



*“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 OCTUBRE DE 2008

No. 450

Í N D I C E

ADMINISTRACIÓN PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL

JEFATURA DE GOBIERNO

- ♦ DECRETO POR EL QUE SE DESINCORPORAN DE LOS BIENES DEL DOMINIO PÚBLICO DEL DISTRITO FEDERAL LAS FRACCIONES I Y II DEL PREDIO DENOMINADO “ARCONSA”, UBICADAS AL NOROESTE DE LA AUTOPISTA MÉXICO-TOLUCA, ZONA ARCONSA, UNA FRACCIÓN DEL PREDIO DENOMINADO “EL ESCORPIÓN”, UBICADA EN AVENIDA 16 DE SEPTIEMBRE Y GRAEF FERNÁNDEZ, ZONA EL ESCORPIÓN, Y UNA FRACCIÓN DEL PREDIO DENOMINADO “EL TRIÁNGULO”, UBICADA EN AVENIDA GRAEF FERNÁNDEZ Y AVENIDA VASCO DE QUIROGA, ZONA LA PONDEROSA, TODAS EN LA DELEGACIÓN CUAJIMALPA DE MORELOS, PARA SU POSTERIOR ENAJENACIÓN A TÍTULO ONEROSO 3
- ♦ DECRETO POR EL QUE SE EXPROPIA A FAVOR DEL INSTITUTO DE VIVIENDA DEL DISTRITO FEDERAL EL PREDIO UBICADO EN LA CALLE NOPALTIZIN NÚMERO 66, COLONIA TLAXPANA, DELEGACIÓN MIGUEL HIDALGO, DISTRITO FEDERAL, PARA LLEVAR A CABO ACCIONES DE MEJORAMIENTO URBANO DEL CENTRO DE POBLACIÓN, ASÍ COMO LA EDIFICACIÓN DE VIVIENDA DE INTERÉS SOCIAL Y POPULAR EN BENEFICIO DE LA COLECTIVIDAD 7
- ♦ DECLARATORIA DE PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE DE LOS JUEGOS DE PELOTA DE ORIGEN PREHISPÁNICO 11
- ♦ DECRETO POR EL QUE SE EXPIDE LA LEY QUE REGULA EL USO DE TECNOLOGÍA PARA LA SEGURIDAD PÚBLICA DEL DISTRITO FEDERAL 15
- ♦ DECRETO POR EL QUE SE REFORMA Y ADICIONA LA LEY DE LOS DERECHOS DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DEL DISTRITO FEDERAL 26

SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL

- ♦ AVISO DE AMPLIACIÓN DE PROYECTOS APROBADOS PARA EL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL 2008, PUBLICADOS EN LA GACETA OFICIAL DEL DISTRITO FEDERAL EL DÍA 29 DE MAYO DE 2008 28

Continúa en la Pág. 2

DECLARATORIA DE PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE DE LOS JUEGOS DE PELOTA DE ORIGEN PREHISPÁNICO

(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, inciso b), de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 8º, fracción II, 52, 67, fracciones II y XIX, 87 y 90 del Estatuto de Gobierno del Distrito Federal; 2º, 5º, 12, 14, 15, fracción XII, 16, fracciones II y IV, 32 *bis*, fracciones I, III, XI, XII, XIII, XVI y XX, de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal; 2, fracciones II, V y VI; 3; 4, fracciones IX, XI, XIII y XIV; 5, fracciones I, II, V, X, XIV y XXI, 6; 7, fracción V, 8, 18, fracciones I y II, 19, fracción VII, 55 al 61 de la Ley de Fomento Cultural del Distrito Federal; 8º, fracciones I y IV, 13, 17, 19 y 30 de la Ley del Régimen Patrimonial y del Servicio Público del Distrito Federal, así como en la Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, y

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

Que la cultura es concebida como el conjunto de rasgos que caracterizan e identifican a una sociedad o a un grupo social, dentro de los cuales destacan las diversas manifestaciones artísticas, cosmovisiones, modos de vida, tradiciones, creencias, festividades, formas de interacción y sistemas de valores.

Que la cultura es patrimonio de la sociedad, cuya preservación, promoción y difusión corresponde a las instituciones públicas, a las organizaciones sociales y a la sociedad en su conjunto, de acuerdo con el marco legal aplicable.

