

CITE: AJ/DRLP/DJ/RAA/122/2024

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN N° 05-00122-24

R-0012

La Paz, 31 de mayo del 2024

VISTOS:

La nota CITE: BTV/GG/GP/240/2024 de la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, representada legalmente por Julio Fernando Valdivia Rodríguez en virtud a la Resolución Ministerial N° 028/23 de fecha 31 de enero de 2023, el Informe Técnico CITE: AJ/DRLP/DF/INF/615/2024 de 31 de mayo del 2024 y el Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/389/2024 de 31 de mayo del 2024; 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, de conformidad a la normativa anteriormente enunciada, mediante Resolución Suprema N° 228928 de 30 de noviembre de 2023, se designó al Dr. Marco Antonio Sánchez Vaca como Director Ejecutivo de la 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 parágrafo 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 parágrafo 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, 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 promociones empresariales desde su inicio hasta la emisión de la respectiva Resolución

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO

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
Calle Ayacucho esquina Heroínas
Edificio ECOBOL
Telf. (4) 4661000 - 4661001



SC-CER564556

05-00122-24

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° 01-00002-24 de 13 de mayo 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° 01-00002-24 de 13 de mayo de 2024, prevé las clases de resoluciones que resuelven las solicitudes de Autorización de Promociones Empresariales.

CONSIDERANDO III:

Que, la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, mediante nota CITE: BTV/GG/GP/240/2024 adjunta a la Hoja de Ruta Externa N° 1045 de 28 de mayo de 2024, ha solicitado autorización para realizar la promoción empresarial **"LA ACADEMIA DEL SABER" CHUQUISACA**", acompañando a este efecto lo siguiente: **1)** Cédula de Identidad N° 5153748 a nombre de Julio Fernando Valdivia Rodríguez, **2)** Certificado de Inscripción al Padrón Nacional de Contribuyentes NIT 164582027, **3)** Decreto Supremo N° 0078 de fecha 15 de abril de 2009, **4)** Resolución Ministerial N° 028/23 de 31 de enero de 2023, **5)** Declaración Jurada de Veracidad de Documentación Proporcionada de fecha 27 de mayo de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, **6)** Declaración Jurada de fecha 27 de mayo de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, **7)** Declaración Jurada de No Participación de fecha 27 de mayo de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, y **8)** 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/615/2024 de 31 de mayo del 2024, emitido por el Departamento de Fiscalización y Control de la Dirección Regional La Paz, después de haber realizado una valoración técnica referente al caso, concluye que la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, **CUMPLE** con los requisitos señalados en los incisos a), b), c), e) y f) del Parágrafo II del Artículo 9 de la Resolución la Resolución Regulatoria N° 01-00002-24 de 13 de mayo de 2024, para la realización de la promoción empresarial denominada **"LA ACADEMIA DEL SABER" CHUQUISACA**".

b) Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/389/2024 de 31 de mayo del 2024, de igual manera concluye que la solicitud de autorización para la realización de la promoción empresarial **"LA ACADEMIA DEL SABER" CHUQUISACA**", presentada por la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, **CUMPLE** con los requisitos exigidos en los incisos a), b),

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO

05-00122-24

d) y e) del Parágrafo I del Artículo 9 de la Resolución Regulatoria N° 01-00002-24 de 13 de mayo 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 la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, 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° 01-00002-24 de 13 de mayo 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° 01-00002-24 de 13 de mayo 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 la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"** el desarrollo de la Promoción Empresarial denominada **"LA ACADEMIA DEL SABER" CHUQUISACA**, 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 **"LA ACADEMIA DEL SABER" CHUQUISACA**, de la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, 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 IV del Artículo 27 de la Resolución Regulatoria N° 01-00002-24 de 13 de mayo de 2024, por lo que deberá entregar los premios en acto público con intervención de Notario de Fe Pública en el lugar y la fecha establecidos en el proyecto de desarrollo de promoción empresarial autorizada por Resolución Administrativa; en este caso la entrega de los premios deberá constar en acta notariada de entrega de premios que deberá contener 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.

