CITE: AJ/DRLP/DJ/RAA/276/2024

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN N° 05-00276-24
R-0012
La Paz, 26 de noviembre del 2024

VISTOS:

La nota CITE: BTV/GG/GP/475/2024 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/1370/2024 de 25 de noviembre del 2024 y el Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/813/2024 de 26 de noviembre 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, 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, 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 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 Nº 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 Nº 0781 de 2 de febrero de 2011, modificados por el Decreto Supremo Nº 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, la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, mediante nota CITE: BTV/GG/GP/475/2024 adjunta a la Hoja de Ruta Externa N° 2301 de 21 de noviembre de 2024, ha solicitado autorización para realizar la promoción empresarial **"LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024"**, acompañando a este efecto lo siguiente: **1)** Cédula de Identidad Nº 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 21 de noviembre de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, **6)** Declaración Jurada de No Participación de fecha 21 de noviembre de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, **7)** Contrato de Auspicio para el programa Televisivo Academia del Saber de fecha 05 de abril de 2024, suscrito entre ENTEL S.A. y Bolivia TV, **8)** Declaración Jurada de fecha 21 de noviembre de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, y **9)** 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/1370/2024 de 25 de noviembre 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, se 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 Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, para la realización de la promoción empresarial denominada **"LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024"**.

b) Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/813/2024 de 26 de noviembre del 2024, de igual manera concluye que la solicitud de autorización para la realización de la promoción empresarial **"LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024"**, presentada por la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV", CUMPLE** con los requisitos exigidos en los incisos a), b), d) y e) 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 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 Nº 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 la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"** el desarrollo de la Promoción Empresarial denominada **"LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024"**, 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 Nº 0781 de 2 de febrero de 2011, modificado por el Parágrafo II del Artículo 2 del Decreto Supremo Nº 2600 de 18 de noviembre de 2015.

SEGUNDO.- La promoción empresarial **"LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024"**, de la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV",** se desarrollará bajo la modalidad de de **CUALQUIER OTRO MEDIO DE ACCESO AL PREMIO CON PREMIOS LIMITADOS EN CANTIDAD**, por lo cual el administrado deberá cumplir con lo dispuesto por el Parágrafo IV del Artículo 27 de la Resolución Regulatoria N° 01-00004-24 de 31 de octubre 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, apellido y Número de Cédula 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.

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

2. Conforme al parágrafo 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 apersone 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° 01-00004-24 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.

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

CERTIFIED IQNet MANAGEMENT SYSTEM
icontec ISO 9001
SC-CER564556

05-00276-24

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
TABLETS Galaxy TAB A9+ 64 Gb RAM 4G	2,909.00	3	8,727.00

Periodo de duración de la promoción:

La Promoción iniciará a partir del 27 de noviembre de 2024 y finalizará el 16 de diciembre 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 Nº 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° 01-00004-24 de 31 de octubre 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° 01-00004-24 de 31 de octubre de 2024, de acuerdo a la modalidad y características de la promoción empresarial.

Regístrese, notifíquese y archívese

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

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO

a) **NOMBRE DE LA PROMOCION:**

"LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024"

b) **PERIODO DE DURACIÓN:**

La promoción iniciará el 27 noviembre de 2024 hasta el 16 de diciembre de 2024.

c) **MODALIDAD DE PREMIACIÓN:**

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

Mecánica de la promoción empresarial

Nuestra promoción consiste en la realización de dos programas en vivo el 30 de noviembre de 2024 y 01 de diciembre de 2024, en el que se realizará una serie de concursos de conocimientos basados en la currícula escolar para el nivel de 5to de secundaria.

El programa se realizara en los estudios de Bolivia TV de la ciudad de EL Alto, Estación del Teleférico Rojo Av. Panorámica s/n Zona Ferroviarios (entre la Estación del Teleférico Plateado y Entel).

Programas en vivo:

> Sábado 30 de noviembre de 2024 Semifinal, hrs. 19:30
> Domingo 1 de diciembre de 2024 Final, hrs. 19:30

Capitulo Semifinal

Los participantes serán los ganadores que salieron en primer lugar de las promociones empresariales ACADEMIA DEL SABER LA PAZ, ORURO, POTOSÍ, COCHABAMBA, CHUQUISACA, TARIJA, PANDO, BENI Y SANTA CRUZ, los cuales deberán contar con un acta de permiso firmada por el padre o madre de familia o tutor (a) legal, para asistir a los programas en vivo y participar de la promoción "LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024".

Se realizará un máximo de 6 juegos diferentes para este capítulo, que serán desarrollados por los participantes durante el transcurso del programa.

