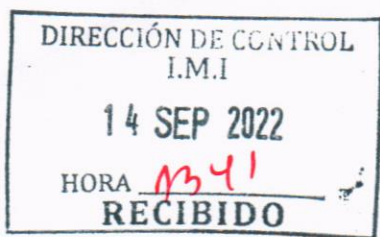


IQUIQUE, 14 de Septiembre de 2022.-

3324



Decreto Alcaldicio N°1837

VISTOS:

Decreto Alcaldicio N°1636, de fecha 23 de agosto de 2022, que aprueba la Actividad Municipal denominada, "FIESTA DE LA CHILENIDAD 2022", a realizarse los días 15,16,17,18 y 19 de septiembre de 2022, en el Sector del estacionamiento vehicular de la Universidad Arturo Prat.

Memorándum N°118/2022, de fecha 31 de agosto de 2022, de Mariella Schettini Briceño a Mauricio Soria Macchiavello Alcalde I. Municipalidad de Iquique, con V°B° de este mismo, se adjunta citación N°043/2022.

Memorándum N°119/2022, de fecha 02 de septiembre de 2022, de Mariella Schettini Briceño Dirección de Cultura a Hernán Fuenzalida García Dirección de Asesoría Jurídica.

Memorándum N°2656, de fecha 07 de septiembre de 2022, de Dirección de Asesoría Jurídica Sr. Hernán Figueroa García a Mauricio Soria Macchiavello, con V°B° de este mismo.

Certificado N°410/2022, de fecha 08 de septiembre de 2022, emitido por Secretario Municipal y Secretario del Concejo Municipal don Marco Pérez Barría, dando cuenta de Acuerdo N°410/2022, que aprueba "Reglamento de Juegos Típicos Chilenos Fiesta de la Chilenidad año 2022".

Acto Administrativo en trámite signado con el numeral N°1778/2022.

Memorándum N°740, de fecha 09 de septiembre de 2022, de Dirección de Control a Dirección de Asesoría Jurídica Director SR. Hernán Figueroa García.

Memorándum N°232, de fecha 09 de septiembre de 2022, de Sección Decretos Dirección de Asesoría Jurídica a Dirección de Cultura.

Certificado N°411/2022, de fecha 13 de septiembre de 2022, que deja sin efecto Acuerdo N°410/2022, de fecha 08 de septiembre de 2022, que aprueba el Reglamento de Juegos Típicos Chilenos Fiesta de la Chilenidad año 2022".

Certificado N°412/2022, de fecha 13 de septiembre de 2022, emitido por Secretario Municipal (S) y Secretario del Concejo Municipal (S) don Iván Tomascic Ivelic, dando cuenta de Acuerdo N°412/2022, que aprueba "Reglamento de Juegos Típicos Chilenos Fiesta de la Chilenidad año 2022".

Memorándum N°134, de fecha 14 de septiembre de 2022, de Luis Cortés Jiménez Dirección de Cultura a Sección Decretos - Dirección de Asesoría Jurídica, remitiendo el nuevo reglamento.

Decreto Alcaldicio N° 448, Materia de Personal, de fecha 20 de junio de 2016, que designa como Secretario Municipal a don Marco Pérez Barría.

Decreto Alcaldicio N° 401 (R.C.), Materia de Personal, de fecha 29 de junio de 2021, que designa como Alcalde a Don Mauricio Soria Macchiavello.

Y, en ejercicio de las facultades que me confiere la Ley N° 18.695 de 1988, Orgánica Constitucional de Municipalidades.

CONSIDERANDO

1.- Que, mediante el Memorandum N°118/2022, de fecha 31 de agosto de 2022, la Dirección de Cultura, solicita la dictación que fije el Reglamento de Juegos Típicos Chilenos en Fiesta de la Chilenidad 2022”.

2.- Que, mediante el Memorandum N°2656, de fecha 07 de septiembre de 2022, la Dirección de Asesoría Jurídica, en el marco de la actividad municipal denominada, “Fiesta de la Chilenidad 2022”, a realizarse los días 15,16,17,18 y 19 de septiembre de 2022, en el Sector del Estacionamiento de la UNAP informa que:

3.- Que, las Fiestas Patrias resaltan las tradiciones típicas de la identidad nacional que conforman la llamada Chilenidad, y son una de las celebraciones más populares del País. En estas fechas, las fondas o ramadas se instalan como centros de entretenimiento, mezclando música, baile del folclore nacional, platos típicos y juegos típicos.

