

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA

PRESIDENCIA DE LA MESA DIRECTIVA
H. CÁMARA DE DIPUTADOS
LXVI LEGISLATURA
PRESENTE

El Congreso de la Ciudad de México, III Legislatura, de conformidad con el artículo 71 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, artículo 29 fracción II, 325 y 326 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, presenta la **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS:**

DECRETO

“**ÚNICO.** - Se REFORMA la fracción V del artículo 5, se ADICIONA una fracción V BIS al artículo 5 de Ley General de Cultura Física y Deporte, para quedar como sigue:

Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:

I. – IV. ...

V. Deporte: Actividad física o virtual/electrónica, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones.

V BIS. Deporte Electrónico o eSport: Actividad organizada de videojuegos o simulador que requiere habilidad, estrategia, entrenamiento sistemático y destreza, ya sea física o cognitiva; con el fin de obtener un resultado competitivo medido objetivamente a través de reglas y un sistema de puntuación definido.

TRANSITORIOS

III LEGISLATURA

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

SEGUNDO. El Congreso de la Unión contará con seis meses a partir de la entrada en vigor del Decreto para realizar las reformas legales aplicables en la materia.

Palacio Legislativo del Congreso de la Ciudad de México, a los dieciocho días del mes de agosto del año dos mil veinticinco.

POR LA MESA DIRECTIVA


DIPUTADA MARTHA SOLEDAD AVILA VENTURA
PRESIDENTE

SECRETARIO

SECRETARIA


DIPUTADO FERNANDO ZARATE SALGADO

DIPUTADA LIZZETTE SALGADO VIRAMONTES



Ciudad de México, 20 de marzo de 2025

**DIP. MARTHA ÁVILA VENTURA
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA
CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA
PRESENTE**

El que suscribe diputado **FEDERICO CHÁVEZ SEMERENA**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, III Legislatura del Congreso de la Ciudad de México, con fundamento en lo dispuesto por artículos 71, fracción III y 122, apartado A, Base I de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29, apartado A, numeral 1 y apartado D, inciso c) y 30, numeral 1, inciso b) de la Constitución Política de la Ciudad de México; 12, fracción II y 13, fracción LXVII de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México y 5, fracción I, 82, 95, fracción II, 96, 325 y 326 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a la consideración de este H. Congreso de la Ciudad de México, la presente **PROPUESTA DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS**, al tenor de la siguiente:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

A efecto dar debido cumplimiento a lo expuesto en el artículo 96 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, se exponen puntualmente los siguientes

elementos



I. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE LEY O DECRETO;

DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS

II. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Objetivo de la Propuesta para la Inclusión de los Esports en la Ley General de Cultura Física y Deporte

El presente proyecto de iniciativa de ley tiene como objetivo la inclusión de los eSports dentro del marco normativo de la Ley General de Cultura Física y Deporte en México. Lo anterior tiene sustento en el reconocimiento del crecimiento exponencial de los deportes electrónicos a nivel mundial y su impacto en la juventud y la cultura digital, esta propuesta busca formalizar y regular la práctica de los eSports como una disciplina deportiva legítima, reconocida y validada en el marco jurídico mexicano.

La inclusión de esta nueva categoría, eSports; en esta ley permitirá fomentar su desarrollo en un entorno seguro y organizado, estableciendo directrices claras que promuevan la competencia saludable, la formación de atletas y el respeto entre participantes. Asimismo, se pretende impulsar iniciativas que fortalezcan la educación, la creatividad, y la inclusión social a través de los eSports, beneficiando tanto a los jugadores como a las comunidades en las que se realice.

Complementariamente, la regulación facilitará la creación de programas de apoyo y financiamiento para la formación de talentos, la producción de eventos, y la integración de los eSports en el ámbito educativo, contribuyendo así al enriquecimiento cultural y al desarrollo integral de los jóvenes en el país.

con un crecimiento del 14.5% en la base de aficionados entre 2020 y 2021, según datos de la firma de análisis de mercado de la industria de videojuegos Statista. Esta plataforma estima que la industria de videojuegos interactivos ha crecido a tal punto que México actualmente se encuentra en el segundo mercado de videojuegos de América latina más importantes a nivel mundial. Dentro de las razones por las cuales México se posiciona en este lugar es por la versatilidad y la facilidad de acceso que han permitido la expansión a gran escala de este sector³.