Que en este sentido, el Distrito Federal, al igual que otras entidades del país, tiene una importante presencia cultural de sus pueblos originarios e indígenas, la cual se reproduce en un conjunto de festividades, manifestaciones artísticas, actividades de esparcimiento, formas de organización comunitaria, tal y como acontece con los juegos de pelota mixteca y tarasca de origen prehispánico, los cuales han sido practicados de manera cotidiana en diversas áreas de la ciudad, como deportivos, centro recreativos, espacios monumentales abiertos, parques, entre otros.

Que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y los tratados internacionales ratificados por el Senado de la República, imponen al Estado Mexicano y, por ende, al Gobierno del Distrito Federal, la adopción de medidas concretas orientadas a salvaguardar las distintas manifestaciones culturales, dentro de las cuales se encuentra los juegos de pelota mixteca y tarasca.

Que como resultado de la dinámica social y demográfica de una gran urbe como la Ciudad de México, un número importante de manifestaciones culturales como los juegos de pelota de origen prehispánico han visto amenazada su existencia ante el surgimiento de nuevas expresiones culturales y la falta de espacios que fomenten su preservación, razón por la cual deben ser salvaguardadas por el Gobierno del Distrito Federal, a fin de propiciar su preservación, protección, valoración y revitalización, mediante su conocimiento por parte de la población.

Que de acuerdo con la Ley de Fomento Cultural del Distrito Federal, los juegos de pelota de origen prehispánico constituyen prácticas tradicionales que encuadran en la definición de Patrimonio Cultural Intangible, al tener un significado o valor especial para un grupo social determinado o para la sociedad en general, el cual se traduce además en una expresión simbólica depositaria de conocimientos, concepciones del mundo y formas de vida.

Que entre las disposiciones internacionales aplicables en materia de patrimonio cultural intangible se encuentra la Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial aprobada en octubre de 2003 por la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), ratificada por el Senado de la República en diciembre de 2005, la cual en su artículo 13, inciso d), fracción II), obliga al Estado Mexicano a adoptar las medidas de orden jurídico, técnico, administrativo y financiero adecuadas para garantizar el acceso al patrimonio cultural inmaterial.

Que el sentido comunitario que congrega la práctica de los juegos de pelota prehispánica, refuerza la identidad en torno a un patrimonio cultural de todos los mexicanos y particularmente de los habitantes de la Ciudad de México.

Que el establecimiento, o en su caso, la protección de los juegos de pelota prehispánica y los espacios idóneos para practicarlos, fortalece las redes sociales de quienes los practican, organizan y promueven.

Que el 10 de marzo de 2005 la Asociación Mexicana de Jugadores de Juegos de Origen Prehispánico solicitó a la Secretaría de Cultura del Distrito Federal realizar los trámites conducentes para declarar a estas expresiones culturales y tradicionales como Patrimonio Cultural de la Ciudad de México.

Que en atención a lo anterior, el Consejo de Fomento y Desarrollo Cultural del Distrito Federal acordó por unanimidad pedir una opinión al Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) sobre la pertinencia y viabilidad de la solicitud.

Que en respuesta a esta petición, la Dirección de Etnología y Antropología Social del INAH, elaboró el dictamen titulado “*Los Juegos de Pelota Prehispánicos en la Ciudad de México. Dictamen Cultural*”, el cual los concibe como un legado histórico que debe ser protegido y revalorado, a través de los mecanismos legales e institucionales que garanticen su continuidad y fomenten en los capitalinos la práctica de esta tradición cultural con raíces milenarias.

Que como resultado de lo anterior, la Secretaría de Cultura se dio a la tarea de elaborar el proyecto de Declaratoria de Patrimonio Cultural Intangible relativo a los juegos de pelota de origen prehispánico practicados en la Ciudad de México, con base en lo previsto en el artículo 20, fracción XXIII, de la Ley de Fomento Cultural del Distrito Federal.

Que de acuerdo con lo establecido en el artículo 16, fracción II, de la Ley Orgánica de la Administración Pública del Distrito Federal, la Secretaría de Cultura remitió a la Consejería Jurídica y de Servicios Legales dicho proyecto para su revisión.