El administrado deberá remitir a la Autoridad de Fiscalización del Juego-AJ una copia original o fotocopia legalizada del acta notariada de entrega de premios, dentro de los diez (10) días hábiles siguientes al acto de entrega. El incumplimiento a lo dispuesto, será

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO

05-00122-24

sancionado conforme al Reglamento Específico emitido por la AJ, sin perjuicio de su cumplimiento.

2. Conforme al párrafo VII del Artículo 27 de la Resolución Regulatoria N° 01-00002-24 de 13 de mayo de 2024, ante la inconcurrencia de los ganadores para recoger el premio, 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. 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 período 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.

3. 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° 01-00002-24 de 13 de mayo 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.

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	20,000.00	1	20,000.00

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO

05-00122-24

1er Lugar			
Dinero en efectivo 2do Lugar	6,000.00	1	6,000.00
Dinero en efectivo 3er Lugar	2,000.00	1	2,000.00

Periodo de duración de la promoción:

La Promoción iniciará a partir del 01 de junio de 2024 y finalizará el 16 de octubre de 2024.

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.- La **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"** 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° 01-00002-24 de 13 de mayo de 2024.

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.

SÉPTIMO.- La **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, 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° 01-00002-24 de 13 de mayo de 2024, de acuerdo a la modalidad y características de la promoción empresarial.

Regístrese, notifíquese y archívese



Sonia Rojas
DIRECTOR REGIONAL LA PAZ
AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN DEL JUEGO



ESR
GCC
DCAK
Cc. DRLP
DJ
Proceso
Fs. Cinco (5)

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO

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
Calle Ayacucho esquina Heroínas
Edificio ECOBOL
Telf. (4) 4661000 - 4661001



SC-CER564556

a) NOMBRE DEL PROYECTO:

"LA ACADEMIA DEL SABER" CHUQUISACA.

b) PERIODO DE DURACIÓN:

La promoción iniciará el 1 de junio hasta el 16 de octubre 2024.

c) MODALIDAD DE PREMIACIÓN:

La modalidad de premiación es "Cualquier otro medio de acceso".

Mecánica de la promoción empresarial

Nuestra promoción consiste en la realización de un conjunto de 16 programas o capítulos televisivos grabados en Cochabamba. La grabación será del 3 de junio al 7 de junio de 2024, la emisión será del 22 de agosto hasta el 15 de septiembre del 2024 y la premiación el 16 de octubre de 2024.

Los participantes serán definidos mediante un casting o audición que se llevará a cabo con base en los estudiantes de 5to de secundaria del departamento de Chuquisaca, que seleccione el Ministerio de Educación de acuerdo a los mejores promedios, el casting será a partir del 01 de junio de 2024. Los estudiantes serán invitados mediante nota y bajo un acta de permiso firmada por el padre, madre de familia o tutor (a). La audición o casting será convocado por el Ministerio de Educación y Bolivia Tv.

Se producirán un máximo de 6 juegos diferentes por capítulo, mismos que serán desarrollados por los participantes durante el transcurso del capítulo, los participantes avanzarán por fases de acuerdo a la cantidad de puntos que vayan acumulando en cada uno de los juegos.

De los concursantes:

La preselección de los estudiantes que participen del casting, estará a cargo del Ministerio de Educación en coordinación con la producción del programa. En este proceso, a cada postulante se le realizará preguntas relacionadas a siete asignaturas de la malla curricular (Matemáticas, Tecnología, Química, Historia, Física, Biología, Literatura y Gramática), para obtener 24 participantes.

