



LONGAVI,

**DECRETO EXENTO N° 3053,** 18 de septiembre de 2013

**VISTOS:**

El Decreto Exento N° 1.115 de fecha 26 de marzo de 2013 que delega en el Administrador Municipal atribuciones alcaldicias pudiendo firmar bajo la fórmula "Por Orden del Sr. Alcalde".

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

**CONSIDERANDO:**

Que dentro de las actividades culturales y recreativas programadas para la conmemoración de un nuevo aniversario patrio, se encuentra la realización de la actividad denominada "Juegos Tradicionales Fiestas Patrias 2013" a efectuarse en nuestra comuna, el día 18 de septiembre del año en curso, contemplándose una serie de categorías, 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 "Juegos Tradicionales Fiestas Patrias 2013"

**PATROCINA: ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE LONGAVÍ**

**18 DE SEPTIEMBRE DE 2013 DESDE LA 14:00 HORAS EN LA PLAZA DE ARMAS DE LA COMUNA**

- 1.- **OBJETIVOS:** Difundir e incentivar las costumbres y tradiciones de nuestro pueblo, a los habitantes de la comuna y público en general, a través de competencias en diversos juegos tradicionales de país.
- 2.- **CATEGORIAS:** Todos los juegos se dividirán en 3 (tres) categorías, donde sólo se premiará al primer lugar ganador de la respectiva categoría, según la siguiente tabla:

CATEGORIA	TRAMO DE EDAD	PREMIO PRIMER LUGAR
Infantil	Menor a 14 años	Colación (bebida, barra de cereal, caramelo, papas fritas)
Juvenil	Desde 14 años a menor de 18 años	\$ 5.000
Adulto	Desde 18 años en adelante	\$ 5.000

- 3.- **PARTICIPACIÓN:** Podrá participar todo el público en general que asista a ésta actividad, dentro de sus respectivas categorías asignadas por edad.
  - 4.- **INSCRIPCIONES:** La inscripción se realizará en el acto, previo a la realización del respectivo evento a participar. Dicha inscripción es gratuita y sólo se requiere la presentación del carnet de identidad o certificado de nacimiento.
- Al firmar la inscripción 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.- **JUEGOS TRADICIONALES:** En ésta actividad se realizarán los siguientes juegos tradicionales:

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

10

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 8 (ocho) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada 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 por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría. En la categoría infantil se declarará a cada uno de los participantes del equipo ganador, como ganador en "primer lugar" y en las categorías Adulto y Juvenil se duplicará el premio al "primer lugar" por equipo.

**c) Soplar el Globo:** consiste en la entrega de un globo a cada participante, quien lo sostendrá con una mano y mantendrá su otra mano en su espalda. El animador dará la partida y los concursantes comenzarán a inflar su globo soplando con su boca hasta que el globo se reviente. Si el concursante es sorprendido reventando el globo con sus manos y/o de alguna forma que no sea soplando, será descalificado. Se declarará ganador en "primer lugar" al concursante que no sea descalificado y que primero reviente el globo asignado.

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 6 (seis) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría.

**d) La Cuchara con Huevo:** consiste en la entrega de un huevo de gallina cocido y una cuchara sopera a cada participante, quien sostendrá la cuchara por el mango con sus labios y ubicará el huevo sobre la parte cóncava de la cuchara, posterior a eso colocará sus manos en su espalda y se ubicará en la línea de partida. 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 sostenga la cuchara y/o el huevo con sus manos o que deje caer el huevo al suelo. 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 6 (seis) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría.

**e) 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 7 (siete) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría.