Que una vez revisado y aprobado el contenido de la propuesta de declaratoria por parte de la Consejería Jurídica y de Servicios Legales, y tomando en cuenta que para el Gobierno del Distrito Federal y sus habitantes resulta prioritario realizar todas las acciones requeridas para preservar, proteger y fomentar la cultura en sus diversas manifestaciones, he tenido a bien expedir la siguiente:

DECLARATORIA DE PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE DE LOS JUEGOS DE PELOTA DE ORIGEN PREHISPÁNICO

PRIMERO.- Se declaran patrimonio cultural intangible los juegos de pelota de origen prehispánico denominados *pelota tarasca* y *pelota mixteca* en sus tres modalidades: pelota de hule, pelota de forro y pelota de esponja.

SEGUNDO.- Las reglas y características generales de los juegos de pelota tarasca y mixteca son las siguientes:

a) De la pelota tarasca.

La cancha de juego se conoce como el patio de pelota y tiene de 90 a 120 metros de largo, por 11 metros de ancho, de manera que se forma un rectángulo dividido en *resto*, seguido *del cuadro* de cuatro metros, después por *la zona neutral* al centro y *la zona de saque* al final del rectángulo, donde se coloca el *saque*, que es una piedra plana en donde habitualmente se bota la pelota para ponerla en juego. El terreno debe ser plano de tierra fina y compactada.

Después de ser golpeada la bola por el capitán de la Zona de Resto, automáticamente entran en funciones todos los jugadores buscando terminar la jugada en la Zona del equipo contrario y el que lo logre hará punto a favor de su equipo.

La pelota puede ser elaborada de la manera tradicional o se puede utilizar una pelota de tenis desprendiéndole el forro. Una vez iniciado el juego no puede cambiarse de pelota, a menos que se rompa, se desinfla o lo acuerden los capitanes.

Los equipos se componen de cuatro jugadores: un *capitán*, un *bolellero* y dos *orilleros*, que no pueden cambiarse durante todo el juego, salvo que lo autorice el capitán del equipo contrario.

Los jugadores utilizan un *puño, palo o palillo* de aproximadamente 15 centímetros de largo con un diámetro seleccionado por el jugador para que al empuñarlo pueda golpear mejor la pelota.

El *Coime* es quien sanciona o falla las jugadas del partido, por lo tanto debe estar atento a todas las jugadas del partido. Si el *Coime* no vio la jugada se puede auxiliar de algún espectador cuyo fallo también será inapelable.

Aguardo es la palabra que se emplea para pedir tiempo.

La *raya* es el señalamiento de una jugada que muere.

Quince es el término empleado para señalar una infracción.

El conteo del partido consta de 12 puntos divididos en tres juegos de cuatro puntos cada uno.

b) De la pelota mixteca.

La cancha o pasajuego es un rectángulo de terreno cuyas líneas laterales llamadas *escases*, están separadas por una distancia de nueve a once metros y cuya prolongación puede ser determinada o acotada por aproximadamente cien metros de largo. En uno de los extremos del pasajuego se ubica el *cajón del resto*, que está formado por dos líneas transversales o *escases* y mide ocho metros de largo. El terreno debe ser plano de tierra fina, compactada. Con una capa de tezontle finamente molido.

En cada cancha se puede colocar el “salva juego” que consiste en un carrizo de siete a ocho metros de altura colocado sobre las líneas de *escases* de atrás y a los lados del saque. La falta de este “salva juego” no impide jugar y generalmente se utiliza sólo en partidos de compromiso.

En este juego se usan pelotas de hule, forro o esponja.

b.1) La pelota de hule

Se elabora con hule natural vulcanizado; tienen de 12 a 15 centímetros de diámetro y su peso aproximado es de 900 a 950 gramos.

Los jugadores de la pelota de hule usan un guante confeccionado con capas de piel de res sin curtir llamado *crudillo*. Se forran las capas y se les agrega clavos de cabeza de gota y se decoran con motivos prehispánicos pintados con vivos colores o con el nombre del propietario o su pueblo natal. El guante cubre sólo parte de la palma de la mano, a fin de dejar en libertad los dedos para poder sujetar al flexionarlos. Este guante pesa de dos a seis kilos.

