

CITE: AJ/DRLP/DJ/RAA/66/2025

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN N° 05-00066-25

R-0012

La Paz, 10 de marzo del 2025

VISTOS:

La nota S/N de **PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609**, el Informe Técnico CITE: AJ/DRLP/DF/INF/283/2025 de 10 de marzo del 2025 y el Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/147/2025 de 10 de marzo del 2025; lo que se tiene presente, por ley convino ver, y;

CONSIDERANDO I

Que, conforme establece el Artículo 21 de la Ley N° 060 de Juegos de Lotería y de Azar de 25 de noviembre de 2010, se crea la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ, como institución pública, con personalidad jurídica y patrimonio propio, independencia administrativa, financiera, legal y técnica, supeditada al Ministerio de Economía y Finanzas Públicas, con jurisdicción y competencia en todo el territorio del Estado Plurinacional, siendo la única entidad facultada para otorgar licencias y autorizaciones, fiscalizar, controlar y sancionar las operaciones de los juegos de lotería y de azar, al presente y en virtud a la Disposición Adicional Única de la Ley N° 717 de 13 de julio de 2015, ahora denominada Autoridad de Fiscalización del Juego.

Que, el Artículo 26 de la Ley N° 060, concordante con el Artículo 20 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781 de 2 de febrero de 2011 modificado mediante el párrafo I del Artículo 2 del Decreto Supremo N° 2600, determinan las atribuciones de la Máxima Autoridad Ejecutiva de otorgar autorizaciones a Promociones Empresariales.

Que, el Artículo 2 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781 establece que: (...) *"La Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ, creada por el Artículo 21 de la Ley N° 060, es una institución pública descentralizada bajo tuición del Ministerio de Economía y Finanzas Públicas. Tiene su sede en la ciudad de La Paz y ejerce jurisdicción y competencia en todo el territorio del Estado y podrá establecer oficinas regionales para el cumplimiento de sus funciones de fiscalización, control, aplicación y ejecución de sanciones, de acuerdo a sus necesidades administrativas (...)"*.

Que, el Numeral 6 del Artículo 4 de la norma citada en el párrafo anterior, establece que el Director Ejecutivo tiene la atribución de Administrar los recursos humanos, económicos y financieros de la AJ de acuerdo a la normativa vigente.

Que, de conformidad a la normativa anteriormente enunciada, mediante Resolución Suprema N° 28928 de 30 de noviembre de 2023, se designó al Dr. Marco Antonio Sanchez Vaca como Director Ejecutivo de la Autoridad de Fiscalización del Juego.

Que, mediante Resolución Administrativa Ejecutiva N° 02-00135-23 de 29 de diciembre de 2023 fue designado el señor Edwin Soria Rueda en el cargo de Director Regional La Paz de la Autoridad de Fiscalización del Juego – AJ, delegándole la tramitación de solicitudes de autorización y de

2025 BICENTENARIO DE BOLIVIA



Oficina Nacional
Calle 16 de Obrajes No. 220
Edif. Centro de Negocios Obrajes, Piso 2
Telf. (2) 2125057 – 2125081
Regional La Paz – Piso 3
Telf. (2) 2125385

Regional Santa Cruz
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1
Manzana 7 Zona Norte
Telf. (3) 3323031 - 3333031

Regional Cochabamba
Av. Ayacucho esquina Heroínas
Edificio ECOBOL, Piso 1
Telf. (4) 4661000 - 4661001

www.aj.gob.bo



SC-CER564556

05-00066-25

promociones empresariales desde su inicio hasta la emisión de la respectiva Resolución Administrativa de Autorización, Modificación, Rechazo, Rechazo in limine y Anular con reposición hasta el vicio más antiguo, sin que esta delegación implique que el Director Ejecutivo de la Autoridad del Juego renuncie a la posibilidad de tramitar personalmente procesos de autorización de promociones empresariales.