4.- Que mediante el Decreto Alcaldicio N°1636, se aprobó la actividad municipal denominada “Fiesta de la Chilenidad 2022”, la cual contempla el desarrollo de Concursos relativos a juegos tradicionales, los que en algunos casos consideran categorías de participación, premiación, bases de inscripción al momento de ejecutarse. Que, atención a que lo solicitado coincide con el conjunto de tareas necesarias para el correcto desarrollo de la actividad denominada, “Fiesta de la Chilenidad” 2022, esta Dirección de Asesoría Jurídica sugiere aprobar el Reglamento de Juegos Típicos Chilenos, previo acuerdo del Concejo Municipal, el cual deberá ser puesto en conocimiento de los funcionarios que tengan a su cargo el Programa de Concursos relativos a Juegos Típicos Chilenos.

5.- Que, a través del Certificado N°410/2022, de fecha 08 de septiembre de 2022, emitido por Secretario Municipal y Secretario del Concejo Municipal don Marco Pérez Barría, certifica que en Sesión Ordinaria de fecha 08 de septiembre de 2022, convocada por Citación N°43/2022, el Sr. Alcalde y los Sres. Concejales, se da cuenta de Acuerdo N°410/2022, que aprueba “Reglamento de Juegos Típicos Chilenos Fiesta de la Chilenidad año 2022”, detallado según se indica.

6.- Que, a través del Memorandum N° 740, de fecha 09 de septiembre de 2022, la Dirección de Control, devuelve el Decreto Alcaldicio N° 1778 a la Dirección de Asesoría Jurídica con observaciones para ser subsanadas.

7.- Que, con fecha 13 de septiembre de 2022, a través del Certificado N°411/2022, se deja sin efecto el Acuerdo N°410/2022, de fecha 08 de septiembre de 2022 que aprueba el Reglamento de Juegos Típicos Chilenos “Fiesta de la Chilenidad año 2022”.

8.- Que, a través del Certificado N°412/2022, de fecha 13 de septiembre de 2022, emitido por Secretario Municipal (S) y Secretario del Concejo Municipal (S) don Iván Tomascic Ivelic, certifica que en Sesión Extraordinaria de fecha 13 de septiembre de 2022, convocada por Citación N°44/2022, los Señores

Concejales, por unanimidad de los presentes, adoptaron Acuerdo N°412/2022, que aprueba "Reglamento de Juegos Típicos Chilenos Fiesta de la Chilenidad año 2022", detallado según se indica.

9.- Que mediante el Memorándum N°134, de fecha 14 de septiembre de 2022, la Dirección de Cultura remite los antecedentes subsanados para proseguir con el trámite respectivo, adjuntando el Certificado N°412/2022, que aprueba el Reglamento de Juegos Típicos Chilenos, Fiesta de la Chilenidad año 2022".

DECRETO:

1.- **APRUEBESE** el **REGLAMENTO DE JUEGOS TÍPICOS CHILENOS "FIESTA DE LA CHILENIDAD 2022"** de la siguiente manera:

REGLAMENTO DE JUEGOS TÍPICOS CHILENOS **(FIESTA DE LA CHILENIDAD 2022)**

NORMAS GENERALES

Artículo 1: Para los reglamentos de todos los juegos, el número de participantes será determinado por el número de inscritos a dichas actividades. En el caso de los campeonatos de cueca y garzones estos deberán ser de acuerdo al establecido en sus reglamentos específicos.

Artículo 2: En los casos de los juegos tradicionales: carrera de tres pies, carrera de ensacados, emboque, silla musical, concurso de payas, tirar la cuerda, trompo, bailetón y juegos exprés, la inscripción será en el momento de desarrollarse los juegos y jurados corresponderán a funcionarios de las distintas unidades municipales : Administración, Cultura, Dideco y Turismo Sustentable y Fomento Productivo.

Artículo 3: Los premios para los juegos tradicionales corresponderán a artículos tales como: trompos, volantines, frisbee, según stock de las unidades participantes. En el caso de los campeonatos corresponderán a premios en dinero detallados en su reglamento.

➤ REGLAMENTO DE JUEGO LOTA COMUNITARIA

Artículo 4: Se realizarán un máximo de 8 juegos por hora. Los que se dividirán de la siguiente manera:

El juego de la "Lota Comunitaria", consiste en hacer el seguimiento (marcar) de los números, que son sacados de una bolsa y que son cantados por una persona a viva voz, por medio de los cartones numerados que le son entregados antes del inicio del juego hasta acertar 4 números (cuarto o cuarta), luego 5 números (lota).