Estructura del Torneo:

El PROGRAMA estará compuesto por los (9) nueve ganadores que salieron en primer lugar de las promociones empresariales ACADEMIA DEL SABER LA PAZ, ORURO, POTOSÍ, COCHABAMBA, CHUQUISACA, TARIJA, PANDO, BENI Y SANTA CRUZ , los cuales estarán agrupados en (3) tres regiones geográficas como se describe a continuación:

> Región del Altiplano: tres departamentos de esta región son: (LA PAZ, ORURO Y POTOSÍ).

PROYECTO VERIFICADO
DRJP - AJ

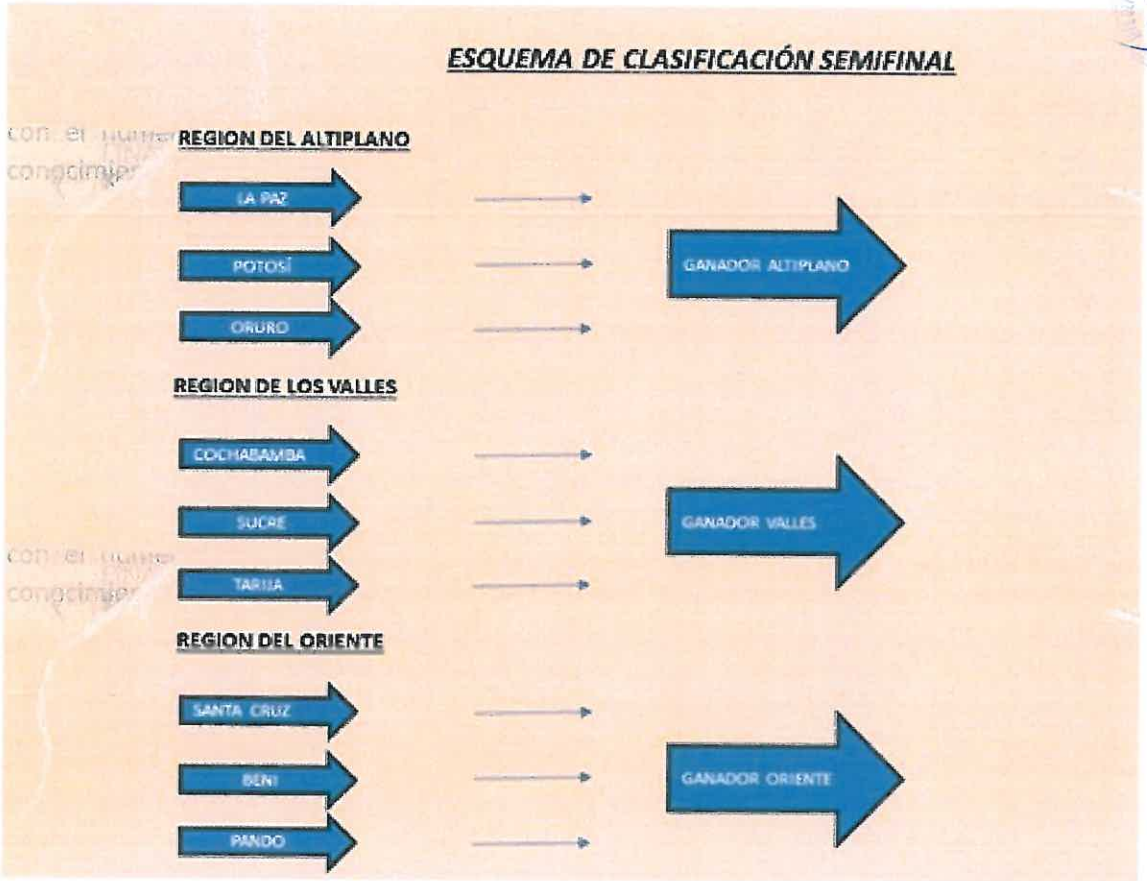
- Región del Oriente: tres departamentos de esta región son: (BENI PANDO Y SANTA CRUZ).
- Región de los Valles: tres departamentos de esta región son: (COCHABAMBA, SUCRE Y TARIJA).

Sorteo de competencia:

Para ser transparentes con la participación de los estudiantes se hará un sorteo para determinar qué región geográfica competirá primero y quienes participaran después.

-Se tendrá tres sobres iguales que en su interior se encontrara un número, ya sea el (1) uno o (2) dos o (3) tres, donde un representante de cada región geográfica deberá elegir un sobre para elegir el orden de participación, en ese entendido el representante que saque el sobre con el número (1) uno en su interior será el primero en participar con el concurso de conocimiento, el representante que saque el sobre con el número (2) dos en su interior será el segundo en participar con el concurso de conocimiento, así sucesivamente.

