

I. MUNICIPALIDAD DE SANTA JUANA  
Dirección de Desarrollo Comunitario

Apruébese bases de  
competencia deportiva

Decreto N°

Santa Juana,

4 SET 2016

Esta Alcaldía ha decretado  
en el día de hoy lo siguiente:

**VISTOS:**

- Ley N° 18.695 "Orgánica Constitucional de Municipalidad", de 1988 y sus modificaciones.
- D.L. N° 1.263 "Ley de Administración Financiera del Estado" publicada en el Diario Oficial del año 1975.
- Ley 20.882, de fecha 05/12/2015, del Ministerio de Hacienda, que aprueba el presupuesto del sector público, año 2016
- D.A. 5403, de fecha 10.12.2015, que aprueba el presupuesto de la I. Municipalidad de Santa Juana para el año 2016.
- D.A. 0076 del 07.01.2016, que aprueba programa deportivo denominado "actividades deportivas y recreativas año 2016".-
- D. A. 3831 del 01.08.16, que aprueba sub. programa deportivo denominado "actividades deportivas y recreativas fiestas patrias 2016".-
- Bases campeonato de rayuela fiestas Patrias 2016.-
- Bases juegos populares, fiestas patrias 2016.-

**DECRETO**

- 1.- **APRUÉBESE** las bases de premiación, para torneo de rayuela y actividades juegos populares fiestas patrias, mes de septiembre de 2016, en estadio municipal, del programa deportivo denominado "actividades deportivas y recreativas fiestas patrias 2016".

**ANÓTESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.**

VÍCTOR REYES GONZÁLEZ  
SECRETARIO MUNICIPAL

ÁNGEL CASTRO MEDINA  
Ingeniero en administración  
Magister En Pol. y Gob. UdeC.  
ALCALDE

ACM/VRG/CUM/MFF/csg

**Distribución:**

- Oficina de Partes e Informaciones
- Of. Deportes

**Bases Oficiales**  
**Competencias Deportivas de Rayuela**  
**"FIESTAS PATRIAS 2016"**

**I. De la Inscripción:**

- No Tendrá costo de inscripción para los participantes
- Deberá especificar en la planilla al capitán del equipo.-
- Podrán Participar todas la instituciones interesadas e inscritas.
- La inscripción del equipo podrá ser modificada durante el desarrollo de la competencia.
- Los jugadores que participaron en una distancia, solo podrán participar o completar otro tiro , que no sea el anterior o siguiente a su distancia.-
- Las inscripciones de los jugadores en cada tiro será hasta antes del inicio de cada uno, con un tope de 15 minutos.-
- Para lo anterior, se le podrá entregar una planilla de inscripción en blanco a cada equipo, para cada equipo.-

**II. De la competencia:**

- La competencia se jugará en su totalidad, en cancha estadio.
- Se jugara en 10m 12m 14m 16m y 18m
- La competencia se realizara el día sábado 10 y domingo 11 de septiembre, desde las 10:00 hrs, con una espera máxima de 30 minutos.
- El tiro de 10 metros tendrá una tolerancia de 10 minutos, de no presentar competidores se pasara a la siguiente distancia, pudiendo participar un jugador por pareja de tiro en el siguiente.-
- El equipo que no presente un tiro, perderá 12 a 0.-
- La modalidad de competencia será por sorteo y en grupos, si la cantidad de equipos lo permite, de lo contrario será por eliminación simple, en el caso de la cancha esta también se realizara por sorteo el día de inicio de la competencias.
- Para esta competencia, se jugara con nivel y compas.-



### **III. De los Partidos:**

- Se considerará que un equipo pierde por W.O, si se presenta 10 minutos después de la hora fijada para el comienzo del primer tiro de 10m.
- En caso de mal comportamiento, el encargado del campeonato, indicara al capitán que retire al jugador, (quedara su pareja solo en cancha )
- Lo anterior tenga relación a faltas graves como mal trato al juez, canchero, compañero, contrincante y publico en general.