(Terna/Cuarta/Lota= 1 juego)

Artículo 5: Una vez depositadas todas las fichas en el interior de la bolsa, la persona designada para sacar las fichas (GRITÓN), da inicio al juego gritando: ¡Se va la lota!, Juego N° 1, agitará la bolsa, con las fichas numeradas en su interior, de manera enérgica en reiteradas oportunidades, para luego sin mirar, introducir su mano en ella y extraer aleatoriamente una ficha y habiéndola verificado, grita su número a viva voz, reiterando sucesivamente por cada juego.

Artículo 6: Previamente al inicio de cada juego, a todos los asistentes se les hará entrega gratuitamente, de 1 cartón impreso y numerado aleatoriamente con 15 números que irán desde el 1 hasta el 90.

Cada vez que el GRITÓN dicte el número que aparece en la ficha sacada al azar, desde el interior de la bolsa, el participante deberá revisar su cartón impreso y verificar si el número

CURSADO
DIRECCIÓN DE CONTROL

dictado se encuentra entre los que figuran en su cartón, en caso afirmativo, marcará el número dictado con cualquier tipo de elemento pequeño que se lo permita (maíz, moneda, bolita de papel, etc.)

Artículo 7: Ganará la **TERNA**, el primer participante que logre marcar los 3 números que se encuentren en una misma línea y grite a viva voz ¡**TERNO!** o ¡**TERNA!**.

Previo a declarar ganador a quien haya gritado, el GRITÓN solicitará a alguien de la organización que se acerque hasta la persona y verifique los número que forman la **TERNA** y este revisará del total de los números sacados por él, que la numeración señalada sea correcta. En caso afirmativo, se le entregará un premio al participante y se continuará con el juego. En caso negativo, solo se seguirá con el juego.

Artículo 8: Luego y sin borrar los números marcados hasta ese momento, los participantes seguirán jugando y ganará la **CUARTA**, el primer participante que logre marcar 4 números que se encuentren en una misma línea y grite a viva voz ¡**CUARTO!** o ¡**CUARTA!**.

Previo a declarar ganador a quien haya gritado, el GRITÓN solicitará a alguien de la organización que se acerque hasta la persona y verifique los número que forman la **CUARTA** y este revisará del total de los números sacados por él, que la numeración señalada sea correcta. En caso afirmativo, se le entregará un premio al participante y se continuará con el juego. En caso negativo, solo se seguirá con el juego.

Artículo 9: Finalmente y sin borrar los números marcados hasta ese momento, los participantes seguirán jugando y ganará la **LOTA**, el primer participante que logre marcar 5 números que se encuentren en una misma línea y grite a viva voz ¡**LÍNEA!** o ¡**LOTA!**.

Previo a declarar ganador a quien haya gritado, el GRITÓN solicitará a alguien de la organización que se acerque hasta la persona y verifique los números que forman la **LOTA** y este revisará del total de los números sacados por él, que la numeración señalada sea correcta. En caso afirmativo, se le entregará un premio al participante y se dará por terminado el juego. En caso negativo, solo se seguirá con el juego hasta que alguno de los participantes complete los 5 números.

Artículo 10: Concluido el juego, el GRITÓN dirá: ¡**BORRAR CARTONES!** y se dará inicio a un nuevo, hasta llegar al final del juego número ocho (8).

Artículo 11: El juego número ocho (8) y final, se realizará de la misma forma que los siete (7) anteriores.

Artículo 12: En caso de existir más de un ganador en alguna de las categorías señaladas, **TERNA, CUARTA, LOTA** se decidirá al ganador del juego mediante el mecanismo de la bolita mayor, para lo cual se solicitará a quienes hayan resultado ganadores que saquen una ficha al azar y sin mirar, desde dentro de la bolsa, resultando ganador quien saque la ficha la más alta numeración.

➤ **REGLAMENTO DEL JUEGO CARRERA DE TRES PIES (TODO COMPETIDOR)**

Artículo 13: Se trata de una carrera en parejas, en el cual el tobillo izquierdo de uno de los participantes es amarrado al tobillo derecho del otro, debiendo mover simultáneamente las extremidades amarradas, para desplazarse, ganando quien logre completar en primer lugar el recorrido trazado.

Artículo 14: Los participantes, se ubicarán en el lugar de partida con sus tobillos amarrados, según lo descrito.

Artículo 15: La carrera se iniciará una vez que el árbitro de la partida mediante un silbato.

Artículo 16: Ganará la carrera, la pareja participante que logre completar en primer lugar, el recorrido trazado.