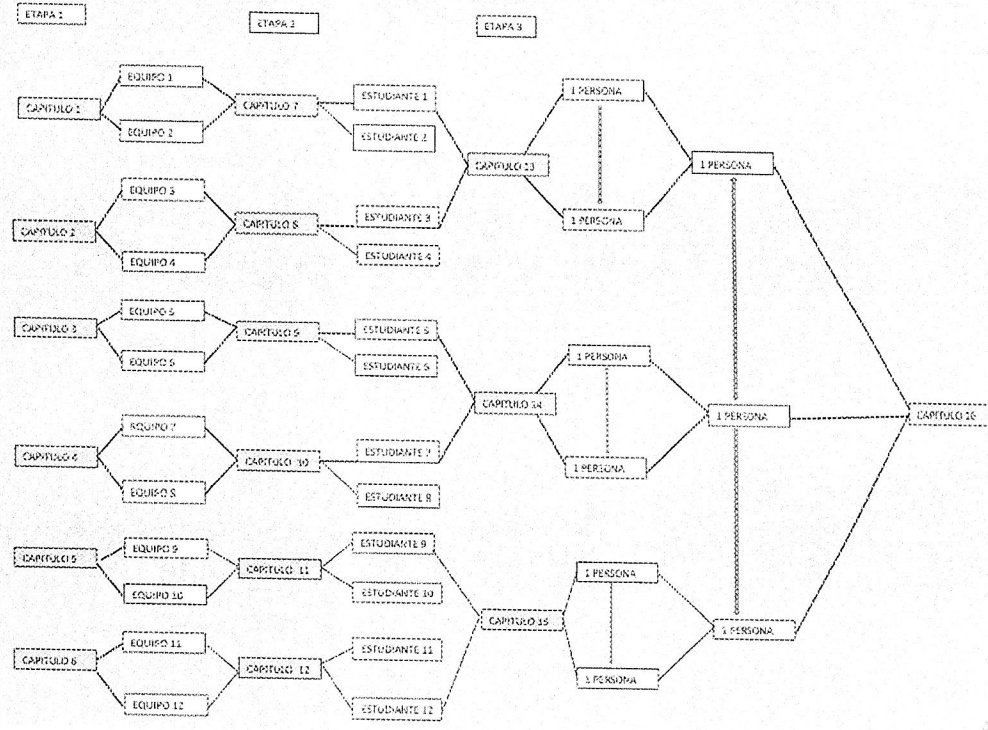
Los 24 alumnos seleccionados serán distribuidos por la producción en equipos de dos estudiantes quedando en total 12 equipos en la primera fase, una vez superada esta fase la participación es individual para que los participantes se enfrenten entre sí.

Cambio de concursante:



En caso de fuerza mayor y cuando el concursante elegido no pueda asistir a la competencia en cualquiera de las instancias, la producción podrá invitar a un participante del casting o descalificado que haya adquirido un mejor puntaje.

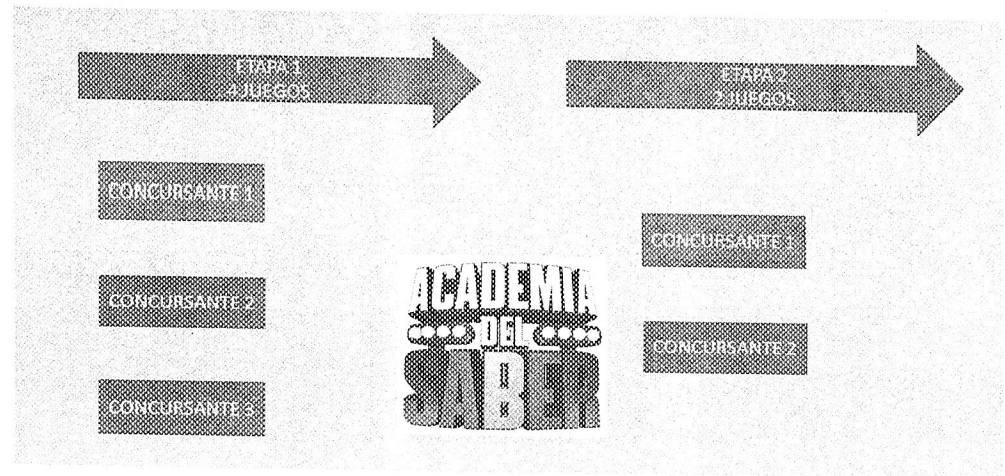
ESQUEMA CLASIFICACION CHUQUISACA





 PROYECTO VERIFICADO
 DRIP - AU

ESQUEMA DE LA FINAL



Durante todo el concurso, en cada capítulo, se juegan 3.000 puntos, los cuales estarán distribuidos hasta un máximo de 6 juegos. El equipo o participante que logre sumar el puntaje más alto durante el capítulo pasa a la siguiente etapa.

Del número de equipos.

