

Contacto CONAMER

J.P.R - AHMDC - 0000242316

De: Begoña Pluma <BegonaP@SpinMaster.com>
Enviado el: jueves, 29 de agosto de 2024 06:27 p. m.
Para: Contacto CONAMER
Asunto: Comentarios Anteproyecto "Acuerdo por el que se modifica el diverso por el que se da a conocer el cupo y mecanismo de asignación para importar juguetes y productos para bebé" con número de expediente 03/0024/140824 (SPIN MASTER MÉXICO, S.A. DE C.V.)
Datos adjuntos: SMM - SOL ADICIÓN FRACCIONES CUPO.pdf
Marca de seguimiento: Seguimiento
Estado de marca: Marcado

A quien corresponda,

Esperando se encuentren bien.

Por medio del presente se envía adjunto el escrito de comentarios al Anteproyecto "Acuerdo por el que se modifica el diverso por el que se da a conocer el cupo y mecanismo de asignación para importar juguetes y productos para bebé" con número de expediente 03/0024/140824, por parte de SPIN MASTER MÉXICO, S.A. DE C.V., por conducto de su representante legal MARÍA BEGOÑA PLUMA BARCOS.

Se solicita que dichos comentarios sean publicados en el portal electrónico de la CONAMER y tomados en consideración.

Agradeciendo de antemano su atención.

Saludos cordiales,



9:00



Begoña Pluma
Finance Director
Spin Master México

| Avenida Insurgentes Sur #1070 piso 8, Col. Insurgentes San Borja | Mexico DF |
 email: begonap@spinmaster.com | New Cel 55.43.54.58.19

For more #LifeatSpin follow us on



OUR VALUES



This email message is for the sole use of the intended recipient(s) and may contain confidential and privileged information. Any unauthorized review, use, disclosure or distribution is prohibited. If you are not the intended recipient, please contact the sender by reply email at begonap@spinmaster.com and destroy all copies of the original message. **Please consider the environment before printing this email**

**SECRETARÍA DE ECONOMÍA
COMISIÓN NACIONAL DE MEJORA REGULATORIA**

Asunto: Se realizan comentarios al Anteproyecto del “*Acuerdo por el que se modifica el diverso por el que se da a conocer el cupo y mecanismo de asignación para importar juguetes y productos para bebé*” con número de expediente 03/0024/140824.

MARÍA BEGOÑA PLUMA BARCOS con R.F.C. PUBB-780320-F38, en mi carácter de representante legal de **SPIN MASTER MÉXICO, S.A. DE C.V.**, con **R.F.C.: SMM-050627-V48**, empresa que tiene su **domicilio fiscal** ubicado en Avenida Insurgentes Sur, número 1070, piso 8, Colonia Insurgentes San Borja, Alcaldía Benito Juárez, Código Postal 03100, en la Ciudad de México; con **domicilio para oír y recibir notificaciones** en relación con el presente asunto el ubicado en Avenida Vasco de Quiroga Número 2121, Piso 4, Colonia Peña Blanca Santa Fe, Código Postal 01210, en la Ciudad de México; con números telefónicos (55) 5261-5661 y (55) 5257-7838 y correos electrónicos begonap@spinmaster.com, AgustinP@SpinMaster.com, gcanseco@chevez.com.mx y micolas@chevez.com.mx respetuosamente comparezco para exponer:

En relación con lo dispuesto por los artículos 71 y 73 de la Ley General de Mejora Regulatoria, por medio del presente respetuosamente comparezco para realizar comentarios al Anteproyecto del Acuerdo por el que se da a conocer el cupo y mecanismo de asignación para importar juguetes y productos para bebé, publicado en el portal de la Comisión Nacional de Mejora Regulatoria el día 14 de agosto de 2024 con el número de expediente 03/0024/140824.

En primer término, mi representada manifiesta su conformidad con la publicación del Acuerdo en comento, al ser el instrumento idóneo para impulsar el desarrollo de la industria mexicana del juguete y promover mayores proyectos de inversión e importación en beneficio de territorio nacional.