A pesar de esta evolución, el marco legal y cultural de la concepción que tenemos del deporte en México aún no se encuentra acorde a las realidades mundiales y tecnológicas que actualmente vivimos. El mejor ejemplo de ello es la Ley General de Cultura Física y Deporte, la cual aún no ha integrado a los esports como una disciplina válida, es más resulta preocupante que en pleno siglo XXI esta ley aún se centre única y exclusivamente en los deportes tradicionales. Esta omisión no solo limita el reconocimiento de una gran cantidad de participantes y aficionados, sino que también deja un vacío en la regulación de competencias y en la promoción de un entorno seguro y saludable, así como en el enfoque disciplinado del ejercicio de una actividad deportiva. Es importante mencionar que a pesar de que no existe actualmente en la ley un marco normativo que regule este tipo de actividades, los torneos, convenciones y eventos en torno a los eSports ya se llevan a cabo a lo largo y ancho de nuestro país por lo que la falta de reconocimiento formal podría llevarnos a problemas de inseguridad y de explotación de jugadores, así como a un escaso apoyo a las iniciativas que promueven el desarrollo de este sector. Un ejemplo de cómo esta industria ha avanzado en nuestro país sin ninguna regulación es la Liga Mexicana de Videojuegos⁴ patrocinada por diversas marcas, en la cual

³ Vid: <https://es.statista.com/temas/9276/industria-de-los-videojuegos-en-mexico/>, consultada el 5 de marzo de

2022, consultada el 05 de marzo de 2022.



III LEGISLATURA

PAN FEDERICO CHÁVEZ



III LEGISLATURA

jugadores de eSports tienen habilidades cognitivas más desarrolladas, mejorando su capacidad de multitarea y toma de decisiones en entornos de alta presión⁵.

Adicionalmente, la inclusión de los eSports como una nueva categoría dentro de la Ley General de Cultura Física y Deporte permitirá establecer un marco de seguridad y regulaciones que protejan a los jugadores. Es importante señalar que la Asociación Internacional de eSports ha abogado por políticas que prevengan el acoso y la explotación, así como medidas para asegurar el bienestar mental de los participantes⁶, lo anterior teniendo en cuenta que muchas veces los jugadores no cuentan con la mayoría de edad o el permiso y cuidado de un adulto. Pero para emitir reglas claras que fomenten los principios de humanidad, deporte y respeto es necesario el reconocimiento de la práctica como un deporte oficial. La regulación de eventos y ligas podría ayudar a fomentar un ambiente competitivo más saludable, eliminando las malas prácticas que actualmente pueden prevalecer en el sector no regulado.

Es importante señalar que esta nueva disciplina no solo impacta directamente al mundo deportivo, si no que también al ámbito económico, ya que la inclusión de los eSports podría significar una derrama económica importante que según proyecciones de la consultora Pricewaterhouse Coopers (PwC), el sector de los videojuegos, incluyendo los eSports, podría representar un crecimiento anual promedio de más de 4.6 mil millones de USD en 2025⁷. Esto se traduce en la

⁵ UC Irvine News. (8 de diciembre de 2015). *Playing 3-D video games can boost memory formation, UCI study finds*. California . University of California Recuperado de <https://news.uci.edu/2015/12/08/playing-3-d-video-games-can-boost-memory-formation-uci-study-finds/>

⁶ Vid: <https://icsf.org/fia-initiative/>, consultada el 5 de marzo de 2025.

⁷ Vid: <https://www.economista.com.mx/arteseideas/El-entretenimiento-y-los-medios-en-Mexico-crecen-mas-que-el-PIB-PwC-20231206-0029.html#:~:text=4:00%20min-,El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC>

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC, consultada el 5 de marzo de 2025.