El número de equipos será de 12, estos equipos serán emparejados por estudiantes donde se tomará como parámetro, los resultados del casting o audición, realizados en coordinación con el Ministerio de Educación.

Cronogramas de grabación y emisión.

PROGRAMA	GRABACION	EMISIÓN
LA ACADEMIA DEL SABER CHUQUISACA Del capítulo 1 al capítulo 16	Del 03 de junio al 7 de junio de 2024.	22 de agosto capítulo 1 23 de agosto capítulo 2 24 de agosto capítulo 3 25 de agosto capítulo 4 29 de agosto capítulo 5 30 de agosto capítulo 6 31 de agosto capítulo 7 01 de septiembre capítulo 8 05 de septiembre capítulo 9 06 de septiembre capítulo 10 07 de septiembre capítulo 11 08 de septiembre capítulo 12 12 de septiembre capítulo 13 23 de septiembre capítulo 14 14 de septiembre capítulo 15 15 de septiembre capítulo 16



Los capítulos o programas serán grabados en la carrera de Comunicación Social de la USFX, Avenida Germán Mendoza, esquina Colombia.

Se tendrá un máximo de hasta 10 juegos de los cuales se llevarán a cabo hasta 6 juegos en cada capítulo. Los juegos tendrán como base las preguntas que se formule desde el Ministerio de Educación con base a las asignaturas que se imparten en el nivel de 5to de secundaria.

Descripción de los juegos que serán parte de este concurso:

JUEGOS

JUEGO # 1 (CALCULO MENTAL)

CRONOMETRO- INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

REGLAS DEL JUEGO:

- Los estudiantes que conforman cada equipo o de forma individual realizarán una serie de ejercicios matemáticos que deben ser resuelto de manera mental.
- El cálculo mental es de manera individual (en la participación en equipos se realizará un pimponeo entre los componentes del equipo).
- En caso que el estudiante no pueda responder los ejercicios matemáticos, no podrá avanzar al siguiente.
- Los competidores que resuelvan la mayor cantidad de ejercicios de matemáticas adquiere el puntaje asignado.

JUEGO # 2 (UNA DE TRES)

BOTONERA - INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

REGLAS DEL JUEGO:

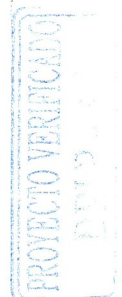
- Se realizarán preguntas a los dos equipos o participante (a partir de la segunda etapa), las cuales tendrán respuestas de opción múltiple.
- El equipo o participante que apriete la botonera primero y dé la respuesta correcta a la pregunta adquiere el puntaje asignado para el juego.
- En caso que la respuesta sea incorrecta, el otro equipo o participante tiene la posibilidad de responder.

JUEGO # 3 (EL DADO INTELIGENTE)

INDIVIDUAL O POR EQUIPOS-CRONOMETRO.

REGLAS DEL JUEGO

- Existirán dos dados con los colores de los equipos o participantes.
- Cada equipo o participante lanzará el dado donde tendrá asignado 6 preguntas de diferentes asignaturas.
- Las preguntas serán seleccionadas previamente por la producción.
- En el caso que la pregunta salga repetida, se volvería a lanzar el dado en busca de alguna asignatura que no haya sido contestada.
- En el caso que el equipo o participante no sepa la respuesta, la pregunta será eliminada y quedará con menos posibilidades de ganar.



- El equipo o participante que tenga mayor cantidad de respuestas correctas gana el puntaje asignado.

JUEGO #4 (VERDADERO O FALSO)

INDIVIDUAL O POR EQUIPOS

REGLAS DEL JUEGO

- Los equipos o participante tendrán que escoger si la pregunta asignada es falso o verdadero.
- Los equipos o participante tendrán que ser ágiles y sabios al momento de responder.
- Se dispondrá de las botoneras, el primero en tocar la botonera podrá responder la pregunta.
- El equipo o participante que tenga la mayor cantidad de respuestas correctas gana el juego.
- En el caso que el equipo o participante no sepa la respuesta o la misma sea incorrecta, el puntaje será para el equipo o participante rival.

JUEGO #5 (ERRORES ORTOGRAFICOS)

INDIVIDUAL O POR EQUIPOS-CRONOMETRO.

