



REPÚBLICA DE CHILE
PROVINCIA DE LINARES
I. MUNICIPALIDAD DE LONGAVÍ
UNIDAD DE CONTROL

LONGAVÍ, 09 SET. 2014
DECRETO EXENTO N° 2452

VISTOS:

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 Populares Fiestas Patrias 2014" a efectuarse en la comuna, los días 11, 12, 17 y 18 de septiembre del año en curso, contemplándose una serie juegos 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 2014"

1.- PATROCINA: ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE LONGAVÍ EN LAS SIGUIENTES FECHAS Y LOCALIDADES:

FECHA	HORARIO	SECTOR
Jueves 11 de Septiembre	15:00 a 17:30 horas aprox.	Paso Cuñao - Escuela
Viernes 12 de Septiembre	11:00 a 14:00 horas aprox.	La Quinta - Escuela
Miércoles 17 de Septiembre	15:00 a 18:00 horas aprox.	Plaza de Armas
Jueves 18 de Septiembre	15:00 a 17:00 horas aprox.	Los Cristales - Plaza

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.- CATEGORIAS: Los juegos se dividirán en 2 categorías, separando a los concursantes por tramos de edades menores a 18 años y desde los 18 años en adelante, donde sólo se premiará a los primeros lugares ganadores de las respectivas categorías, según la siguiente tabla:

JUEGO	PARTICIPANTES POR CONCURSO	Nº DE GANADORES POR CONCURSO	Nº DE JUEGOS CATEGORIA MENOR A 18 AÑOS	Nº DE JUEGOS CATEGORIA DESDE LOS 18 AÑOS	PREMIO POR GANADOR	TOTAL \$ POR EVENTOS
Tirar la Cuerda	10	5	2	2	\$ 1.000	\$ 20.000
Emboque	5	1	2	2	\$ 5.000	\$ 20.000
Silla Musical	7	1	2	2	\$ 5.000	\$ 20.000
Cuecas Premiadas	8	2	1	1	\$ 5.000	\$ 20.000
Carrera en Saco	5	1	1	1	\$ 5.000	\$ 10.000
Carrera 3 Pies	8	2	1	1	\$ 2.500	\$ 10.000
Concurso de Payas	4	1	1	1	\$ 5.000	\$ 10.000
Escoba	8	2	1	0	\$ 5.000	\$ 10.000

4.- PARTICIPACIÓN: Podrá participar todo el público en general que asista a ésta actividad, dentro de sus respectivas categorías asignadas por edad.

5.- 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.

6.- 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 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.

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 por categoría y se realizará 1 (una) vez por cada categoría.

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) participantes por categoría y se realizará 2 (dos) veces por cada categoría.

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 por categoría y se realizará 1 (una) veces por cada categoría.

f) Carreras en Tres Pies: consiste en unir a una pareja de participantes con una cuerda atreves de sus ante piernas. El animador dará la partida y las parejas concursantes deberán recorrer lo más rápido posible la pista de 40 metros de longitud. Será descalificada la pareja que desamarre la cuerda. Es declarada ganadora en "primer lugar" la pareja concursante que no sea descalificado y que llegue a la meta primero.

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 8 (ocho) participantes por categoría y se realizará 1 (una) vez por cada categoría.

g) Concurso de Bayas: se presentarán cuatro participantes por categorías, cada uno debe

En éste juego se aceptará una inscripción máxima de 4 (cuatro) participantes por categoría y se realizará 1 (una) vez por cada categoría.

h) Escoba: Se jugará a la Escoba (juego clásico de cartas) de 8 participantes por evento, los cuales se agruparán en 4 parejas; el juego se realizará con un mazo de 40 cartas de tipo español, cada pareja se enfrentara con otra y saldrá ganador aquella que llegue primero a los 21 puntos, en caso de mantenerse la igualdad, se seguirá jugando hasta que una pareja obtenga mayor puntaje que su rival, las parejas ganadoras se enfrentaran entre sí, manteniendo las reglas indicadas precedentemente, obteniéndose así la pareja ganadora del evento, a la cual se le premiara de acurdo a estas bases.

i) Palo Encebado: Concursarán cuatro participantes, los cuales, a la orden del animador, uno por uno deben subir hasta la cima del palo dispuesto para tal efecto, un monitor cronometrara el tiempo que se demora cada uno en llegar a la cima el participante, ganara el concursante que logre llegar a la cima del palo encebado en menor tiempo.

Este evento solo se realizara en el sector de los Cristales, puesto que es el único que cuenta con las condiciones para la realización del evento.

j) Elevar Volantín: al término de la actividad se entregará un volantín de papel y un carrete de hilo a los asistentes a las actividades mencionadas en el punto 1 de las presentes bases.

6.- Jurados y Coordinadores de los Juegos Populares:

Actuarán como Jurados y Coordinadores para la ejecución de los concursos, los funcionarios de la Municipalidad, del Departamento de Educación y del Departamento de Salud que fueron seleccionados para ejecutar estas actividades. Quienes deben velar que las actividades se ejecuten de acurdo a las bases.

7.- RESPONSABLE: Nómbrase Coordinador General y Responsable de la ejecución de los Juegos Populares, a don Francisco Muñoz Daza, funcionario de la Ilustre Municipalidad de Longaví.

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


8.- FINANCIAMIENTO: todos los gastos generados por esta actividad son con cargo al centro de costos (02) de la Secretaría Municipal.

ANÓTESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE


SECRETARIO MUNICIPAL
DORENA GÁLVEZ GÁLVEZ
SECRETARIO MUNICIPAL

F. Muñoz
DISTRIBUCION
- Finanzas
- Oficina de Partes.
- Archivo Seemarr
- Archivo Control.

3/3 D.E. 2452


ALCALDE
MARIO BRIONES ARAICE
ALCALDE


MUNICIPALIDAD DE LONGAVÍ
CONTROL INTERNO