Artículo 17: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

➤ **REGLAMENTO DEL JUEGO CARRERA DE ENSACADOS (TODO COMPETIDOR)**

Artículo 18: Se trata de una carrera individual, en la cual los participantes introducen sus piernas dentro de un saco, sosteniéndolo con sus manos durante toda la duración de la carrera y dando saltos deben completar el recorrido trazado.

Artículo 19: Los participantes, se ubicarán en el lugar de partida y se introducirán dentro de los sacos, según lo descrito.

Artículo 20: La carrera se iniciará una vez que el árbitro dé la partida mediante un silbato.

Artículo 21: Ganará la carrera, el participante que logre completar en primer lugar, el recorrido trazado.

Artículo 22: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

➤ **REGLAMENTO DEL JUEGO TIRAR LA CUERDA (TODO COMPETIDOR)**

Artículo 23: Se trata de un juego de fuerza y trabajo en conjunto, en el cual participan 2 equipos compuestos de la misma cantidad de personas, quienes se ubican en lugares opuestos a lo largo de una cuerda, a la cual se le ata un pañuelo en la mitad y comienzan a tirar, cada grupo hacia su lado, ganando el grupo que logre hacer pasar el pañuelo sobre una marca dispuesta en el piso.

Artículo 24: Los participantes, se ubicarán en grupos uniformes (en número) de personas, a ambos lados de una cuerda, la cual se encontrará en el piso y tendrá amarrado un pañuelo de un color vistoso en el medio.

Artículo 25: A una distancia de 2 metros, hacia ambos lados y desde el centro marcado por el pañuelo, habrá una marca en el piso, la que establecerá el límite que debe recorrer el pañuelo.

Artículo 26: Una vez dispuestos los participantes, cada grupo tomará la cuerda y se aprestará a tirar cada uno hacia su lado, una vez que el árbitro dé la partida mediante un silbato.

Artículo 27: Previo a dar la partida el árbitro se cerciorará que el pañuelo marque la mitad entre ambas marcas dispuestas en el suelo.

Artículo 28: Ganará el grupo o equipo, que tirando la cuerda, logre arrastrar al equipo contrario, haciendo pasar el pañuelo sobre su propia marca.

Artículo 29: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

➤ **REGLAMENTO DEL JUEGO EL EMBOQUE (TODO COMPETIDOR)**

Artículo 30: Se trata de un juego consistente en embocar 2 piezas de diferentes formas y unidas por un cordel, mediante la habilidad de la persona.

Una de las piezas posee una forma similar a una campana con una perforación circular en su interior (base) y la otra pieza consiste en un palo de corte recto y borde redondeado, que debe ser ensamblado en la cavidad o perforación de la otra pieza.

Artículo 31: Los participantes deberán tomar el palo del emboque con cualquiera de sus manos (la más hábil), dejando que la parte con forma de campana cuelgue de la lienza hacia abajo.

Artículo 32: Sin soltar el palo, deberán alzar o levantar la otra parte, sin utilizar la otra mano, tratando de que se emboque o calce en la cavidad o perforación que esta posee.

Artículo 33: Los participantes tendrá 1 minuto para intentar embocar, todas la veces que puedan y comenzarán sus intentos, una vez que el árbitro dé la partida mediante un silbato.

Artículo 34: Ganará el participante, que logre embocar la mayor cantidad de veces en el período señalado.

Artículo 35: Transcurrido el minuto ninguno de, si ninguno de los participantes hubiese logrado embocar al menos en una oportunidad, se declarará empate.

Artículo 36: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

➤ **REGLAMENTO DEL CONCURSO DE PAYAS (TODO COMPETIDOR)**

Artículo 37: Las payas son estrofas de cuarto de versos, construidas con palabras que riman entre sí, sobre diversos temas.

Para este caso, la temática de las payas deberá versar sobre la ciudad de Iquique.

Las payas no pueden tener connotación discriminatoria, sexista u ofensivo, esto será causal de eliminación

Artículo 38: Los participantes deberán declamar 1 paya por turno.

Artículo 39: El ganador será decidido mediante los aplausos del público.

Artículo 40: En caso de empate, los participantes deberán declamar una paya más, para que el público escuche y decida quién es el ganador.

➤ **REGLAMENTO DE LA CARRERA DE GARZONES (MAYORES DE 18 AÑOS)**

Artículo 41: Se trata de una competencia de destreza y habilidades por parte de quienes ejercen este oficio en el área gastronómica, además de considerarse una actividad turístico/deportiva que pretende involucrar y acercar a restaurantes y establecimientos hoteleros de la comuna.