CONSIDERANDO II:

Que, el Artículo 7 de la Ley N° 060 de 25 de noviembre de 2010, modificado por la Ley N° 317 de Presupuesto General del Estado de 11 de diciembre de 2012 y por el Artículo 3 Parágrafo I de la Ley N° 717 de 13 de julio de 2015 de Modificaciones e incorporaciones a la Ley N° 060 de Juegos de Lotería y de Azar, define a las promociones empresariales.

Que, los Artículos 20 y 21 del Anexo al Decreto Supremo N° 0781 de 2 de febrero de 2011, modificados por el Decreto Supremo N° 2600 de 18 de noviembre de 2015 y concordantes con lo dispuesto por los Artículos 9 y 18 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, establecen los requisitos y procedimientos para la otorgación de autorizaciones de promociones empresariales a favor de personas individuales y jurídicas, públicas o privadas.

Que, el Artículo 20 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, prevé las clases de resoluciones que resuelven las solicitudes de Autorización de Promociones Empresariales.

CONSIDERANDO III:

Que, **PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609**, mediante nota S/N adjunta a la Hoja de Ruta Externa N° 423 de 28 de febrero de 2025, ha solicitado autorización para realizar la promoción empresarial "**FESTIVAL DEL JUEGO (JUEGO DEL CALAMAR)**", acompañando a este efecto lo siguiente: **1)** Cédula de Identidad N° 9191609, a nombre de Patricia Dania Vargas Chambi, **2)** Certificado de Inscripción al Padrón Nacional de Contribuyentes NIT 9191609010, **3)** Declaración Jurada de Veracidad de Documentación de fecha 21 de febrero de 2025 suscrita por Patricia Dania Vargas Chambi, **4)** Declaración Jurada de fecha 28 de febrero de 2025 suscrita por Patricia Dania Vargas Chambi, y **5)** Proyecto de Promoción Empresarial, documentación que fue revisada y se constató que cumple con los requisitos legales exigidos por la normativa pertinente de acuerdo a los siguientes informes:

a) Informe Técnico CITE: AJ/DRLP/DF/INF/283/2025 de 10 de marzo del 2025, emitido por el Departamento de Fiscalización y Control de la Dirección Regional La Paz, después de haber realizado una valoración técnica referente al caso, se concluye que **PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609, CUMPLE** con los requisitos señalados en los incisos a), b), c), e) y f) del Parágrafo II del Artículo 9 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, para la realización de la promoción empresarial denominada "**FESTIVAL DEL JUEGO (JUEGO DEL CALAMAR)**".

b) Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/147/2025 de 10 de marzo del 2025, de igual manera concluye que la solicitud de autorización para la realización de la promoción empresarial "**FESTIVAL DEL JUEGO (JUEGO DEL CALAMAR)**", presentada por **PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609, CUMPLE** con los requisitos

2025 BICENTENARIO DE BOLIVIA



05-00066-25

exigidos en los incisos a) y b) del Parágrafo I del Artículo 9 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024.

Que, habiéndose consultado los datos personales del solicitante en representación de la empresa administrada en el sistema de información habilitado para el efecto (Convenio de Cooperación Interinstitucional con el SEGIP), se establece que los mismos concuerdan con la documentación presentada.

Que, estando cumplidos los informes técnico y jurídico en los cuales se establece que **PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609**, ha dado cumplimiento con lo normado por el Anexo del Decreto Supremo N° 0781, modificado por el Decreto Supremo N° 2600, y a la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, en mérito a los antecedentes referidos precedentemente, corresponde autorizar la mencionada Promoción Empresarial de conformidad a lo dispuesto en el inciso a) del Artículo 20 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024.