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC

El%20entretenimiento%20y%20los%20medios%20en%20M%C3%A9xico%20crecen%20m%C3%A1s%20que,propinado%20del%20pa%C3%ADs%20de%20Am%C3%A9rica%20Latina%20y%20el%20Caribe%20en%202025%20-%20PwC



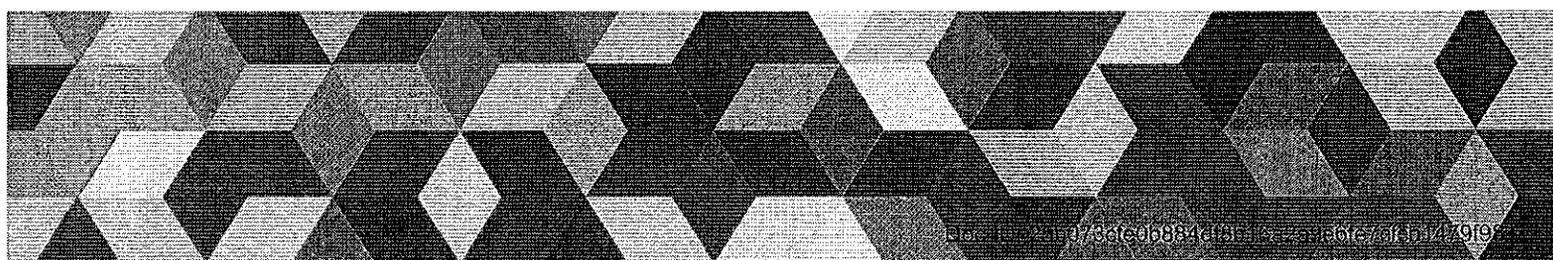
FEDERICO CHÁVEZ



creación de empleos no solo para jugadores, sino también para profesionales en diversas áreas como la producción de eventos, marketing digital y la gestión de comunidades, así como en patrocinios y desarrollo de tecnologías del deporte.

Por último, la implementación de esta categoría de eSports en el ámbito deportivo ofrecería una plataforma importante para promover la inclusión y la diversidad. El mejor ejemplo de lo anterior es la demostración competitiva de eSports que se llevaron a cabo en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, debido a la pandemia de Covid-19. Esta nueva disciplina deportiva demostró que los deportes digitales pueden trascender las barreras geográficas y demográficas, brindando participación a personas independientemente de su edad, género, o condición económica. Este enfoque inclusivo fomentaría una comunidad más unida y diversa, reflejando los valores contemporáneos de igualdad y aceptación. Es importante señalar que derivado de este auge como nueva categoría deportiva, el Comité Olímpico Internacional (COI) implementó los Sports Series los cuales son eventos que buscan fomentar y promover los deportes electrónicos o eSports en un contexto que se alinea con los valores y la misión del movimiento olímpico. Estas series son competencias organizadas, que pueden incluir diferentes títulos de videojuegos reconocidos, y se desarrollan con la finalidad de atraer a una audiencia más joven y conectar con la cultura digital contemporánea.

Una de las iniciativas más destacadas fue la serie de eSports que se llevó a cabo en 2021, donde se realizaron competiciones en varios videojuegos. Estas series están diseñadas para mostrar cómo los eSports pueden coexistir con los deportes tradicionales, promoviendo principios como el trabajo en equipo, la ética deportiva



y la inclusión⁸. Con lo anterior, los Sport Series se han convertido en un acercamiento innovador por parte del COI para integrar los eSports en el ámbito deportivo, reconociendo su creciente popularidad y el potencial para atraer a nuevas generaciones de aficionados al deporte.

Es importante mencionar que la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE), máximo organismo deportivo en México respecto al deporte federado, en febrero de 2019, reconoció, aprobó y avaló a la Federación Mexicana de eSports (FEMES) como Federación Nacional Deportiva. Asimismo, se le otorgó el Registro Único del Deporte (RUD), lo que quiere decir que CONADE ya ha reconocido a los eSports como deporte oficial. A nivel internacional, también han sido reconocidas otras organizaciones de esports como lo son CONCECARES, la International eSports Federation (IeSF) y WESCO.

La inclusión de los eSports como un deporte válido no solo es un paso hacia la modernización de la legislación deportiva en nuestro país, también representa una oportunidad para preparar a las futuras generaciones frente a los retos contemporáneos que plantea un mundo cada vez más digital anteponiendo los valores de cooperación, ética y disciplina como entrada a un mundo virtual. Es imperativo reconocer la evolución del deporte y adaptarse a las nuevas realidades, asegurando un futuro donde todos puedan participar y beneficiarse de la práctica deportiva, tanto en el mundo físico como en el virtual.