### **IV. De los Ganadores:**

- El gane todos sus encuentros o la mayor cantidad de encuentros
- El ganador será por sumatoria de puntos en cada tiro
- En caso de igualdad de sumatoria de puntos, se realizara sorteo (moneda) con capitanes, el ganador elegirá distancia a jugar el tiro definitorio.
- 

### **V. De la Premiación:**

- Al Ganador del 1er lugar en cada Categoría, 01 trofeo y 10 medallas
- Al 2do, 10 medallas de plata por equipo
- Al 3ero, 10 medallas de bronce por equipo

## **BASES GENERAL JUEGOS POPULARES FIESTAS PATRIAS**

**Día 17 de septiembre: Niños y jóvenes**

### **SALTAR LA CUERDA**

Todos los interesados pueden participar. Deberán saltar la cuerda, con diferentes grados de complejidad. Jugadores que pisen la cuerda o no logren saltar, quedan automáticamente eliminados. La última persona que quede saltando, gana. El ganador o ganadora tendrá premio de un juguete.

### **CARRERA EN 3 PIES**

Participarán parejas con un pie amarrado al compañero con cinta de embalaje. Pareja que avance más rápido, rodee el cono, vuelva y cruce primero la línea de meta, gana. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **GYMKANA**

Pueden participar todos los niños (as) interesados. Cada participante deberá sortear una serie de estaciones descritas a continuación:

- Partida: cada jugador debe dar 10 vueltas alrededor del cono, para luego pasar a 1era estación.
- 1era estación: sobre una silla se dispondrá de un plato con agua, el participante deberá retirar un caramelo de este y dejarlo a un costado.
- 2da estación: participante deberá retirar un caramelo escondido en el fondo de un plato con harina, ubicado sobre una silla.
- 3era estación: participante deberá inflar globo y posteriormente sentarse sobre el hasta reverterlo sin uso de manos.
- 4ta estación: participante deberá enhebrar una serie de fideos tubulares en una lana.
- 5ta estación: participante deberá comer un plátano y beber una bebida.

Meta: al finalizar de manera correcta todas las estaciones anteriores, debe tomar la bandera ubicada en la meta.

Participante que tome la bandera, gana. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **LLEVAR EL HUEVO**

Concursantes deben llevar huevo en una cuchara dispuesta en la boca, cada participante deberá ir hasta cono, dar la vuelta y volver a punto de inicio sin que caiga el huevo al suelo. Primer participante en llegar, gana. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **CARRERA EN SACO**

Cada participante estará dentro de un saco, este deberá saltar y avanzar rápidamente hacia el cono, rodearlo y volver al punto de inicio. Primer participante en llegar, gana. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **CARRERA EN ZANCOS**

Participantes sobre los zancos, deben caminar sobre estos y llegar lo más rápido a la meta. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **SILLA MUSICAL**

Sillas dispuestas en forma de círculo, los participantes deberán avanzar alrededor de estas mientras suena la música, al momento de detenerse esta, deben sentarse rápidamente. Quién quede sin sentarse, queda eliminado. El ganador será quien logre sentarse en la última silla. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **CABALLITO DE PALO**

Participantes montados en caballitos deben avanzar lo más rápido a la meta, a través de obstáculos dispuestos en la cancha. Primero que cruce la meta, gana. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **CARRERA EN TABLA**

Grupos de 3 personas previamente inscritos, deben avanzar hacia la meta con pies sobre la tabla, tomado desde los cordeles. El grupo ganador será quien llegue primero a la meta. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

### **JUEGOS RELÁMPAGO**

Son variados juegos o desafíos que se realizarán entre las actividades anteriores, como por ejemplo, el emboque, decir una paya, misiones imposibles, entre otros. Los ganadores o ganadoras tendrán premio de un juguete.

## **Día 18 de septiembre: Adultos**

### **LA TEJEDORA O EL TEJEDOR**

Para esta competencia se considera a 10 participantes para efecto de la competencia, se contará con los materiales adecuados promocionados por la organización. El punto a tejer será punto arroz, teniendo un tiempo de 30 minutos que será determinado por un juez. El ganador será aquel que cumpla con las reglas establecidas por la organización, el cual tendrá un premio en dinero.