Asimismo, con el instrumento en comento se permitirá a las diversas empresas de juguetes en el país llevar a cabo la importación de juguetes, con la finalidad de complementar sus líneas de negocio y, con ello, mejorar la productividad, innovación

e inversión en las industrias del país, así como ampliar la gama de productos que pueden ser adquiridos por los consumidores y que son destinados a la niñez mexicana.

Adicionalmente, es importante traer a colación que diversas mercancías que no se encuentran consideradas como juguetes derivado de las fracciones arancelarias en las cuales se clasifican, cuentan con las características elementales para ser considerados como juguetes, tal como se precisará en párrafos subsecuentes y, por ende, también deberían ser incluidas en el acuerdo cupo en cuestión.

Una vez precisado lo anterior y, a fin de que la medida adoptada a través del Acuerdo de cupo tenga un impacto positivo en la industria del juguete en México que permita su desarrollo mediante la comercialización e importación de juguetes, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 71 y 73 de la Ley General de Mejora Regulatoria atentamente se solicitan las siguientes modificaciones al Anteproyecto del Acuerdo por el que se da a conocer el cupo y mecanismo de asignación para importar juguetes y productos para bebé:

- ***Se solicita la adición de las fracciones arancelarias 9503.00.17 y 9503.00.18***

Conforme a lo señalado en el Anteproyecto que nos ocupa, las fracciones arancelarias 9503.00.17 y 9503.00.18 no se encuentran previstas dentro de las mercancías que podrán ser importadas con el arancel-cupo establecido en el artículo PRIMERO del Anteproyecto en comento.

Lo anterior es de suma relevancia, pues existe una gran variedad de juguetes que se clasifican bajo dichas fracciones arancelarias, específicamente los denominados “*rubik*” por cuanto hace a la fracción 9503.00.17 y; “*Juegos diseñados exclusivamente para que el niño o la niña, se disfracen de un personaje*” por lo que refiere a la fracción arancelaria 9503.00.18 respectivamente.

En este orden de ideas, de no considerarse a dichos productos como juguetes, las mismas no podrán ser consideradas como mercancías a importar a través el cupo objeto del presente escrito, aún y cuando cuenten con las características necesarias para ser consideradas juguetes, repercutiendo en gran medida a las empresas jugueteras que realizan grandes cantidades de operaciones en materia de comercio exterior.

Precisado lo anterior, a continuación se describirán brevemente las mercancías relacionadas con las fracciones arancelarias antes mencionadas, a fin de proveer de todos los elementos necesarios a esa H. Comisión para que, en ámbito de sus facultades, adicione dichas fracciones al Acuerdo por el cual se otorgará el cupo en cuestión derivado de que también diversos juguetes son clasificados bajo dichas fracciones arancelarias.

a) Fracción arancelaria 9503.00.17 con NICO 00, relativa a rompecabezas de materias distintas a papel o cartón.

Primeramente, es importante precisar que el juguete clasificado bajo la fracción arancelaria 9503.00.17 con número de NICO 00 por el cual mi representada está solicitando su adición al Acuerdo Cupo en comento, **corresponde al rompecabezas denominado “Rubik” o “Cubo de Rubik” y sus derivados como juegos de mesa Rubik.**

Al respecto, el clásico cubo de Rubik “3x3” es el juguete más conocido del mundo y ha fascinado a sus seguidores desde su lanzamiento en 1980. El cubo de Rubik tiene seis caras de diferentes colores, cada una formada por nueve cuadrados, una vez que las caras estén desordenadas, los jugadores deberán girar de manera constante cada una de las caras hasta que cada una de las seis tenga el mismo color, tal como se desprende de la imagen que a continuación se inserta.



* Cubo de Rubik clásico 3x3.

Remontándonos un poco a su historia, resulta importante precisar que dicho juguete fue exhibido en ferias jugueteras de Europa y Nueva York, y se convirtió

en poco tiempo en todo un éxito mundial impulsado por compañías jugueteras en Europa, al grado de que entre los años 1980 y 1981 llegó a ganar el premio al **Mejor Juego del Año en la categoría de mejor rompecabezas en Reino Unido.**

Dicho dato resulta relevante, pues esa H. Comisión podrá coincidir que el juguete que nos ocupa precisa de un producto muy importante en la historia juguetera y que ha revolucionado y desafiado la jugabilidad de cada persona que intenta resolverlo, por lo que, al tratarse de un juguete con 50 años de trayectoria, su popularidad se ve reflejada en los altos niveles de distribución e importación a nivel mundial.