POR TANTO,

El Director Regional La Paz de la Autoridad de Fiscalización del Juego, designado mediante Resolución Administrativa Ejecutiva N° 02-00135-23 de 29 de diciembre de 2023, en uso de las facultades conferidas, con jurisdicción y competencia en los departamentos de La Paz, Oruro y Potosí;

RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR el Proyecto de Desarrollo de la Promoción Empresarial y **AUTORIZAR** a **PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609** el desarrollo de la Promoción Empresarial denominada "**FESTIVAL DEL JUEGO (JUEGO DEL CALAMAR)**", conforme al proyecto presentado por el administrado, documento que es parte integrante e indivisible de la presente resolución, el cual establece **las condiciones esenciales de la promoción empresarial**, de conformidad con los Arts. 20 y 21 del Anexo al Decreto Supremo N° 0781 de 2 de febrero de 2011, modificado por el Parágrafo II del Artículo 2 del Decreto Supremo N° 2600 de 18 de noviembre de 2015.

SEGUNDO.- La promoción empresarial "**FESTIVAL DEL JUEGO (JUEGO DEL CALAMAR)**", de **PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609**, se desarrollará bajo la modalidad de **CUALQUIER OTRO MEDIO DE ACCESO AL PREMIO** por lo cual el administrado deberá cumplir con lo dispuesto por el Parágrafo III del Artículo 27 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, por lo que deberá entregar los premios mediante su registro en un Libro aperturado por Notario de Fe Pública que deberá contener mínimamente la identidad (Nombre, Apellido y Número de Cédula de Identidad) del o los ganadores, lugar y fecha de entrega de premios, descripción del premio, no siendo limitativa la información detallada precedentemente.

1. Cuando no sea posible llevar el registro señalado, el administrado deberá mantener un registro de base de datos en soporte magnético digital con la misma información requerida en el párrafo precedente.

2025 BICENTENARIO DE BOLIVIA

05-00066-25

2. El administrado deberá remitir a la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ el libro de registro notariado en original o fotocopia autenticada o certificada por el tenedor del documento, o la base de datos en soporte magnético digital, dentro de los quince (15) días hábiles siguientes a la finalización de la promoción empresarial. El incumplimiento a lo dispuesto será sancionado conforme al Reglamento Específico emitido por la AJ sin perjuicio de su cumplimiento.
3. Conforme al párrafo VII del Artículo 27 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, ante la inconcurrencia de los ganadores para recoger el premio en el día programado para su entrega, el administrado deberá publicar en sus dependencias la lista de ganadores acreedores del premio en lugar visible, accesible y de mayor concurrencia, o en sitios web y/o redes sociales oficiales, por el periodo de dos (2) meses computables a partir del día siguiente de la fecha de entrega de premios, conforme establece el tercer párrafo del Artículo 24 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781. El periodo de dos (2) meses para el recojo del premio establecido precedentemente se computará a partir del día siguiente de la fecha de la entrega de premios. En el transcurso de esos dos (2) meses el ganador podrá reclamar y recoger el premio autorizado, sin necesidad de intervención de Notario de Fe Pública, con la presentación de los requisitos o medios que acrediten su identidad y el derecho al premio, a este efecto el administrado llevará un libro de registro de entrega de premios, base de datos en formato digital y/o acta de entrega de premios en el periodo de caducidad, que deberá registrar mínimamente la identidad (nombre completo y número de documento de identidad) del o los ganadores, lugar y fecha de entrega de premios, descripción del premio, y la información que sea requerida en la respectiva Resolución de Autorización, no siendo limitativa la información detallada precedentemente. En caso que el ganador se apersona a reclamar el premio después de la conclusión del acto de entrega de premios y antes del inicio del periodo de caducidad, el administrado excepcionalmente podrá entregar el premio al ganador, debiendo aperturar el Libro de registro de entrega de premios en periodo de caducidad, consignando dicha entrega en el referido libro de registro. Concluido el período de dos (2) meses para el recojo del premio, el administrado deberá remitir a la Autoridad de Fiscalización del Juego, el libro de registro de premios entregados, base de datos en formato digital y/o acta de entrega de premios en el periodo de caducidad, según corresponda, dentro de los diez (10) días hábiles computables a partir del día siguiente hábil del vencimiento del periodo de caducidad; el libro, base de datos y/o acta, deberá ser presentado en original o copia autenticada por el tenedor del mismo. El incumplimiento a lo dispuesto será sancionado conforme al Reglamento Específico emitido por la AJ, sin perjuicio de su cumplimiento.
4. Con relación a la caducidad y/o premios sin ganador, el administrado deberá dar cumplimiento a lo establecido en el Artículo 29 y/o 30 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, cuando corresponda.