Artículo 42: En este año, la carrera se realizará el día , a partir de las 17:00 horas, en el frontis de la Universidad Arturo Prat, debiendo realizarse la presentación de los participantes, 1 hora antes del inicio de la competencia, en el escenario principal.

Artículo 43: El objetivo de esta actividad, es generar un nuevo espacio de participación y convivencia entre empresarios y garzones/as del rubro gastronómico y turístico en general. Visibilizar por medio de esta actividad la interacción de quienes se desempeñan en este rubro y los habitantes de la comuna.

Artículo 44: El circuito de la carrera, comprenderá un recorrido total de 250 metros.

Artículo 45: Los participantes tendrán como punto de largada la calle Sagasca y deberán llegar hasta el escenario principal ubicado en la calle Genaro Gallo (dirección este-oeste).

Artículo 46: Los participantes deberán correr en dirección hacia el escenario principal, y durante este circuito se presentarán diferentes obstáculos para medir la destreza de los participantes

Artículo 47: Podrán participar 1 hombre y/o 1 mujer representando a su establecimiento gastronómico u hotelero.

Artículo 48: Las(os) participantes deben ser mayores de 18 años.

Artículo 49: Existirán categorías separadas de Hombres y Mujeres (de acuerdo a las inscripciones).

Artículo 50: Se realizarán carreras pre-clasificatorias, según cantidad de participantes y de esta manera que entregarán cupos a la gran final y que serán coordinadas el día del evento, según la cantidad de participantes.

Artículo 51: Sólo 3 competidores de cada categoría clasifican a la gran final.

Artículo 52: Los participantes deben vestir la tenida tradicional del Garzón (Camisa Blanca, Pantalón Negro y Zapatos de vestir Negros (zapatillas deportivas) o la Vestimenta Formal y/o Corporativa que se utiliza en su lugar de trabajo.

Artículo 53: Queda estrictamente prohibido el uso de jeans.

Artículo 54: Cada competidor debe presentar: bandeja para competir, una (1) botella de vino, una (1) copa y un juego de cubiertos, compuesto por: un (1) tenedor, una (1) cuchara y un (1) cuchillo (todos de metal sin madera).

Artículo 55: Al momento de la competencia, la bandeja deberá ser trasladada por los participantes, sólo con una mano.

La contravención a esta regla, será causal de descalificación automática.

Artículo 56: Los competidores no pueden tomar o agarrar a sus contrincantes. La contravención a esta regla, será causal de descalificación automática.

Artículo 57: El derecho de inscripción para participar en la competencia, será gratuito.

Artículo 58: Para inscribirse y participar, se deberá completar la "Ficha de Inscripción", con todos los datos requeridos en ella.

La ficha podrá ser solicitada en la Oficina de Turismo, ubicada en el 8° piso del edificio consistorial o al correo turismo@municipioiquique.cl

Artículo 59: Junto con la ficha de inscripción, los participantes deberán presentar una carta o certificado, emitido por el establecimiento a quien representan, indicando su calidad de trabajador de éste.

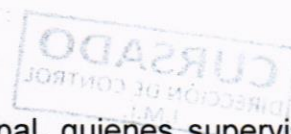
Artículo 60: Toda la documentación debe ser entregada como plazo máximo, hasta 12:00 horas del día 18.09.2022.

Artículo 61: Cualquier aspecto no considerado en las bases, será resuelto por la comisión organizadora, sin derecho a apelación

Artículo 62: La Comisión Organizadora estará conformada por un representante de cada una de las siguientes unidades municipales:

- Administración Municipal.
- Dirección de Turismo Sustentable y Fomento productivo.
- Dirección de Cultura.

Artículo 63: El Jurado estará compuesto por personal municipal, quienes supervisarán el desarrollo de la carrera en todo momento y a lo largo de ésta, hasta su conclusión, con el fin de advertir cualquier irregularidad o infracción a las normas establecidas en el presente Reglamento.



Artículo 64: Los participantes que obtengan los tres primeros lugares de cada categoría (hombre y mujeres) en la competencia final, recibirán premios en dinero y diplomas de reconocimiento, por parte de la Organización.

Artículo 65: Los premios por cada categoría, estarán distribuidos de la siguiente forma.

- Primer lugar \$ 200.000.-
- Segundo lugar \$ 150.000.-
- Tercer lugar \$ 100.000.-

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO DE TROMPO**

Artículo 66: Es un juguete tradicional de madera, con forma de pera invertida, que tiene una púa de fierro en la punta sobre la cual gira. En su superficie, desde el extremo contrario a la punta, se enrolla un cordel o lienza que servirá para arrojarlo al suelo. Lo básico de este juego típico es tratar que el trompo permanezca girando el mayor tiempo posible. Los participantes deberán bajo el aviso del juez empezar a hacer danzar el trompo.