Asimismo, se han creado diversas modalidades relacionadas con el cubo de Rubik a fin de poder expandir la jugabilidad de los compradores y tener mayores alternativas a un juguete clásico de los años '80, como lo son los juegos de mesa:

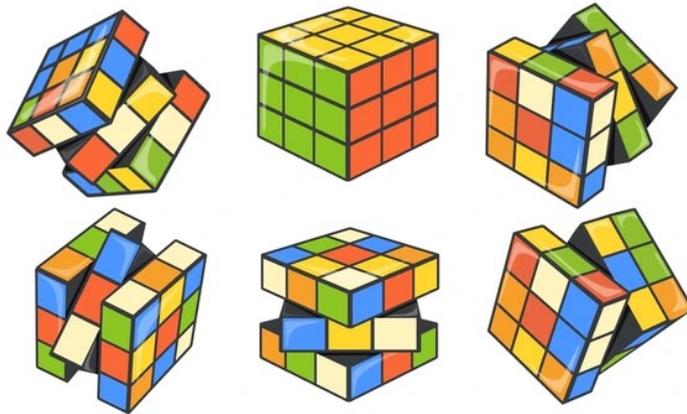


* Rubik's Race, Ace Edition, clásico juego de mesa de estrategia de rompecabezas de ritmo rápido para dos jugadores

En este orden de ideas el producto que nos ocupa trata de un juguete icónico y que con el pasar de los años se crean mayores innovaciones al mismo a fin de desafiar a los consumidores, tanto en el uso y destino para el cual fue creado, como el avance de tecnología para llamar la atención de todo tipo de público, haciendo de él un juguete importante a nivel internacional.

Ahora bien, como será de la oportuna observancia de esa H. Comisión el cubo de “Rubik” presenta características que le permiten ser clasificados bajo la

categoría de juguete, sin embargo, también cuenta con elementos que le identifican como un producto a clasificar bajo fracción arancelaria 9503.00.17 con número de NICO 00, ello, pues su jugabilidad depende del armado de sus caras en un solo color, a través de la movilidad horizontal y vertical de cada una de ella:



Derivado de lo anterior, si bien es cierto dicho juguete se clasifica bajo una fracción arancelaria específica como lo es 9503.00.17, también lo es que su uso, destino y jugabilidad a través de las diferentes versiones que existen de él, lo hacen acreedor de uno de los mejores juguetes del siglo XXI así como el juguete más vendido del mundo.

Ello, pues sus características permiten identificarlo claramente como un juguete y que por las circunstancias de popularidad, representan un gran impacto en su distribución, comercialización e importación a territorio nacional para diversas empresas jugueteras, trayendo como consecuencia un impacto en la economía interna.

Asimismo, es importante mencionar que existen otros juguetes que pueden importarse mediante dicha fracción arancelaria tales, como el rompecabezas de *“La casa de muñecas de Gaby”*, el cual consta de piezas de madera con las figuras del personaje principal que cuya función principal es mantener una dinámica con el niño o niña a fin de exponer su concentración a través de su armado y mejoren su memoria visual para resolver el juguete en su totalidad.



* Rompecabezas de madera de la casa de muñecas de Gabby

Así, los productos antes mencionados son juguetes considerados íntimamente dinámicos para los usuarios ya que jugar con ellos desarrolla la capacidad motriz fina al manipular las piezas, logra que reconozcan mejor las formas y los colores, y la capacidad de concentración y la memoria aumentan, por lo que dichos juguetes no solo se destinan par jugar sino que al mismo tiempo para el desarrollo de ciertas capacidades.

Derivado de lo anterior, esa H. Comisión podrá llegar a la conclusión que el juguete que nos ocupa cuenta con las características esenciales para ser incluido como producto objeto del Acuerdo cupo en cuestión por lo que atentamente se solicita se adicione la fracción arancelaria 9503.00.17 a dicho acuerdo.

b) Fracción arancelaria 9503.00.18 con NICO 00, relativa a Juegos o surtidos reconocibles como diseñados exclusivamente para que el niño o la niña, representen un personaje, profesión u oficio, excepto juegos que imiten preparaciones de belleza, de maquillaje o de manicura.

