



Aprobarán hoy en comisión la Ley de Ingresos 2026

ENRIQUE MÉNDEZ

La Comisión de Hacienda de la Cámara de Diputados prevé aprobar hoy con algunos cambios las iniciativas presidenciales de la Ley de Ingresos 2026, los incrementos al IEPS en bebidas azucaradas –incluidos los sueros con alto contenido calórico–, cigarros, productos de nicotina, así como gravar los videojuegos violentos, y validar las nuevas medidas fiscales y penales contra las *factureras*.

Anoche, la comisión distribuyó a sus integrantes los proyectos de dictamen –que a su vez se discutirán en el pleno de la Cámara a partir del miércoles–, donde se coincide con el monto de ingresos de 8.7 billones de pesos, con un déficit presupuestario de un billón 393 mil 770 millones 634 mil 695 pesos, así como las principales variables económicas de los Criterios generales de política económica.

En materia de IEPS, la comisión plantea aumentar de 160 a 200 por ciento la tasa *ad valorem* para cigarros, así como de una cuota fiscal de 0.8516 pesos por cigarro en 2026, que se incrementará cada año hasta llegar a 1.1584 pesos cada pieza en 2030; y pasar de 30.4 a 32

por ciento la tasa a puros y tabacos labrados, con objeto de “hacer menos asequibles estos productos, así como combatir y desincentivar el consumo de tabaco en México”.

Con el aumento de la tasa, explica el proyecto, a partir de enero una cajetilla costará 18 pesos más.

En el caso de bebidas azucaradas, se prevé admitir el alza de la cuota que se cobra de 1.6451 pesos por litro a 3.0818; a propuesta de diferentes partidos, se aplicará el IEPS a sueros electrolíticos con azúcar, excepto los que cumplan con los contenidos aprobados por la Organización Mundial de la Salud, así como a las bebidas con edulcorantes.

En el proyecto de Código Fiscal de la Federación, se respalda el combate a las *factureras*, con nuevas medidas de supervisión, mediante el uso de herramientas tecnológicas, facultades de comprobación e incluso con visitas domiciliarias, así como tipificar el delito como grave.

Finalmente, se prevé respaldar la tasa de 8 por ciento a videojuegos con contenido violento –tanto físicos como en línea–, y aumentar de 30 a 50 por ciento la tasa aplicable a juegos con apuestas y sorteos, incluso los que se realizan vía remota desde el extranjero.