



Nota Informativa

13 de Octubre de 2025

Reforma a la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios 2026

El objetivo declarado para la Iniciativa de reforma a la Ley del IEPS es utilizar los impuestos especiales como un instrumento de política pública que permita inhibir el consumo de productos y servicios que generan efectos adversos a la salud, al medio ambiente y al bienestar de la población, además de generar costos sociales asociados a dichos consumos.

El análisis de la iniciativa permite apreciar que se proponen diversas reformas o adiciones, las cuales se enfocan en cuatro áreas o sectores, entre las que destacan los cambios en tabacos labrados y productos con nicotina; bebidas saborizadas con edulcorantes añadidos; juegos con apuestas y sorteos, y videojuegos con contenido violento, extremo o para adultos.

Los cambios propuestos por tipo de bienes son los siguientes:

I. Tabacos Labrados y Otros Productos con Nicotina

- **Aumento de la Tasa:** La tasa aplicable a cigarros, puros y otros tabacos labrados aumenta del 160% a 200%.
- **Aumento en Puros Hechos a Mano:** La tasa para puros y otros tabacos labrados hechos enteramente a mano aumenta del 30.4% al 32%.
- **Incremento de la Cuota Específica:** Se propone incrementar la cuota específica por cigarro enajenado o importado de 0.6445 pesos, vigente en 2025, a 1.1584 para 2030. Este cambio considera un esquema de transición que abarcará desde 2026 a 2029, con cuotas específicas crecientes que no

estarán sujetas a la mecánica de actualización inflacionaria anual. El esquema de transición es el siguiente:

Año	Cuota en pesos por cigarrillo
2026	0.8516
2027	0.9197
2028	0.9932
2029	1.0726

- **Nuevos Productos Gravados:** Se adiciona un numeral 4 al inciso C) de la fracción I del artículo 2o. para gravar con una tasa del 200% a "Otros productos que contengan nicotina" (natural o artificial, como las bolsas de nicotina).
- **Mecanismo de Cuota para Nicotina:** Para estos nuevos productos con nicotina, la cuota específica se calculará dividiendo el contenido total de nicotina (en miligramos) que contengan entre 0.8 (cantidad de nicotina que se considera contiene el cigarro más vendido).
- **Exención por Terapia de Reemplazo:** Se exime del pago del IEPS a los productos que contengan nicotina utilizados como terapia de reemplazo de nicotina y que cuenten con registro sanitario como medicamento

II. Bebidas Saborizadas

- **Aumento de la Cuota Específica:** Se propone ajustar la cuota específica por litro de 1.6451 pesos a 3.0818 para 2026.
- **Ampliación del Objeto del Impuesto:** Se propone gravar a las bebidas saborizadas que contengan cualquier tipo de azúcares o edulcorantes añadidos (naturales o artificiales). Se incorpora la definición de "Edulcorante" en el artículo 3º de la Ley.

III. Juegos con Apuestas y Sorteos

- **Aumento de Tasa a Juegos y Sorteos:** La tasa aplicable a las cantidades efectivamente percibidas¹ de los participantes en la realización de juegos con apuestas y sorteos, aumenta del 30% a 50%.
- **Gravamen a Juegos Digitales de Extranjeros:** Se incluyen y gravan los juegos con apuestas y sorteos realizados a través de internet o medios electrónicos por residentes en el extranjero sin establecimiento en México con una tasa del 50%.
- **Obligaciones y Bloqueo Temporal:** Se establecen obligaciones fiscales (Art. 5º-A BIS y 20-A) para los residentes en el extranjero o plataformas de intermediación que presten estos servicios. El incumplimiento grave de estas obligaciones puede dar lugar al bloqueo temporal del acceso al servicio digital.

IV. Videojuegos con Contenido Violento, Extremo o para Adulto

Nuevo Objeto del Impuesto: Se propone gravar con una tasa del 8% a:

- ✓ La enajenación en formato físico al público en general de videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para menores de 18 años.
- ✓ Los servicios digitales de acceso o descarga de dichos videojuegos proporcionados por residentes en el extranjero sin establecimiento en México y residentes en el país.

Definición: Estos videojuegos son aquellos clasificados por contener violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o contenido sexual gráfico, lenguaje fuerte o apuestas con moneda real.

¹ Según el artículo 18 de la LIEPS, se considerará como valor el monto total de las apuestas.

Gravamen a Contenido Adicional: El impuesto del 8% se aplicará al precio pagado por el contenido adicional vendido dentro del videojuego (por ejemplo, nuevos escenarios, niveles, personajes, armas).

Membresías/Suscripciones: Si el acceso es mediante una membresía o suscripción que incluye juegos sujetos a IEPS, la tasa del 8% se aplicará únicamente al precio correspondiente a esos videojuegos. En caso de que no se realice la separación en el comprobante, se aplicará una presunción donde el 70% del monto cobrado se entenderá que corresponde a dichos servicios gravados.

Retención por Plataformas Digitales: Las plataformas digitales de intermediación deberán retener el 100% del IEPS cobrado a los prestadores de servicios digitales (residentes o extranjeros) en estas operaciones, considerándose esta retención como pago definitivo para el prestador del servicio.

V. Armonización Legal

Actualización de Nomenclatura: Se propone reformar los artículos pertinentes para actualizar las referencias al "Distrito Federal" por la de "Ciudad de México", en concordancia con la reforma constitucional de 2016.

De la aprobación de esta iniciativa se espera que genere una reducción en los efectos adversos a la salud pública, ocasionados por el consumo y utilización de los bienes cuyo impuesto se modifica. Específicamente se espera reducir el consumo de productos de tabaco y productos con nicotina que representan un problema sanitario asociado a más de 63 mil muertes anuales; además de lograr cambios en los patrones de consumo de bebidas saborizadas, lo que apoyaría en la reducción de los niveles de sobrepeso y obesidad. Ambas medidas buscan contraer la incidencia de enfermedades crónico degenerativas y por lo tanto disminuir el gasto en salud asociado a dichos padecimientos.

En materia de juegos con apuestas y sorteos se espera disminuir los daños sociales y mentales asociados a la ludopatía, además que los videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto se espera actúen como instrumentos de política pública que permitan reducir la accesibilidad y, por ende, el consumo de estos videojuegos, al incorporar costos a la salud asociados a su consumo (como síntomas de depresión, ansiedad o agresividad) y reforzar así las políticas de salud mental.

Fuentes de información:

Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se Reforman, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios, disponible en https://www.ppef.hacienda.gob.mx/work/models/PP3F2609/PPEF2026/Fiw326fP/paquete/ingresos/LIEPS_2026.pdf



**CÁMARA DE
DIPUTADOS**
LXVI LEGISLATURA
SOBERANÍA Y JUSTICIA SOCIAL



Centro de Estudios de las Finanzas Públicas,
Ifigenia Martínez y Hernández



www.cefp.gob.mx



@CEFP_diputados



Centro de Estudios de las Finanzas Públicas