Artículo 67: Ganará el concursante que complete alguna de las modalidades de los artículos siguientes.

Artículo 68: El concursante que logre que el trompo dure en su danza sin ser interrumpido una vez tocando el suelo por más tiempo, será el que gane.

Artículo 69: El que realice la mejor destreza elegido por el aplauso del público será el que gane.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO SILLA MUSICAL**

Artículo 70: En sillas musicales los jugadores deben bailar alrededor de unas sillas y buscar un sitio en que sentarse una vez que se detenga la música. Como esto puede ocurrir repentinamente, ande debe saber lo que le espera. Por esto, los jugadores deben estar sumamente atentos para no perder. Podrá participar de 6 a 15 personas, en categorías separadas de niños, jóvenes y adultos.

Artículo 71: Se deben colocar varias sillas en círculo, respaldo por respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de participantes.

Artículo 72: Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido. Mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas.

Artículo 73: De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento.

Artículo 74: Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.

Artículo 75: El juego debe repetirse y en cada oportunidad debe quitarse una silla. El último jugador que consiga sentarse será el ganador.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO YINCANA (COLOQUE SOLO INDIVIDUAL)**

Artículo 76: Se organizará a cada uno de nuestros participantes en casillas y a unos cuantos metros de distancia a vamos a poner un cono o cualquier tipo de indicador. Así las carreras serán hasta ese punto, los bordaremos y volveremos a nuestra fila para que el segundo participante salga.

Artículo 77: Carrera de huevos con cuchara. El participante recorrerá un tramo con el mango de una cuchara entre los dientes y un huevo en la punta haciendo equilibrio para no botarlo corriendo o caminando en línea recta.

Artículo 78: Come la Manzana. Colgaremos una manzana en el camino de cada persona que deberá comérsela sin usar las manos.

Artículo 79: Encuentra el dulce. En un plato con harina vamos a esconder un dulce (normalmente un frugelé o una moneda de chocolate) y será el participante quien, sin usar las manos, deberá encontrar el dulce con la boca y comerlo.

Artículo 80: Ganará el participante que más rápido vuelva a el mismo lugar donde partió el concurso.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO DE BAILETON DICIOCHERO**

Artículo 81: PRESENCIA ESCÉNICA (1 – 5 pts.)

Actitud de la pareja en el escenario o lugar dispuesto para el baile. En este ítem se da mucha atención a como los participantes entran y salen en cada baile, además se evalúa su actitud, confianza física y su carisma con el público.

Artículo 82: COREOGRAFÍA (1 – 10 pts.)

Desarrollo y evaluación del baile, su complejidad, movimientos y sincronización de los mismos.

En este ítem se evalúa que la coreografía tenga una buena evolución, es decir que vaya de menos a más o en su efecto que mantenga un grado de dificultad en forma continua y que no tenga altos ni bajos, debe mantener la atención del público y del jurado. Debe tener fluidez en la danza.

Realizar trucos y acrobacias no es obligación, si están presentes y son ejecutadas en forma limpia y correcta mejorará el puntaje ya que aumenta el nivel de dificultad. No olvidar buscar un equilibrio entre baile y trucos para así conseguir mejores puntajes.

Artículo 83: TÉCNICA (1 – 10 pts.)

Conocimiento y ejecución de los movimientos que forman la coreografía.

En este ítem se evalúa la ejecución de los movimientos que se realizan en la coreografía, los cuales deberán tener buena línea, postura y limpieza.

Además, se evalúa la sincronización de la pareja o el grupo al momento de ejecutar la coreografía, así como también que exista una concordancia entre la coreografía y la interpretación musical.

Artículo 84: INTERPRETACIÓN DE LA PAREJA (1 – 10 pts.)

Coordinación de movimientos entre la pareja.

Se refieren en la conexión y fluidez que tiene la pareja entre una figura y otra, debe demostrar seguridad al realizar la presentación.

Lo más importante en este punto es el conocimiento musical y que sus figuras sean acordes con la música con sus cortes, marcaciones y que sean aprovechados en la presentación.

Artículo 85: RITMO (1 – 10 pts.)

Tiempo que se utiliza para ejecutar el baile y la constancia del mismo.

Es muy importante que se mantenga de forma constante el tiempo en que se está bailando durante toda la coreografía y de acuerdo al compás de la música.