VI. FUNDAMENTO LEGAL Y EN SU CASO SOBRE SU CONSTITUCIONALIDAD Y CONVENCIONALIDAD;

CUARTO. Que de conformidad los artículos 325 y 326 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México establecen los criterios que deben sustentar las iniciativas dirigidas al Congreso.

VII. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE LEY O DECRETO;

PROPUESTA DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS

VIII. ORDENAMIENTOS A MODIFICAR

Ley General de Cultura Física y Deporte

IX. TEXTO NORMATIVO PROPUESTO.

LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE	
TEXTO NORMATIVO VIGENTE	TEXTO NORMATIVO PROPUESTO
<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I. – IV. ...</p> <p>V. Deporte: Actividad física, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones;</p>	<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I. – IV. ...</p> <p>V. Deporte: Actividad, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competiciones. De manera enunciativa más no limitativa se incluyen a las actividades físicas tradicionales, así como a las competencias de videojuegos que requieran destreza física, estrategia, habilidad cognitiva, y entrenamiento sistemático y que se</p>

	<p>desarrollen bajo un marco competitivo formal con reglas establecidas y un sistema de puntuación objetivo.</p>
<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I. – IV. ...</p> <p><i>SIN CORRELATIVO</i></p>	<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I. – IV. ...</p> <p>V BIS. Deporte Electrónico o eSport: Actividad organizada de videojuegos o simulador que requiere habilidad, estrategia, entrenamiento sistemático y destreza, ya sea física o cognitiva; con el fin de obtener un resultado competitivo medido objetivamente a través de reglas y un sistema de puntuación definido.</p> <p>El Deporte Electrónico contará con un administrador de competición, el que dictará la reglamentación asequible para todas y todos los participantes.</p>
<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I. – XIV. ...</p> <p><i>SIN CORRELATIVO</i></p>	<p>Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:</p> <p>I. – XIV. ...</p> <p>XV. Evento Deportivo de eSport: Se entiende por evento deportivo de eSports a toda competencia organizada en la que jugadores o equipos participantes compiten entre sí utilizando videojuegos electrónicos o simuladores, con un reglamento establecido y a través de plataformas digitales o presenciales, promoviendo la participación, el espíritu competitivo y la interacción de la comunidad de jugadores, así como la posibilidad de</p>



III LEGISLATURA

FEDERICO CHÁVEZ

CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO



III LEGISLATURA

	obtención de premios o reconocimientos.
<p>Artículo 46. Para los efectos de la presente Ley, las Asociaciones Deportivas se clasifican en:</p> <p>I. – IV. ...</p> <p>...</p> <p>...</p> <p>...</p> <p>...</p> <p>La presente Ley y para los efectos de este artículo, se reconoce al deporte en todas sus modalidades y categorías, incluyendo al desarrollado por el sector estudiantil, al deporte para personas con discapacidad y al deporte para personas adultas mayores en plenitud.</p>	<p>Artículo 46. Para los efectos de la presente Ley, las Asociaciones Deportivas se clasifican en:</p> <p>I. – IV. ...</p> <p>...</p> <p>...</p> <p>...</p> <p>...</p> <p>La presente Ley y para los efectos de este artículo, se reconoce al deporte en todas sus modalidades y categorías, incluyendo al desarrollado por el sector estudiantil, al deporte para personas con discapacidad, al deporte para personas adultas mayores en plenitud y el eSports.</p>
<p>Artículo 54. Las Federaciones Deportivas Nacionales que soliciten su registro como Asociaciones Deportivas Nacionales a la CONADE deberán cumplir con los siguientes requisitos:</p> <p>I. – VI. ...</p> <p>Quedarán exentos del cumplimiento de lo dispuesto por la fracción V de este artículo, las Federaciones Mexicanas de Charrería y, Juegos y Deportes Autóctonos.</p>	<p>Artículo 54. Las Federaciones Deportivas Nacionales que soliciten su registro como Asociaciones Deportivas Nacionales a la CONADE deberán cumplir con los siguientes requisitos:</p> <p>I. – VI. ...</p> <p>Quedarán exentos del cumplimiento de lo dispuesto por la fracción V de este artículo, las Federaciones Mexicanas de Charrería, Juegos y Deportes Autóctonos y la de eSports.</p>