Por otro lado, se solicita la adición de la fracción arancelaria 9503.00.18 con número de NICO 00 al Acuerdo que nos ocupa, misma que es destinada a “Juegos diseñados exclusivamente para que el niño o la niña, se disfracen de un personaje”.

En este sentido, como su nombre lo indica, los juguetes a que hace referencia mi representada, son juguetes que permite a los niños personificar a sus modelos y personajes de preferencia, equipando aquellos elementos característicos que distinguen a dichos personajes.

Pueden tratar desde máscaras, cinturones, capas, entre otros, que permite a los niños jugar principalmente empleando la imaginación de personificar a los personajes más icónicos y populares de la actualidad (y no tan actuales).

En este orden de ideas, las principales características de dichos juguetes se enfocan en los detalles que lo componen, pues la principal intención es que los infantes se sientan en personificar al carácter que dichos accesorios representan, tal como lo es el caso de “*Batman*” que a continuación se muestra:



** Set de Batman, cinturón de herramientas Gear-Up, batarangs y bolitas de humo, accesorios para disfraces de superhéroes, juguetes de rol para niños de 4 años en adelante.*

Del ejemplo anterior, esa H. Comisión podrá observar que los juguetes que nos ocupan precisan de los elementos especializados y detalladamente personalizados para cada personaje del que se trata, por ejemplo, en el caso de “*Batman*” resulta indispensable que la máscara, cinturón y los denominados “*batarangs*” sean idénticos a los originales mostrados de manera popular por el personaje oficial, a fin de

que los usuarios se sientan plenamente identificados en personificar y por ende, jugar como si fueran el personaje respectivamente.

De lo contrario y no contar con dichas características, el niño o niña definitivamente perdería el interés en jugar con dichos juguetes, pues no permitirían implementar la “imaginación” en el juego de manera tan satisfactoria como lo es el contar con la máscara icónica y negra del personaje o bien los “*batarangs*” en comento.

Asimismo, si bien dicho juguete se clasifica bajo la fracción arancelaria 9503.00.18 con número de NICO 00, no se deja de advertir que trata de un juguete con diversos accesorios y características y no solo de un simple disfraz, pues los detalles que lo componen determinan el grado en que el niño o niña puede interactuar con ellos.

Razón de lo anterior, es por lo que los juguetes en comento deben ser sumamente parecidos a los diseños de los personajes a emular, pues en el ejemplo anterior, el cinturón y la máscara de “*Batman*” cuentan con accesorios ajustables para una personalización que permita al usuario genere una interacción dinámica, es decir, permite a través de dichos juguetes y accesorios, realizar la simulación del usuario para personificar a su modelo preferido y continuar con el juego de “*ser el personaje*” a través de sus capacidades creativas.

Adicionalmente, los juguetes en comento dependerán del personaje que quieran emular por lo que el límite de accesorios y personalización no se ve ofuscada en absoluto, de ahí que dicho juguete quede clasificado bajo la fracción de juegos o surtidos reconocibles como diseñados exclusivamente para que el niño o la niña, representen un personaje, profesión u oficio, sin embargo, dado sus características los juguetes dependerán del nivel de detalle del personaje.

Así, esa H. Comisión podrá coincidir que las mercancías que nos ocupan cumplen con las características suficientes para ser considerados como juguetes y por ende, mi representada solicita la adición de la fracción arancelaria 9503.00.18 con número de NICO 00 al Acuerdo que nos ocupa.

Por lo anteriormente expuesto, atentamente se solicita a esa H. Comisión, tome en consideración los comentarios formulados por mi representada a través del presente y, en su caso, realice las modificaciones correspondientes al Anteproyecto del Acuerdo por el que se da a conocer el cupo y mecanismo de asignación para importar

juguetes y productos para bebé, publicado en el portal de la Comisión Nacional de Mejora Regulatoria el día 14 de agosto de 2024, con el número de expediente 03/0024/140824.

A T E N T A M E N T E,



MARÍA BEGOÑA PLUMA BARCOS
Representante Legal
SPIN MASTER MÉXICO, S.A. DE C.V.
Ciudad de México, a la fecha de su presentación