TERCERO.- El Departamento de Fiscalización y Control, efectuará el control respectivo y la verificación de la entrega de los premios a quienes resultaren ganadores, supervisará que los premios no recogidos o sin ganador, sean transferidos a favor de la LOTERÍA NACIONAL DE BENEFICENCIA Y SALUBRIDAD – LONABOL, cuando corresponda.

2025 BICENTENARIO DE BOLIVIA

Oficina Nacional
Calle 16 de Obrajes No. 220
Edif. Centro de Negocios Obrajes, Piso 2
Telf. (2) 2125057 – 2125081
Regional La Paz – Piso 3
Telf. (2) 2125385

Regional Santa Cruz
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1
Manzana 7 Zona Norte
Telf. (3) 3323031 - 3333031

Regional Cochabamba
Av. Ayacucho esquina Heroínas
Edificio ECOBOL, Piso 1
Telf. (4) 4661000 - 4661001

www.aj.gob.bo



SC-CER564556

05-00066-25

CUARTO.- A los efectos del control que debe realizar el Servicio de Impuestos Nacionales, a continuación se consignan los premios a ser entregados y el periodo de duración de la presente promoción:

Premios:

Detalle	Precio Unitario en Bs	Cantidad	Precio Total en Bs
DINERO EN EFECTIVO	1,000.00	1	1,000.00
DINERO EN EFECTIVO	500.00	1	500.00

Periodo de duración de la promoción:

La Promoción iniciará a partir del 11 de marzo de 2025 y finalizará el 20 de marzo de 2025.

Asimismo, se dispone que una copia de la presente Resolución de autorización, y su formulario de notificación al administrado, sean remitidos al S.I.N. en el plazo de 5 días hábiles siguientes a la fecha de su notificación, para efectos de control de la aplicación del Impuesto al Juego, en cumplimiento a lo previsto en el segundo párrafo del artículo 22 del Anexo al Decreto Supremo N° 781.

QUINTO.- PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609 deberá incluir en sus publicidades el logo, leyenda y condiciones esenciales, según corresponda el caso, conforme a lo establecido en el Artículo 34 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024. El logotipo de la AJ podrá ser descargado escaneando el siguiente código QR:



En caso de que la promoción empresarial no sea publicitada, la empresa tiene la obligación de informar las características y/o condiciones esenciales de la promoción empresarial autorizada a los clientes y/o población a la cual está dirigida.

SEXTO.- El incumplimiento y/o modificación a las obligaciones emergentes de la promoción empresarial y sus condiciones esenciales implicará sanciones, conforme establece la Resolución Regulatoria N° 01-00008-15 de 27 de noviembre de 2015, Ley No. 717, Decreto Supremo No. 781, Decreto Supremo No. 2600, Artículo 28 de la Ley No. 060 y demás normativa específica vigente.

2025 BICENTENARIO DE BOLIVIA



Oficina Nacional
Calle 16 de Obrajes No. 220
Edif. Centro de Negocios Obrajes, Piso 2
Telf.(2) 2125057 – 2125081
Regional La Paz – Piso 3
Telf. (2) 2125385

Regional Santa Cruz
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1
Manzana 7 Zona Norte
Telf. (3) 3323031 - 3333031

Regional Cochabamba
Av. Ayacucho esquina Heroínas
Edificio ECOBOL, Piso 1
Telf. (4) 4661000 - 4661001

www.aj.gob.bo



SC-CER564556

05-00066-25

SÉPTIMO.- PATRICIA DANIA VARGAS CHAMBI CON NIT 9191609010 Y CI 9191609, a partir de la notificación con la presente Resolución Administrativa de Autorización, se encuentra obligada a dar cumplimiento en forma y plazo a las obligaciones dispuestas en la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, de acuerdo a la modalidad y características de la promoción empresarial.