REGLAS DEL JUEGO

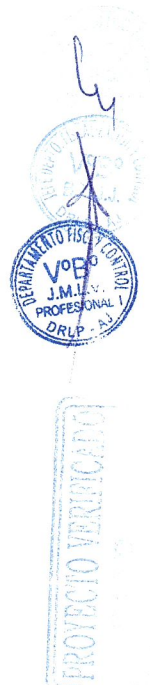
- Los equipos o participantes tendrán que identificar los errores ortográficos de los párrafos asignados.
- El equipo o participante que tenga la mayor cantidad de correcciones en un tiempo determinado ganará el puntaje seleccionado por la producción.
- El equipo o participante no podrá avanzar al siguiente párrafo si no completa el ejercicio anterior.
- El equipo o participante que tenga mayor cantidad de respuestas correctas gana el puntaje asignado.

JUEGO #6 (LA BOMBA)

INDIVIDUAL O POR EQUIPOS-CRONOMETRO

REGLAS DEL JUEGO

- Corre tiempo de una bomba virtual que explotara en un tiempo determinado.
- El equipo o participante que responda la mayor cantidad de preguntas en ese lapso de tiempo se queda con el puntaje asignado al juego.
- Si el equipo o participante no sabe la respuesta puede dar paso a la siguiente pregunta.
- Se vuelve a preguntar las interrogantes no respondidas hasta que se acabe el tiempo.



- Este juego se lo realiza primero un equipo o participante y luego el otro.

JUEGO #7 (LA RULETA)

INDIVIDUAL O POR EQUIPOS- CRONOMETRO

REGLAS DEL JUEGO

- Una ruleta con dieciséis preguntas enfrentara a los participantes de cada equipo o participante.
- Cada equipo (en el caso de la primera etapa) deberá seleccionar a un representante.
- La ruleta tiene como base de dos a tres preguntas por asignatura dependiendo el caso (dieciséis preguntas)
- En caso que el representante o participante no sepa la respuesta puede dar paso a la otra pregunta.
- Se volverá a preguntar las interrogantes que no fueron respondidas hasta que se acabe el tiempo determinado.
- El equipo o participante que logre más respuestas correctas en el tiempo asignado quedara con el puntaje del juego.

JUEGO #8 (SOPA DE LETRAS)

INDIVIDUAL O POR EQUIPOS - CRONOMETRO

REGLAS DEL JUEGO

- Cada equipo (en el caso de la primera etapa) deberá seleccionar a un representante.
- El equipo o participante deberá encontrar la respuesta correcta en una sopa de letras.
- El presentador realizará una pregunta, donde la respuesta estará desordenada en la sopa de letras.
- El equipo o participante que pueda lograr mayor cantidad de respuestas correctas gana el juego.
- En el caso que el equipo o participante no pueda responder puede pasar a la siguiente pregunta.

JUEGO #9 (CUAL ES LA RESPUESTA CORRECTA)

INDIVIDUAL O POR EQUIPOS - CRONOMETRO

REGLAS DEL JUEGO

- Los estudiantes deberán trabajar por equipo.
- Al estudiante número uno se le dará una serie de palabras que el estudiante numero dos deberá adivinar.



PROFESOR VERIFICADO

- El estudiante número uno deberá dar sinónimos o nombres similares para que el estudiante número dos adivine la palabra correcta.
- En caso de que el juego sea individual (desde la segunda etapa) un compañero o familiar del alumno podrá participar.
- En el caso que el estudiante no pueda responder o no sepa la respuesta podrá pasar a la otra palabra.
- El equipo o participante que pueda lograr mayor cantidad de respuestas correctas gana el juego.
- En el caso que aun quede tiempo el estudiante podrá seguir jugando con las palabras que no fueron adivinadas.