En el juego de pelota de hule el equipo se compone de cinco jugadores. Cada equipo tiene su capitán o cabeza de partido, encargado de distribuir a sus jugadores y es el único autorizado para representar a su equipo ante las autoridades del juego. Al juez del juego se le llama *Chacero* y al juez de patio *Coime*, quien funge como autoridad en caso de una discusión o controversia por lo que debe conocer perfectamente la reglas. El *Coime* se encarga también de conseguir al *Chacero*, a quien le debe dar un carrizo o palo para marcar las rayas, las *Chazas* o marcas, con la figura de un triángulo pequeño y el hilo para medir. Otra de las funciones del *Coime* es mantener en buen estado la cancha, proporcionar las pelotas y, sobre todo, aplicar el reglamento.

El equipo que juega en el cajón se llama *resto* y el que lo hace en el otro extremo *saque* o *contrarresto*. Por su colocación, los jugadores del resto se llaman *resto, boleas* y *rayas*; los del saque se denominan *saque, rayas* y *contrarresto*.

Los juegos pueden practicarse con dos contrincantes (mano a mano) o por equipos de cinco jugadores. Todo partido se constituye por cinco juegos y puede terminar si alguno de los equipos gana los tres primeros. El juego se compone de cuatro tantos denominados “15”, “30” “40” y “Juego”, que equivale a 50 tantos o puntos.

La competencia se puede llevar a cabo en partidos sin límite y con límite de saque; esta última es la usual y su diferencia estriba en que el pasajuego no tiene *cajón del resto*.

La base principal del juego es que la pelota al ser pasada a los contrarios, se conteste de aire o de un solo bote en el piso.

b.2) La pelota de forro

Se elabora con hilo, lana y estambre y se forra con gamuza de venado o carnaza de res; miden unos 15 centímetros de diámetro y su peso es de 250 gramos.

Los jugadores usan un abultado vendaje sobrepuesto a un guante grueso, con un recubrimiento de hilo y lona. La dinámica del juego es igual a la de la pelota de hule.

b.3) La pelota de esponja

La pelota utilizada para esta modalidad es de esponja fina con un diámetro de 6 a 7 cm.; en una competencia pueden utilizarse hasta 5 pelotas.

Los jugadores de la pelota de esponja utilizan una tabla rectangular que se asienta sobre la palma de la mano y se sujeta con tiras de piel clavadas, de tal manera que dejen aberturas para introducir la mano. La dinámica de juego es igual a la de la pelota de hule.

TERCERO.- Para contribuir a la preservación y promoción de los juegos de pelota prehispánica a que hace alusión la presente Declaratoria, la Secretaría de Cultura acordará con las organizaciones de jugadores de pelota prehispánica y con las autoridades competentes, un programa cultural de fomento y expansión de dichos juegos, tratando de promoverlos también como atractivo turístico cultural.

CUARTO.- La Secretaría de Cultura del Gobierno del Distrito Federal será la Dependencia responsable de vigilar el cumplimiento de lo ordenado por esta Declaratoria, y coordinará todas las acciones que se deriven de la misma.

QUINTO.- Para asegurar la identificación del bien cultural protegido en el presente Decreto, la Secretaría de Cultura del Gobierno del Distrito Federal inscribirá el presente Decreto en su Inventario de Patrimonio Cultural Inmaterial. También inscribirá en este Inventario los reglamentos y las normas tradicionales de cada uno de los juegos a que hace referencia esta Declaratoria.

TRANSITORIOS

PRIMERO.- Publíquese en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, para su observancia y aplicación.

SEGUNDO.- Esta Declaratoria entrará en vigor al día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial del Distrito Federal.

Dada en la Residencia del Jefe de Gobierno del Distrito Federal, en la Ciudad de México, Distrito Federal; a los catorce días del mes de julio del año dos mil ocho.- **EL JEFE DE GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, MARCELO LUIS EBRARD CASAUBON.- FIRMA.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO, JOSÉ ÁNGEL ÁVILA PÉREZ.- FIRMA.- LA SECRETARIA DE CULTURA, ELENA CEPEDA DE LEÓN.- FIRMA.**