Regístrese, notifíquese y archívese



2025 BICENTENARIO DE BOLIVIA

Oficina Nacional
Calle 16 de Obrajes No. 220
Edif. Centro de Negocios Obrajes, Piso 2
Telf.(2) 2125057 – 2125081
Regional La Paz – Piso 3
Telf. (2) 2125385

Regional Santa Cruz
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1
Manzana 7 Zona Norte
Telf. (3) 3323031 - 3333031

Regional Cochabamba
Av. Ayacucho esquina Heroínas
Edificio ECOBOL, Piso 1
Telf. (4) 4661000 - 4661001

www.aj.gob.bo

SC-CER564556

PROYECTO DE DESARROLLO DE PROMOCIÓN EMPRESARIAL

- a) **Nombre de la promoción empresarial:** FESTIVAL DEL JUEGO (Juego del Calamar)
- b) **Periodo de duración:** del 11 al 20 de marzo de 2025.
- c) **Modalidad de premiación:**
 - i. Especificará la modalidad: Cualquier otro medio de acceso al premio

Participan de la promoción empresarial las personas de edad de 10 años hasta los 90 años podrán inscribirse de la fecha: 11 de marzo Hasta 15 de marzo de 2025 para las actividades del sábado 15 de marzo y de las fechas: 11 de marzo Hasta 16 de marzo de 2025 para las actividades del día domingo 16 de marzo, pueden inscribirse mediante mensaje de WhatsApp al Nro. 76599613 o realizar su inscripción en los días de las actividades en el Parque de las Culturas y de la Madre Tierra, para lo cual deben apersonarse a la mesa principal de inscripciones.

Todas las personas para inscribirse deberán enviar/registrar sus datos que son nombre del participante (al menos un nombre y un apellido), numero de cedula de identidad, número de celular y el día que desea participar.

Posteriormente todas las personas inscritas deberán apersonarse el 15 o 16 de marzo de 2025 (de acuerdo a la fecha para la que realizaron su inscripción) al Parque de las Culturas y de la Madre Tierra y deben apersonarse a la mesa principal que lleva el nombre de **INSCRIPCIONES SQUID CON.** donde deberán adquirir el KIT CALAMAR que consta de un numero de jugador y un pase de juego (ticket calamar).

El cumplimiento de las condiciones establecidas deberá de ser realizada por los participantes hasta antes del inicio de cada una de las actividades.

Todas las personas que hayan cumplido lo descrito precedentemente podrán participar en las siguientes actividades:

SABADO 15 DE MARZO:

La cantidad de participantes que se espera es de 100 a 150 personas aproximadamente, el premio correspondiente a esta actividad es de Bs500.-

Si por alguna razón el día sábado 15 de marzo no hay participantes que cumplan las condiciones establecidas anteriormente o la cantidad de participantes no llegase a 50 como mínimo, la actividad quedará suspendida y se informará a los participantes que el premio de los Bs 500.- pasará a ser el premio del segundo lugar del juego del calamar del día domingo 16 de marzo de 2025.

Asimismo si bien se espera una cantidad aproximada de participantes que hayan cumplido las condiciones establecidas, no se tiene una cantidad máxima para el desarrollo del juego

Se realizaran los siguientes juegos:



1. **Juego Principal luz roja luz verde**, todos los participantes habilitados deben pasar un espacio establecido que los encargados les indicaran. Los participantes deben avanzar por ese espacio hacia una muñeca gigante mientras se dice "Luz verde". Cuando la muñeca se gira o dice "Luz roja", todos deben quedarse completamente quietos. Si alguien se mueve, es eliminado. Todos los jugadores que logren pasar la línea de meta podrán jugar el siguiente juego que es el hombre del panal.
2. **Juego hombre del panal**, Se pondrá 4 recuadros grandes dados vuelta para que los participantes no puedan ver la figura que cada uno de ellos contiene (estrella, círculo, paraguas y triangulo) posteriormente se pedirá a cada uno de los participantes que elija uno de los 4 recuadros y que haga fila en el recuadro elegido, una vez que todos los participantes eligieron los recuadros y se encuentren formados en fila, los encargados darán la vuelta los recuadros para ver que figura les toco, seguidamente se les entregara las galletas con la figura descubierta, todos los participantes deben recortar la figura que les toco usando una aguja. Si la figura se rompe o no se completa en el tiempo establecido por los organizadores o representantes de la empresa, los participantes serán eliminados, todos los participantes que hayan logrado vencer este juego serán guiados a pasar al siguiente juego que es la cuerda.
3. **Juego de la cuerda** esta dinámica se establece con dos equipos de jugadores dependiendo a la cantidad de jugadores que pasaron en el anterior juego, los participantes tiran de una cuerda en direcciones opuestas. El equipo que logre arrastrar al otro hacia su lado gana. Los perdedores son eliminados. todos los participantes que hayan logrado vencer este juego serán guiados a pasar al siguiente juego que son las canicas.
4. **Juego gganbu canicas**, este juego se desarrollará en el área de arena, los organizadores establecerán un tiempo determinado y entregaran a cada uno de los participantes 5 canicas, asimismo emparejan (2 participantes) a todos los participantes, quienes jugaran a un juego de canicas para el cual se realizara un hueco en la arena y el jugador que meta primero las 5 canicas que tiene será el que gane. Y el participante oponente será eliminado, todos los participantes que hayan logrado vencer este juego serán guiados a pasar al siguiente juego que es el puente de cristal.
5. **Juego puente de cristal**, el mismo se desarrolla en la parte de escenario principal donde la dinámica es que todos los participantes que quedan deben cruzar un puente hecho de paneles de cartón y alfombra. Solo los paneles que sean seleccionados como estables se mantienen firme. Si pisan un panel no estable, caen y son eliminados. Los jugadores que pasen en este juego podrán jugar el juego final.
6. **Juego de la Silla**: Posteriormente todos los jugadores que quedan realizaran el juego de la silla en donde se acomoda la cantidad de sillas que debe de ser una menos a la cantidad de jugadores, los organizadores o representantes de la empresa pondrán música por un determinado tiempo para que los jugadores bailen a su alrededor, una vez que se detenga la música, los jugadores deberán de sentarse en una de las sillas y el que no se siente en una silla será eliminado así sucesivamente se irán eliminando sillas hasta que quede 1 silla y la persona que se siente en la última silla será el ganador quien podrá llevarse el premio.

En caso de empate en alguno de los juegos especificados anteriormente a excepción del juego "**Juego de la Silla**" se realizara un desempate lanzando un dado, el participante que obtenga el número mayor será el ganador.

En caso de empate en el juego "**Juego de la Silla**", es decir de no ser claro cuál de los participantes se siente en la última silla, se repetirá la misma dinámica hasta que se encuentre al ganador indiscutible.



DOMINGO 16 DE MARZO:

La cantidad de participantes que se espera es de 200 a 250 personas aproximadamente, el premio correspondiente a esta actividad es de Bs1000.- para el primer lugar

Sin embargo, de ser el caso al no haberse realizado la actividad del 15 de marzo se tendrá un premio para el segundo lugar de Bs500.-

Asimismo si bien se espera una cantidad determinada de participantes que hayan cumplido las condiciones establecidas, este día se realizara la actividad con los participantes que se hagan presentes, sin tener un mínimo ni un máximo en cantidad.

