de forma simultánea o sucesiva, con un conjunto de dispositivos electrónicos, gabinetes *arcade*, consolas o simuladores, dentro de un establecimiento cerrado o área delimitada para dicho fin lúdico.
29. **Sala de juegos holográficos (Holo-Arcades):** Su activación permite la proyección de imágenes holográficas tridimensionales dentro de un gabinete, en donde el participante interactúa con los elementos virtuales mediante sensores ópticos de movimiento que operan sin contacto físico.
30. **Shooters con pistolas de luz:** Su activación permite el desarrollo de un juego de puntería y disparos sobre objetivos digitales en pantalla, en donde el participante apunta y acciona un mando interactivo configurado como un arma con tecnología infrarroja u óptica.
31. **Simuladores de cabina de F1:** Su activación permite experimentar la telemetría y conducción de un vehículo de carreras de alta velocidad en un monocasco profesional equipado con mandos electrónicos, pantallas envolventes y sistemas de movimiento asistido.
32. **Simuladores de carreras:** Su activación permite la simulación de una carrera de vehículos en un entorno virtual proyectado en pantalla; cuenta con un gabinete equipado con volante, pedales y palanca de cambios que el usuario opera para dirigir y controlar el avance de un automóvil digital.
33. **Simuladores de ciclismo interactivo:** Su activación permite al participante pedalear en una estructura de bicicleta fija enlazada a un software que proyecta rutas virtuales en pantalla y ajusta automáticamente la resistencia mecánica según las pendientes del video.
34. **Simuladores de drones:** Su activación permite el pilotaje virtual de una aeronave no tripulada en pantalla, en donde el usuario interactúa manipulando una estación de control fija provista de mandos analógicos y radiofrecuencia.
35. **Simuladores de navegación:** Su activación permite replicar las condiciones de mando de una embarcación o submarino en un gabinete cerrado, utilizando pantallas informativas e interfaces de control digital que responden a las variables del software.
36. **Simuladores de paracaidismo:** Su activación permite la simulación de caída libre combinando un túnel de viento vertical con el uso de visores de realidad virtual que proyectan un entorno procesado digitalmente.
37. **Simuladores de penal (Fútbol):** Su activación permite registrar el impacto físico de un balón real pateado por el usuario mediante sensores de velocidad, calculando su trayectoria para determinar si interactúa con éxito frente a un guardameta digitalizado en pantalla.
38. **Simuladores de remo con pantalla:** Su activación permite traducir el esfuerzo motriz del usuario en una estructura con manerales hacia el desplazamiento de una embarcación digital dentro de un entorno virtual proyectado en pantalla.
39. **Simuladores de surf:** Su activación permite al usuario posicionarse sobre una tabla sujeta a una plataforma hidráulica controlada por software, la cual sincroniza sus movimientos oscilatorios con la proyección en video de un entorno marítimo.
40. **Simuladores de tiro con arco digital:** Su activación permite el lanzamiento simulado de proyectiles utilizando arcos equipados con sensores infrarrojos que registran la tensión y apertura para proyectar la trayectoria de la flecha en una pantalla de alta definición.
41. **Simulador de vuelo:** Su activación permite la simulación de conducción y control de una aeronave digital en un entorno virtual, en donde el participante manipula palancas de control manual (*joysticks*) y mandos electrónicos para modificar la trayectoria y velocidad en pantalla.