### **PALO ENCEBADO**

Los participantes serán previamente inscritos por la organización, siendo estos mayores de edad. El ganador de la actividad será quien logre sacar la bandera o cinta de tricolor de la punta del palo. Este obtendrá un premio en dinero.

## **GALLITO DAMA Y VARONES**

Podrá participar toda persona interesada y previamente inscrita. El participante que logre torcer el brazo del contrincante, ya sea forzado a tocar con antebrazo o la mano, será el perdedor teniendo un tiempo de 1 minuto para lograrlo. Si los participantes siguen empatados, se darán 10 segundos adicionales. En caso de producirse nuevamente un empate, se dará por empatado pasando los 2 participantes a la próxima ronda. Para esta competencia se entregará un premio en dinero.

## **LANZAMIENTO DEL TRONCO VARONES Y DAMA**

Podrá participar toda persona interesadas a la actividad, siendo inscritos durante el desarrollo de la competencia. El lanzador del tronco deberá tomar una distancia adecuada para lanzar el tronco. Este debe ser lanzado antes de la línea demarcada. En caso de pisar o sobrepasar la línea, quedará eliminado de la competencia. El ganador será quien lance el tronco más lejos, que será medido por la organización. El ganador obtendrá un premio en dinero.

## **EL HACHERO VARONES Y DAMAS**

Podrán participar de la actividad todas las personas interesadas, previamente inscritas. Para varones, el primer participante que logre trozar el tronco en 4 partes, será el vencedor. Igualmente para damas, la primera participante que troce en 2 partes el tronco será la vencedora. La organización proveerá los materiales a utilizar. El ganador obtendrá un premio en dinero para ambas categorías.

## **CARRERA EN TABLA**

Grupos de 3 personas previamente inscritos, deben avanzar hacia la meta con pies sobre la tabla, tomado desde los cordeles. El grupo ganador será quien llegue primero a la meta. Tendrá un premio en dinero.

## **LUCHE**

Los jugadores, dos o más, poseen tejos personales entregado por la organización. El tejo debe ser arrojado por la persona a la cual le toca jugar, hacia las sucesivas casillas desde donde tiene que ser sacado. Para sacar el tejo el participante debe lanzar el tejo hacia el casillero número uno. Luego, saltando en un pie, brincan dentro de él, lo saca, ya sea pateándolo con el único pie en que está parado o recogéndolo. Después sale de la misma forma en que entró. Lo mismo va haciendo con las diferentes casillas, en forma progresiva. Hasta llegar a la última. Cuando el tejo se saca con el pie, esto puede hacerse de una o varias patadas. Se pierde cuando el tejo no cae en el casillero que le corresponde, o cuando el participante pisa con ambos pies los casilleros donde no está permitido, o cuando pisa las líneas del diagrama. También cuando el tejo, al ser pateado, sale lateralmente y no por el diagrama de salida; cuando se habla en los casilleros en los que está prohibido o se equivoca la ruta del diagrama. El juego termina cuando se completa la primera vuelta. El ganador tendrá un premio en dinero.

LA ORGANIZACIÓN PROVEERÁ DE TODOS LOS MATERIALES NECESARIOS PARA QUE LAS ACTIVIDADES SE LLEVEN ACABO DE LA MEJOR MANERA Y LOS PARTICIPANTES PUEDAN DESARROLLAR LAS PRUEBAS LO MEJOR POSIBLE.

EL ORDEN DE LAS ACTIVIDADES DESCRITAS NO SE ENCUENTRA DESCRITO POR ORDEN CRONOLÓGICO. ESTE PUEDE SER MODIFICADO POR LA ORGANIZACIÓN, DEPENDIENDO DEL TIEMPO U OTRO IMPREVISTO.

RESPONSABLE DE LAS ACTIVIDADES

CRISTIAN SEGUEL GALLARDO: ENCARGADO DE LA OFICINA DE DEPORTES

CL: 78880950