Artículo 86: CREATIVIDAD (1 – 10 pts.)

Utilización de nuevos y distintos recursos y/o movimientos en la coreografía.

La creación de nuevas figuras, trucos o la innovación de figuras más conocidas será agradecida por el jurado con un buen puntaje, sin desvirtuar la estructura de cada baile.

Artículo 87: El Jurado estará conformada por un representante de cada una de las siguientes unidades municipales:

- Administración Municipal.
- Dirección de Turismo Sustentable y Fomento productivo.
- Dirección de Cultura.

Artículo 88: Gana quien obtenga el más alto puntaje otorgado por el jurado y así sucesivamente.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO EXPRESS**

Artículo 89: Los concursos exprés son principalmente para regalar premios a las personas que cumplan con las exigencias y peticiones que emita el locutor, en este caso.

Artículo 90: Los participantes deberán tener el objeto o la cosa pedida por el locutor.

Artículo 91: El ganador será quien llegue primero a entregar de su mano a la mano del locutor, siendo este y su comitiva quien evalúe.

Artículo 92: En caso de empate, los participantes deberán exclamar una paya.

➤ **REGLAMENTO DE CAMPEONATO DE CUECA**

Artículo 93: OBJETIVO GENERAL: Promover, difundir y valorar el conocimiento, aprendizaje y práctica permanentemente de nuestra Danza Nacional "La Cueca", para todos los niños, jóvenes y adultos de nuestra ciudad.

Artículo 94: OBJETIVOS ESPECIFICOS: Reconocer y valorar en toda la comunidad, la cueca como baile nacional que guarda expresiones representativas de formas típicas de la cultura nacional que es necesario preservar. Determinar a través de certámenes participativos las parejas que representen la ciudad.

Artículo 95: CATEGORIAS: Este campeonato de cueca constará de las siguientes categorías: infantil que comprende hasta 12 años de edad, juvenil desde los 13 hasta los 17 años de edad y adulto de 18 años en adelante.

Artículo 96: Para inscribirse y participar, se deberá completar la "Ficha de Inscripción", con todos los datos requeridos en ella: nombre, rut, fecha de nacimiento y domicilio, en el caso de los niños y jóvenes además se deberá agregar el establecimiento educacional al cual pertenecen.

La ficha podrá ser solicitada al correo turismo@municipioiquique.cl, la que podrá realizarse hasta una hora antes del campeonato

Artículo 97: De los días y horarios

- Campeonato infantil se desarrollará durante el día 16 de septiembre desde las 17.00 horas
- Campeonato Juvenil el domingo 18 de septiembre desde las 17:00 horas
- Campeonato Adulto el lunes 19 de septiembre desde las 17:00 horas

Artículo 98: BASES CAMPEONATO. Este campeonato tendrá una distinción en cuanto a la presentación de las parejas, estableciendo vestimenta tradicional para todas las categorías.

CATEGORIA INFANTIL, JUVENIL Y ADULTO:

1. Varón:

- Terno o ambo de huaso en colores tradicionales sin adornos. Zapato de huaso negro.
- Bota Corralera o pienera, color negro.
- Espuela con rodaja acorde a la estatura y a la habilidad del bailarín, min. 3,5 y max. 5 pulgadas.
- Cinturon con chasquillas o faja, no permitiéndose el uso de accesorios colgantes, maneas, cartucheras de cortaplumas, etc.
- Manta o Chamanto de cuatro campos (manta sin aplicaciones ni bordados, puede ser un chamanto de telar o mecánico)

- Sombrero de Huaso de paño, paja o fieltro.
- Camisa cuadrille o tono liso abotonada, sin corbatín o herradura colgante. Pelo corto acorde al reglamento del rodeo.
- Pañuelo de color blanco de telas comunes de 40 centímetros por lado.

2. Mujer:

- Traje de mujer floreado campesino, comúnmente conocido como de "china". El cual deberá ser de falda plato o semi plato, sin escote, con falso y de tela con temática florida y mangas cortas.
- Zapato de cueca de mujer con hebilla y taco grueso, color negro.
- Pañuelo de color blanco con o sin blondas, de telas comunes de 40 centímetros por lado.

1. PRESENTACIÓN.

- Prestancia de la pareja (actitud frente al público y al jurado)
- Dominio del Escenario, con respecto al espacio natural y ubicación en que se desarrolla la danza (sin perder su eje imaginario).