VIII. TEXTO DEL PROYECTO DE DECRETO

Por todo lo anteriormente expuesto y fundado, someto a la consideración del Pleno de este H. Congreso de la Ciudad de México la siguiente: **PROPUESTA DE INICIATIVA ANTE EL CONGRESO DE LA UNIÓN CON PROYECTO**

DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS

DISPOSICIONES A LA LEY GENERAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE EN MATERIA DE ESPORTS

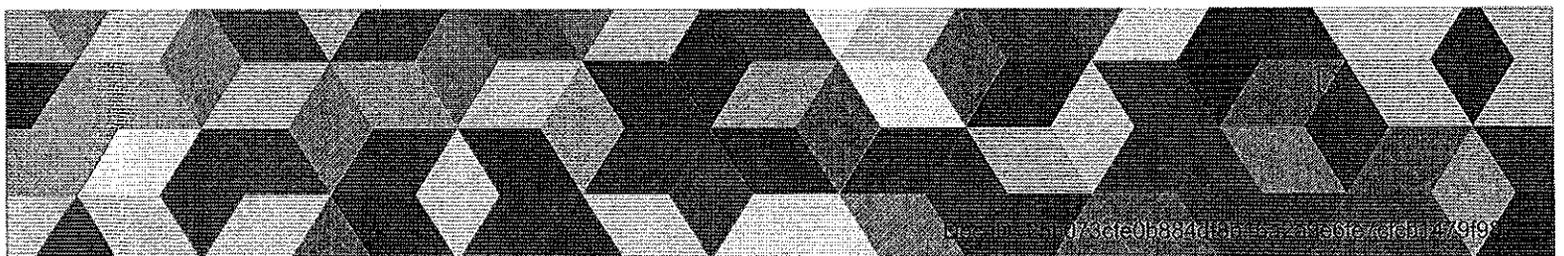
ÚNICO. - Se **REFORMAN** y **ADICIONAN** las fracciones V, V BIS y. XV del artículo 5; el párrafo sexto del artículo 46, y; el párrafo segundo del artículo 54 de la Ley General de Cultura Física y Deporte, para quedar como sigue:

Artículo 5. Para efecto de la aplicación de la presente Ley, se considerarán como definiciones básicas las siguientes:

I. - IV. ...

V. Deporte: Actividad, organizada y reglamentada, que tiene por finalidad preservar y mejorar la salud física y mental, el desarrollo social, ético e intelectual, con el logro de resultados en competencias. De manera enunciativa más no limitativa se incluyen a las actividades físicas tradicionales, así como a las competencias de videojuegos que requieran destreza física, estrategia, habilidad cognitiva, y entrenamiento sistemático, y que se desarrollen bajo un marco competitivo formal con reglas establecidas y un sistema de puntuación objetivo.

V BIS. Deporte Electrónico o eSport: Actividad organizada de videojuegos o simulador que requiere habilidad, estrategia, entrenamiento sistemático y destreza, ya sea física o cognitiva; con el fin de obtener un resultado competitivo medido objetivamente a través de reglas y un sistema de puntuación definido.





FEDERICO CHÁVEZ



El Deporte Electrónico contará con un administrador de competición, el que dictará la reglamentación asequible para todas y todos los participantes.

VI.- XIV. ...

XV. Evento Deportivo de eSport: Se entiende por evento deportivo de eSports a toda competencia organizada en la que jugadores o equipos participantes compiten entre sí utilizando videojuegos electrónicos o simuladores, con un reglamento establecido y a través de plataformas digitales o presenciales, promoviendo la participación, el espíritu competitivo y la interacción de la comunidad de jugadores, así como la posibilidad de obtención de premios o reconocimientos.

Artículo 46. Para los efectos de la presente Ley, las Asociaciones Deportivas se clasifican en:

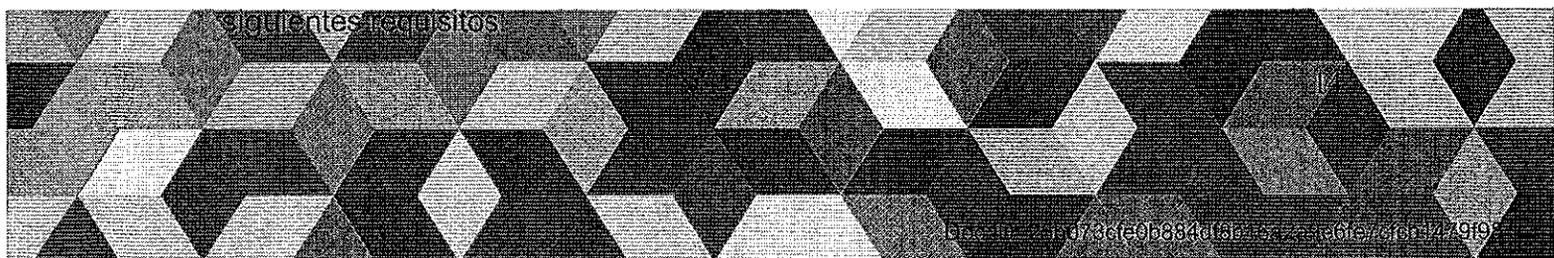
I. – IV. ...

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

La presente Ley y para los efectos de este artículo, se reconoce al deporte en todas sus modalidades y categorías, incluyendo al desarrollado por el sector estudiantil, al deporte para personas con discapacidad, al deporte para personas adultas mayores en plenitud y el eSports.

Artículo 54. Las Federaciones Deportivas Nacionales que soliciten su registro como Asociaciones Deportivas Nacionales a la CONADE deberán cumplir con los

siguientes requisitos:





**FEDERICO
CHÁVEZ**



I. – VI. ...

Quedarán exentos del cumplimiento de lo dispuesto por la fracción V de este artículo, las Federaciones Mexicanas de Charrería, Juegos y Deportes Autóctonos y la de eSports.

TRANSITORIOS

PRIMERO. - El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación.

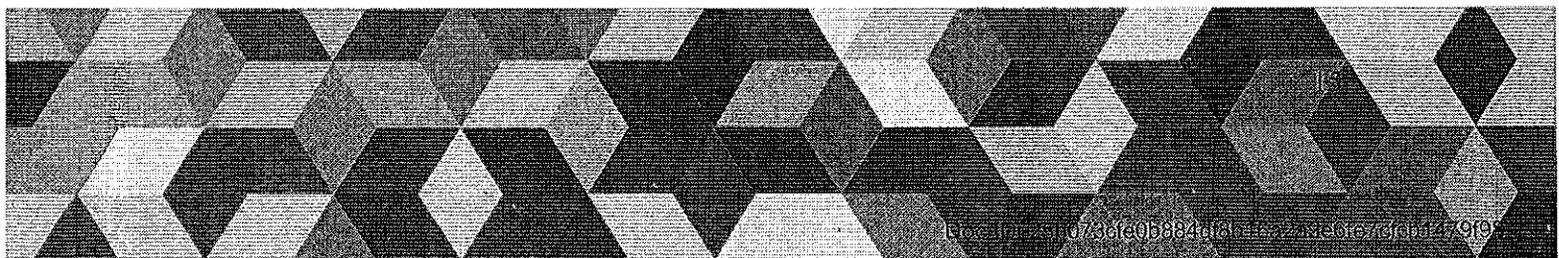
SEGUNDO.- Publíquese en el Diario Oficial de la Federación, para su mayor difusión.

Dado en el Recinto Legislativo de Donceles, sede del Poder Legislativo de la Ciudad de México a los 20 días del mes de marzo de 2025.

ATENTAMENTE

Federico Chávez Semerena

DIP. FEDERICO CHÁVEZ SEMERENA



Título	INI DE INI ESPORTS
Nombre de archivo	INI_DE_INI_ESPORTS.pdf
Identificación del documento	25b073cfe0b884df8b16a2a9e6fe7cfc1479f98
Formato de fecha del registro de auditoría	MM / DD / YYYY
Estado	 Firmado

Historial del documento



03 / 12 / 2025
21:19:25 UTC

Enviado para su firma a federico chavez
(federico.chavez@congresocdmx.gob.mx) por
federico.chavez@congresocdmx.gob.mx
IP: 189.241.226.2



03 / 12 / 2025
21:19:32 UTC

Visualizado por federico chavez
(federico.chavez@congresocdmx.gob.mx)
IP: 189.241.226.2



03 / 12 / 2025
21:19:52 UTC

Firmado por federico chavez
(federico.chavez@congresocdmx.gob.mx)
IP: 189.241.226.2



03 / 12 / 2025
21:19:52 UTC

El documento se ha completado.