**f) Yincana:** consiste en la ubicación de 3 (tres) participantes en la línea de partida, el animador dará la partida y cada participante deberá superar 4 pruebas lo más rápido posible dispuestas en secuencia y posteriormente traspasar la línea de meta. La primera prueba consiste en que el participante deberá buscar en un plato hondo con harina un caramelo, durante esta prueba el concursante deberá mantener ambas manos en su espalda, de no respetar esta condición será descalificado, posterior a esto comenzará la segunda prueba donde el concursante deberá sostener una cuchara por el mango con sus labios y ubicará el huevo sobre la parte cóncava de la cuchara, acto seguido colocará sus manos en su espalda y avanzará hasta la tercera prueba, será descalificado el concursante que sostenga la cuchara y/o el huevo con sus manos o que deje caer el huevo al suelo, la tercera prueba consiste en comer un plátano lo más rápido posible, la cuarta prueba consiste en que el participante tendrá que inflar un globo soplando con su boca hasta que el globo se reviente, si el concursante es sorprendido reventando el globo con sus manos y/o de alguna forma que no sea soplando, será descalificado. Para finalizar el participante deberá cruzar la línea de meta. 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 3 (tres) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría.

**g) Rayuela:** El juego consiste en lanzar los "tejos" hacia una raya trazada con una lienza, colocada a lo ancho del extremo del cajón que está rellena con barro. Cada jugador tiene dos tejos y el éxito consiste en que caigan sobre la raya o la lienza. Si el jugador logra con su lanzamiento que el tejo caiga sobre la lienza (o quede debajo de ella), se produce "la quemada", jugada que

equivale a dos puntos, se otorga un solo punto al jugador que cae más cerca de la lienza sin tocarla (o quedar debajo de ella), mientras que el resto de los tiros no obtienen puntaje. Se declarará ganador en "primer lugar" al jugador que obtenga primero 12 puntos.

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 4 (cuatro) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría.

**h) 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 y el emboque en su trayectoria deberá realizar una vuelta vertical de 360° para que sea una inserción válida. 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) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría.

**i) Cuecas Libres:** 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 éste juego se aceptará una inscripción máxima de 5 (cinco) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría. En las tres categorías se duplicará el premio a entregar, a objeto de que cada integrante de las parejas ganadoras obtenga un premio.

**j) Elevar Volantín:** al momento de la inscripción se entregará un volantín de papel y un carrete de hilo a cada participante que se inscriba en alguno de los juegos tipos descrito en éstas bases.

**6.- Jurados y Coordinadores de los Juegos Típicos:**

Juego Típico	Jurados y Coordinadores Responsables
La Silla Musical	Fabián Poblete - José Inostroza
Tirar la Cuerda	José Inostroza - Fabián Poblete
Soplar el Globo	José Inostroza - Patricio Zúñiga
Rayuela	Patricio Zúñiga - Francisco Muñoz
Carreras en Saco	Johnny Lagos - Rafael Pérez
Yincana	Francisco Muñoz - Fabián Poblete
Emboque	Rafael Pérez- José Inostroza
La Cuchara con Huevo	Patricio Zúñiga - Francisco Muñoz
Cuecas Libres	Fabián Poblete - Rafael Pérez
Elevar Volantín	Johnny Lagos – José Inostroza

**7.- RESPONSABLE:** la Dirección de Desarrollo Comunitario encabezada por don Domingo Alberto Romero Ibáñez, Director de DIDECO.

En caso de alguna discrepancia en la interpretación de las bases y/o elección del ganador, el municipio designa al Director de Desarrollo Comunitario como responsable para resolver de manera arbitraria cualquier discrepancia al respecto.

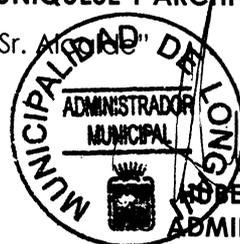
**8.- FINANCIAMIENTO:** con cargo al centro de costos de la Secretaría Municipal.

**ANÓTESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**

Por Orden del Sr. Alcalde



**LORENA GÁLVEZ GÁLVEZ**  
SECRETARIO MUNICIPAL



**ROBER HIDALGO VENEGAS**  
ADMINISTRADOR MUNICIPAL

L.Gálvez/f.muñoz  
DISTRIBUCION  
- DIDECO.  
- Finanzas  
- Oficina de Partes.  
- Archivo Secmun.

D.E. 3053