Se realizaran los siguientes juegos:

- 1- Juego Principal luz roja luz verde**, todos los participantes que hayan cumplido las condiciones establecidas anteriormente se encuentran habilitados para participar, los mismos deben pasar un espacio establecido que les indicaran los encargados. Los participantes deben avanzar por el espacio establecido hacia una muñeca gigante mientras esta dice "Luz verde". Cuando la muñeca se gira y dice "Luz roja", todos deben quedarse completamente quietos. Si alguien se mueve, es eliminado, los organizadores o representantes de la empresa establecerán un tiempo para la realización de dicho juego, todos los participantes que hayan logrado avanzar este juego serán guiados a pasar al siguiente juego.
- 2- Juego hombre del panal**, Se pondrá 4 recuadros grandes dados vuelta para que los participantes no puedan ver la figura que cada uno de ellos contiene (estrella, círculo, paraguas y triangulo) posteriormente se pedirá a cada uno de los participantes que elija uno de los 4 recuadros y que haga fila en el recuadro elegido, una vez que todos los participantes eligieron los recuadros y se encuentren formados en fila, los encargados darán la vuelta los recuadros para ver que figura les toco, seguidamente se les entregara las galletas con la figura descubierta, todos los participantes deben recortar la figura que les toco usando una aguja. Si la figura se rompe o no se completa en el tiempo establecido por los organizadores o representantes de la empresa, los participantes serán eliminados, todos los participantes que hayan logrados vencer este juego serán guiados a pasar al siguiente juego que es la cuerda.
- 3- Juego de la cuerda** esta dinámica se establece con dos equipos de jugadores dependiendo a la cantidad de jugadores que pasaron en el anterior juego, los participantes tiran de una cuerda en direcciones opuestas. El equipo que logre arrastrar al otro hacia su lado gana. Los perdedores son eliminados, todos los participantes que hayan logrados vencer este juego serán guiados a pasar al siguiente juego.
- 4- Juego gganbu canicas** este juego se desarrollará en el área de arena, los organizadores establecerán un tiempo determinado y entregaran a cada uno de los participantes 10 canicas, asimismo emparejan (2 participantes) a todos los participantes. Cada uno debe ganar las 10 canicas de su oponente usando estrategias y engaños. Quien pierda todas sus

PROYECTO VERIFICADO
DRIP - A.I



0007

canicas es eliminado, todos los participantes que hayan logrado ganar las 10 canicas de su oponente, vencerá este juego y serán guiados a pasar al siguiente juego.

Se aclara que las estrategias o engaños serán decididos por cada uno de los grupos (parejas) participantes, es decir entre ambos participantes designados como pareja de escogerán como ganar las canicas de su oponente, sin embargo no podrán salir del área de arena para llevar acabo las mismas.

- 5- **Pentatlón de seis piernas** En este juego es donde los jugadores se dividen en equipos de cinco y se les atan una soga a las piernas. Donde deben recorrer una pista circular sincrónicamente y completar cinco desafíos: Ddakji, Piedra voladora, Gong-gi, Peonza y Jegi. Los guardias verificaran que se realice cada uno de estos juegos (desafíos). Si pasan todos los juegos en el tiempo determinado todo el equipo podrá pasar al siguiente juego que es el carrusel, los organizadores o representantes de la empresa establecerán un tiempo para la realización de dicho juego los equipos que no realicen los juegos en este tiempo si no serán eliminados.

Descripción de los juegos:

✚ Ddakji (딱지), desarrollo

- Se juega con pequeños cuadrados de papel grueso o cartón doblados en forma de disco.
- Un jugador elegido lanza su ddakji intentando voltear el otro ddakji
- Si logra voltearlo, podrá pasar al siguiente juego (desafío).

✚ Piedra voladora (날라리 돌 던지기), Desarrollo.

- Un jugador elegido lanza una piedra plana a otra piedra y si logra derribarla los jugadores pasan y se puede continuar al siguiente juego (desafío).

✚ Gong-gi (공기), Desarrollo.

- Se juega con cinco pequeñas piedras o piezas de plástico llamadas "gong-gi". Para pasa el desafío, un jugador seleccionado debe lanzar cinco piedras o piezas a una superficie, elegir una y aventarla hacia arriba, pero antes de recogerla, debes agarrar otra.

El juego sube de nivel cuando lanzas una pieza y agarras dos, luego tres y luego todas, para finalmente lanzar las cinco para que caigan en la parte posterior de su mano. Si logra pasar todo pasan al siguiente juego (desafío).