42. **Simulador de golf con sensores de impacto:** Su activación permite al participante realizar un golpe físico real con un bastón sobre una bola, en donde una red de sensores ópticos y de presión analiza la velocidad y trayectoria del impacto para proyectar el vuelo de la bola en una pantalla virtual.
43. **Simulador de tiro deportivo:** Su activación permite la simulación de prácticas de tiro sobre objetivos virtuales de alta definición, en donde el participante utiliza réplicas de equipo deportivo provistas de sensores láser que registran el impacto en el software.
44. **Simuladores de vuelo espacial:** Su activación permite la recreación de entornos extra atmosféricos dentro de una cabina cerrada con movimiento cinético, controlada por un software lúdico interactivo de navegación aeroespacial.
45. **Sistemas de Realidad Aumentada (AR):** Su activación permite la superposición de elementos gráficos e interactivos digitales sobre el entorno físico del establecimiento mediante el uso de proyectores, pantallas o visores ópticos con los que interactúa el participante.
46. **Terminal de Deportes Electrónicos:** Su activación permite el acceso a plataformas de juegos competitivos de alto rendimiento a través de estaciones de cómputo especializadas, operadas mediante periféricos interactivos de alta velocidad como teclados mecánicos y ratones ópticos.
47. **Terminales de apuestas deportivas (Autoservicio):** Su activación permite el acceso a plataformas de datos estadísticos en tiempo real, en donde el usuario procesa sus selecciones de juego a través de una pantalla táctil e imprime los comprobantes correspondientes de forma automatizada.
48. **Terminales de apuestas electrónicas:** Su activación permite la participación del usuario en sorteos o juegos de cartas y ruleta digitalizados, en donde la selección de jugadas y la consulta de resultados se realizan mediante una interfaz táctil conectada a un servidor central.
49. **Terminales de ligas locales de deportes electrónicos (e-gaming local):** Su activación permite la conexión y el acceso controlado a plataformas de videojuegos masivos en red dentro de estaciones de cómputo provistas de periféricos interactivos.
50. **Terminales de Lotería electrónica (Keno):** Su activación permite la selección de combinaciones numéricas a través de una interfaz táctil, procesando la participación del usuario en un sorteo digital automatizado cuyos resultados se despliegan de inmediato en pantalla.
51. **Terminales Multijuegos:** Su activación permite el acceso a un menú interactivo que concentra una pluralidad de títulos y sistemas de software lúdicos integrados dentro de una misma unidad central de procesamiento (CPU), operados mediante mandos comunes.
52. **Video Poker o Video Slot:** Su activación permite el desarrollo de partidas lúdicas basadas en el azar, cuyo resultado y combinaciones se resuelven de forma automatizada mediante la ejecución de un algoritmo digital y un generador de números aleatorios desplegado en pantalla.

Quinto: En el supuesto que la Autoridad Fiscal en ejercicio de sus facultades de revisión identifique algún juego que por su denominación no se encuentre señalado en el presente acuerdo, se aplicará la tarifa correspondiente al tipo de juego que por su naturaleza, funcionamiento y componentes electrónicos o mecánicos, guarde mayor identidad con las categorías descritas.

Sexto: En el supuesto de presentarse alguna duda sobre la interpretación o el cumplimiento del contenido del presente instrumento jurídico-administrativo, la Autoridad Fiscal podrán solicitar la intervención del Instituto Hacendario del Estado de México, para que en el marco del Sistema de Coordinación Hacendaría del Estado de México con sus municipios, se generen criterios de interpretación administrativa o, en su caso, se formulen propuestas de reforma que tengan como finalidad clasificar los juegos objeto del presente acuerdo.

En todo momento la Autoridad Fiscal deberán determinar el Impuesto sobre Diversiones, Juegos y Espectáculos Públicos de acuerdo a lo dispuesto en el Código Financiero del Estado de México y Municipios, sin que por ningún motivo se puedan variar los elementos propios de la contribución.

TRANSITORIOS

Artículo Primero: Publíquese el presente Acuerdo en el Periódico Oficial "Gaceta del Gobierno".

Artículo Segundo: El presente Acuerdo entrará en vigor a partir del día hábil siguiente de su publicación en el Periódico Oficial "Gaceta del Gobierno".

Vocal Ejecutivo y Secretario del Consejo Directivo del Instituto Hacendario del Estado de México, Arturo Pontifes Martínez.- (Rúbrica).