2. DANZA.

a) Vueltas Iniciales:

- Considerados tradicionales para este campeonato: Herradura, la Redonda o Círculo y variante (cuatro estaciones, corralera deslizada y/o zapateada) con o sin retroceso antes del cierre.
- La doble S
- Las parejas podrán bailar solamente presentando las vueltas básicas o variantes de estas, correctamente definidas. Conservando la métrica, cuadratura, simetría, y eje de la cueca, evitando la innovación del espacio; entendiéndose como la utilización de este, hasta el punto que el bailarín/bailarina nunca se encuentre en el lugar que las figuras o fases coreográficas indiquen para cada uno de los ejecutores dentro de la danza.
- Todas las salidas o adornos de suelo de vueltas iniciales deben ser por la derecha, además todas las interfaces deben ser con salida a la derecha, en el caso de las bailarinas quien define la salida hacia la izquierda del varón.

b) Floreo:

- Desarrollo de la danza dentro de una coreografía diseño de suelo que nos entrega la tradición.
- Acercamiento a la bailarina en forma de medialuna, con romance, intención, actitud corporal, recurso en forma natural que enriquezca a la danza y no la sobrecargue.

c) Cambio de lados o vueltas:

- Tomar la vuelta desde su eje imaginario y que tenga completa relación con la cuadratura musical, el cambio de la en forma de "S" cortada en el centro.
- Cabe desatacar que los cambios de lado pueden ser acompañados por el bailarín a la bailarina saliendo desde el eje central y respetando los tiempos musicales.

d) Escobillado o Cepillado:

- Desplazamiento de los pies ras de piso, resbalando al ritmo de los compases de la danza, teniendo en cuenta que es una danza de tierra.

- e) Zapateo:
 - Se debe preservar la esencia pura del zapateo como una experiencia corporal completa para ambos bailarines.
- f) Remate o Cierre:
 - Término del desarrollo de la danza, sin perder actitud ni fluidez (naturalidad), realizando siempre ambos bailarines el cierre de la cueca dentro de la cuadratura, pudiendo ser en el centro como en los cuatro puntos cardinales del dibujo de piso.
- g) Ritmo:
 - Es importante mantener el pulso de la danza durante todo su desarrollo en forma constante.
- h) Pañuelo
 - Símbolo de comunicación y expresión, mover en forma libre, sin caer en la exageración, tiene la función festiva y conquistadora.

3. PREMIOS PARA CADA CATEGORIA. Los premios por cada categoría, estarán distribuidos de la siguiente forma.

Primer lugar \$ 200.000.-
Segundo lugar \$ 150.000.-
Tercer lugar \$ 100.000.-

Además se entregaran diplomas de participación para todos los inscritos en todas las categorías.

Artículo 99: LOS JURADOS. En el campeonato habrá un mínimo de 3 jurados, este jurado estará compuesto por:

- 1 Jurado perteneciente a la Ilustre Municipalidad de Iquique.
- 1 Jurado de la Corporación Municipal de Desarrollo Social de Iquique.
- 1 Jurado con conocimientos del área del Folcklor.

Cabe señalar que el presidente del jurado tiene que ser la persona que conozca a cabalidad las bases del Campeonato y tenga un amplio Curriculum de los que es nuestra Danza Nacional y de danzas representativas ya que es quien deberá darla charla técnica a los participantes y velar por el fiel cumplimiento de las bases, para dar así transparencia, tranquilidad y seguridad al evento.

Artículo 100: Todos los juegos y concursos anteriormente descritos, se desarrollarán dentro del marco de la actividad municipal, denominada "**Fiesta de la Chilenidad 2022**".


2.- COMUNÍQUESE lo resuelto precedentemente a la Dirección de Cultura, para su conocimiento y fines pertinentes.

3.- INSTRÚYASE, a la Sección Decretos, a fin de que excluya del libro de registro administrativo de asignación numérica correlativa de Decreto Alcaldicio correspondiente al año 2022, el numeral N°1778, toda vez que se asignó a un acto administrativo en trámite que no concluyó en la dictación de una decisión formal, por parte de esta entidad edilicia, en los términos contemplados en la Ley N°19.880

web del Municipio.

4.-PUBLÍQUESE la presente resolución en la página

Anótese, comuníquese y archívese.



MAURICIO SORIA MACCHIAVELLO
ALCALDE



MARCO PEREZ BARRÍA
SECRETARIO MUNICIPAL

MSM.MPB.HFG.ICF.amaq

CURSADO
DIRECCIÓN DE CONTROL
I.M.I.

11 SEP 2022

CURSADO
DIRECCIÓN DE CONTROL
I.M.I.