



REPÚBLICA DE CHILE
PROVINCIA DE LINARES
I. MUNICIPALIDAD DE LONGAVÍ
DIRECCIÓN DE DESARROLLO COMUNITARIO

LONGAVI, 16 SET. 2016
DECRETO MUNICIPAL N° 1750 /

VISTOS:

El Decreto Alcaldicio N° 1.303 de fecha 01 de julio de 2016, el cual aprueba la asunción de funciones como Alcalde de la comuna de Longaví, don Gonzalo Jara Reyes.

El Decreto Municipal N° 1225 de fecha 11 de julio de 2016, que determina el orden de subrogancia en ausencia formalizada del Sr. Alcalde y los Directores Municipales.

Las facultades que me confiere la Ley N°18.695, Orgánica Constitucional de Municipalidades y sus modificaciones.

CONSIDERANDO:

Que dentro de las actividades de fiestas patrias, se encuentra la realización de la actividad denominada "Juegos Populares sector la tercera", a efectuarse en la comuna el día 17 de septiembre del año en curso, contemplándose una serie juegos tópicos chilenos con la respectiva premiación a los ganadores.

Que el artículo 4° letra e) de la Ley N° 18.695, Orgánica Constitucional de Municipalidades faculta a los municipios a desarrollar funciones relacionadas con la recreación, como acontece en la especie.

DECRETO:

APRÚEBESE las siguientes Bases denominadas "Juegos Populares Fiestas Patrias 2016".

1.- PATROCINA: ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE LONGAVÍ EN LA SIGUIENTE FECHA Y LOCALIDAD:

FECHA	HORARIO	SECTOR
Sábado 17 de Septiembre	15:00 a 17:00 horas aprox.	Cancha de Fútbol del Sector la Tercera

2.- OBJETIVOS: Difundir e incentivar las costumbres y tradiciones de nuestro pueblo a los habitantes de la comuna y al público en general, a través de jornadas de competencias en diversos juegos tradicionales de país.

3.- PARTICIPACIÓN: Podrá participar todo el público en general que asista a ésta actividad.

4.- INSCRIPCIONES: La inscripción se realizará en el acto, dicha inscripción es gratuita. Al inscribirse el participante declara estar en conocimiento de las bases de la actividad y tiene presente que puede sufrir algún tipo de accidente propio

de la competencia. Por esta razón libera de toda responsabilidad ante un inconveniente a los organizadores y al municipio.

5.- DESCRIPCIÓN JUEGOS PUPULARES: En ésta actividad se realizarán los siguientes juegos:

a) La Silla Musical: consiste en la colocación de sillas formando un círculo con los respaldos hacia dentro, donde los jugadores se ubican de pie delante de ellas. Se colocará siempre una silla menor al N° de personas que estén jugando. A continuación comenzará a sonar la música y los jugadores deberán girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que pare la música, cada persona intentará sentarse en una de las sillas. Quien quede sin sentarse en una silla quedará eliminado, esta acción se realizará cíclicamente hasta que sólo quede un jugador, quien se declarará ganador en "primer lugar".

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 7 (siete) participantes por categoría.

b) Tirar la Cuerda: consiste en la formación de 2 (dos) equipos de 5 (cinco) participantes cada uno, quienes se alinean uno en frente de otro sosteniendo una cuerda. La cuerda es marcada al centro de ésta y dos marcas a un metro y medio a cada lado de la línea central. El juego comienza con la línea central directamente sobre una línea marcada en la tierra, y una vez comenzado el concurso, los equipos intentan jalar al otro equipo hasta que la marca más cercana al equipo oponente cruce la línea central marcada en la tierra, declarándose ganador en "primer lugar" al equipo que logró jalar la cuerda un metro y medio o más.

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 10 (diez) participantes.

c) Carreras en Saco: consiste en la entrega de un saco de nailon de 80 cm. de alto a cada participante, quien se ubicará en la línea de partida con sus pies y piernas dentro del saco. El animador dará la partida y los concursantes deberán recorrer lo más rápido posible la pista de 40 metros de longitud. Será descalificado el concursante que exponga sus pies y/o piernas fuera del saco. Es declarado ganador en "primer lugar" al concursante que no sea descalificado y que llegue a la meta primero.

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 5 (cinco) participantes.

d) Emboque: el juego consiste en que el participante deberá lograr insertar por la parte inferior del emboque el mango de dicho juguete, esta acción deberá hacerlo manipulando el Emboque con una sola mano. El participante dispondrá 1(un) minuto de tiempo para realizar la mayor cantidad de inserciones válidas. Se declarará ganador en "primer lugar" al jugador que realice el mayor número de inserciones válidas al cabo de 1(un) minuto.

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 5 (cinco).

e) Cuecas Premiadas: la competencia consiste en que una pareja conformada por un hombre y una mujer deberá bailar 3 Cuecas. Al cabo de que todos los participantes bailen las 3 Cuecas el animador pedirá al público asistente que aplauda a cada una de las parejas por su participación. Se declarará ganador en "primer lugar" a la pareja que a interpretación del animador logre una mayor cantidad de aplausos del público.

En ésta actividad se aceptará una inscripción máxima de 8 (cinco) participantes.

f) Concurso de Payas: se presentarán cuatro participantes por categorías, cada uno debe presentar 3 payas (rima de carácter folclórico), a continuación el animador solicitará que el público se manifieste aplaudiendo por el participante