✚ Peonza (팽이치기), Desarrollo.

Un jugador elegido hace girar una peonza (trompo) usando una cuerda, si el trompo gira en el suelo el jugador pasa y pueden avanzar al siguiente juego (desafío).

✚ Jegi (제기), desarrollo.

- Se juega con un pequeño objeto llamado "jegi" que es una pelota que puede ser brillante que se utiliza en el juego tradicional coreano. Un jugador elegido pateo el jegi con el pie, intentando mantenerlo en el aire. Gana quien logre 5 pateos sin que el jegi caiga al suelo. Y así todo el equipo podrá pasar al siguiente juego.

PROYECTO VERIFICADO
DRIP - A1



0008

- 6- **Mesclarsel Carrusel (Mezclarse):** en este juego los guardias harán un círculo designado y se pondrá a guardias como puertas y dentro de ese círculo los jugadores se reúnen y deben girar alrededor de un punto lentamente mientras suena la música. Cuando la música se detiene, los jugadores deben formar grupos de un número específico que se indicará por el organizador o representante de la empresa y agruparse, los participantes agrupados en el número mencionado deben correr a un lugar seguro que es detrás de un guardia. Los que no logren ponerse a tiempo en el lugar seguro serán eliminados aun si los mismos se encuentran agrupados en el número mencionado, los jugadores que ganen este juego podrán pasar al siguiente juego.
- 7- **Juego puente de cristal** la misma se desarrolla en la parte de escenario principal donde la dinámica es que todos los participantes que quedan deben cruzar un puente hecho de paneles de cartón y alfombra. Solo los paneles que sean seleccionados como estables se mantienen firme. Si pisan un panel no estable, caen y son eliminados. Los jugadores que pasen en este juego podrán jugar el juego final.
- 8- **Por último** los jugadores que estén en este nivel se enfrentaran uno contra uno y se acomodara según la cantidad de jugadores, se desarrollará el juego de **piedra papel tijera** en cual el jugador que pierda el juego piedra papel o tijera, deberá ser parte del **juego ruleta rusa**, quiere decir que con un arma de juguete y se apuntara a dicho participante, si se detona la bala el jugador pierde y si no el jugador sigue jugando a piedra papel o tijera. Hasta que salga solo un ganador o de corresponder hasta encontrar al primer y segundo lugar.

En caso de empate en alguno de los juegos especificados anteriormente a excepción del juego "Por ultimo" se realizara un desempate lanzando un dado, el participante que obtenga el número mayor será el ganador

En caso de empate en el último juego "Por ultimo", ya sea para el primer lugar o para el segundo lugar en caso de corresponder, los participantes deberán jugar otro juego seleccionado por el organizador del juego o representante de la empresa (juego sorpresa) para sacar solo un jugador ganador para el o los premios ofertados.

Los tiempos de duración son aproximados estos juegos podrían durar más o menos dependiendo de las reglas y el número de participantes que se inscriban.

El registro de los ganadores será realizado en una Base de datos en formato digital que contendrá mínimamente: Nombre y Apellido (al menos un nombre y un apellido), número de cédula de identidad, lugar y fecha de entrega de premios y descripción del premio, conforme a normativa vigente, para su posterior remisión a la Autoridad de Fiscalización del Juego – AJ para los fines que correspondan.

d) Lugar y fecha de entrega de premios:

Los premios serán entregados en el Parque de las Culturas y de la Madre Tierra, Ubicado en la Avenida Manco Cápac S/N, Ex-estación de ferrocarriles Zona Pura Pura y la fecha de entrega de premio será del 15 al 20 de marzo de 2025.



0009

e) Premios ofertados:

CANTIDAD	DESCRIPCION DEL PREMIO	Precio Unitario	Precio Total
1	DINERO EN EFECTIVO	1000BS	1000BS
1	DINERO EN EFECTIVO	500 BS	500 BS



0010