JUEGO #10 (ADIVINA QUE Ó QUIÉN)

INDIVIDUAL O GRUPAL CRONÓMETRO

Reglas del juego

- Cada equipo deberá seleccionar a un representante de su equipo (en caso que sea grupo). Si es individual la representación es por sí mismo.
- En la pantalla se graficará diferentes imágenes sobre las asignaturas designadas.
- El presentador preguntará el nombre correcto sobre lo que se graficará en la pantalla a los estudiantes.
- El estudiante tendrá cierto tiempo bajo cronómetro para responder el nombre correcto de la imagen.
- En caso que el concursante no sepa el nombre correcto podrá pasar a la otra imagen.
- Si en caso aún le quedase tiempo al estudiante podrá volver a responder las preguntas que respondió de forma incorrecta.
- El equipo o participante que pueda lograr mayor cantidad de respuestas correctas gana el juego.

De la puntuación:

En cada capítulo se desarrollarán hasta un máximo 6 juegos, donde los equipos participarán por un total de 3.000 puntos en cada programa. La producción asignará los puntajes a los juegos en cada capítulo, siendo que en cada programa o capítulo debe cumplirse los 3000 puntos.

En caso de empate en los juegos realizados, los puntos se dividen

MODALIDADES DE CLASIFICACIÓN: CHUQUISACA

ETAPA DE CLASIFICACIÓN (6 capítulos)



Durante la etapa de clasificación se enfrentarán dos equipos por capítulo, los estudiantes competirán en juegos relacionados a las mismas asignaturas del casting. Al final de cada capítulo, el equipo que obtuvo el mayor puntaje en competencia, pasará a la siguiente etapa del concurso.

SEGUNDA ETAPA (6 capítulos)

En esta etapa los equipos que avanzaron se dividen y compiten entre sí, con 12 concursantes que llegan a esta etapa, los concursantes que logren el mayor puntaje en cada capítulo avanzan a la semifinal, llegarán los 6 mejores.

SEMIFINAL (3 capítulos)

Llegan los 6 mejores estudiantes a esta etapa, se enfrentan entre sí, 3 los clasificados pasaran a la final departamental.

FINAL (1 capítulo)

Cabe recalcar que la final departamental se dividirá en 2 etapas:

a) La primera etapa con tres concursantes, en la primera etapa del capítulo se jugará hasta un máximo de 3 juegos con un puntaje total de 850 puntos, donde los 3 alumnos concursantes participarán individualmente, participando con el mismo juego y con el mismo número de preguntas en cada juego, se descarta la modalidad de botonera, para tener la misma posibilidad de responder a las preguntas. Clasifican a la siguiente etapa los dos estudiantes con mayor puntaje.

En caso de empate entre dos o los tres participantes la producción dispondrá de una batería de preguntas, otorgadas por el Ministerio de Educación para desempatar (en este caso si se puede o no usar las botoneras) el primero que responda será el clasificado a la siguiente etapa.

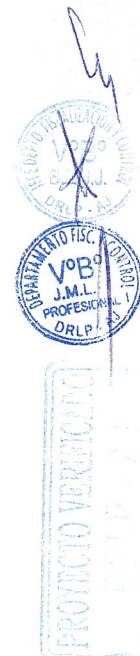
b) La segunda etapa se inicia con dos concursantes y con el puntaje en 0. Se jugarán 3 juegos con un puntaje total de 2.150, dando un total de 3.000 puntos en todo el capítulo.

GANADOR DE LA FINAL CHUQUISACA

Se conocerá los nombres de los ganadores en la grabación del programa n° 16, en este capítulo se dará una certificación a los mismos y se anunciará el día y hora de la premiación.

La grabación del capítulo n° 16 será el 07 de junio. Este programa será emitido el domingo 15 de septiembre de 2024.

d) Lugar y fecha de la entrega de premios.



La premiación será en los Estudios de Bolivia TV Regional Chuquisaca, calle España N° 145 entre San Alberto y Camargo. En fecha 16 de octubre de 2024 y contará con un Notario de Fé Pública.

e) Los premios ofertados.

CANTIDAD	DESCRIPCION DEL PREMIO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Dinero en efectivo 1er Lugar	20.000	20.000
1	Dinero en efectivo 2do Lugar	6.000	6.000
1	Dinero en efectivo 3er Lugar	2.000	2.000
Total			28.000


Lic. Jason Claudio Zambrana
GERENTE DE PRODUCCIÓN
EMPRESA ESTATAL DE TELEVISIÓN
BOLIVIA TV