Cada una de estos grupos competirá de manera interna, de forma que, al finalizar las rondas clasificatorias, una ciudad de cada grupo avanzará a la final. Esto garantiza que haya (1) un representante del Altiplano, (1) uno del Oriente y (1) uno de la región de los Valles en la última fase del torneo.



PROYECTO VERIFICADO

14

Sistema de puntuación:

Durante el capítulo semifinal, se disputarán un total de 3,000 puntos disponibles. El equipo que acumule la mayor cantidad de puntos al finalizar su ronda de 2 juegos será declarado ganador de su región geográfica y obtendrá su clasificación al capítulo final.

Se ha agregado una regla adicional en caso de empate en un juego específico: los puntos correspondientes a ese juego se dividirán equitativamente entre los dos o tres participantes, según corresponda dependiendo el puntaje que cada uno de ellos obtenga.

Esto se hace para asegurar una distribución justa de los puntos y evitar que un empate favorezca de manera desproporcionada a algún participante. En caso de que haya un empate final después de los dos juegos, se realizarán preguntas adicionales bajo el sistema de muerte súbita, donde el primer error elimina a un participante y el otro continúa hasta que se determine al ganador.

Objetivo del Torneo:

Este formato competitivo busca fomentar la participación y el desempeño estratégico de las ciudades en sus respectivas áreas, promoviendo un ambiente de colaboración y competencia sana entre los participantes. A través de esta estructura, se garantiza una representación equitativa de todas las regiones y un proceso justo para determinar al ganador absoluto.

Juegos: Sábado 30 de noviembre de 2024, Capitulo Semifinal

Juego # 1 (Cálculo mental) - Cronometro- individual

REGLAS DEL JUEGO:

- El estudiante debe realizar una serie de ejercicios matemáticos que deben ser resueltos de manera mental en un tiempo determinado.
- El cálculo mental es de manera individual.
- En caso que el estudiante no pueda responder los ejercicios matemáticos, no podrá avanzar al siguiente ejercicio.
- El estudiante que resuelva la mayor cantidad de ejercicios de matemáticas adquiere el puntaje asignado.

Juego # 2 (La bomba) Cronometro - individual

REGLAS DEL JUEGO

- Corre tiempo de una bomba virtual que explotara en un tiempo determinado.
- El participante que responda la mayor cantidad de preguntas en ese lapso de tiempo se queda con el puntaje asignado al juego.
- Durante el juego se dispondrá un máximo de 10 preguntas.
- Si el participante no conoce la respuesta y salta a la siguiente pregunta, la anterior se invalida.
- El estudiante que acierte la mayor cantidad de preguntas adquiere el puntaje asignado.

PROYECTO VERIFICADO DRLP - AJ

Juego #3 (Verdadero o Falso) individual

REGLAS DEL JUEGO

- El participante tendrá que escoger si la pregunta asignada es falso o verdadero en un tiempo determinado.
- El participante tendrá que ser ágil y sabio al momento de responder.
- Durante el juego se dispondrá un máximo de 10 preguntas.
- El participante que tenga la mayor cantidad de respuestas correctas gana el juego.
- En el caso que el participante no sepa la respuesta o la misma sea incorrecta, la pregunta se invalida.
- El estudiante que tenga la mayor cantidad de aciertos adquiere el puntaje asignado.

Juego #4 (adivina que ó quién) individual

REGLAS DEL JUEGO

- En la pantalla se mostrarán diferentes imágenes sobre las asignaturas designadas.
- El presentador preguntará el nombre correcto sobre lo que se graficará o mostrará en la pantalla a los estudiantes.
- Durante el juego se dispondrá un máximo de 10 preguntas.
- El estudiante tendrá un tiempo determinado 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 pero la anterior se invalida.
- El participante que logre la mayor cantidad de respuestas correctas gana el juego.

PROYECTO VERIFICADO DRLP - AJ

Juego #5 (Errores ortográficos) individual

REGLAS DEL JUEGO

- El participante tendrá que identificar los errores ortográficos de cada párrafo.
- El participante que tenga la mayor cantidad de correcciones en un tiempo determinado ganará el puntaje seleccionado por la producción.
- Durante el juego se dispondrá un máximo de 10 párrafos
- El participante no podrá avanzar al siguiente párrafo si no completa el ejercicio anterior.
- El participante que tenga mayor cantidad de respuestas correctas gana el puntaje asignado.

Juego #6 (La Ruleta) Individual - cronometro

REGLAS DEL JUEGO

- Una ruleta con dieciséis (16) preguntas se le asignara al participante.
- La ruleta tiene como base de dos a tres preguntas por asignatura dependiendo el caso (dieciséis preguntas)
- Si el participante no conoce la respuesta y salta a la siguiente pregunta, la anterior se invalida.

> El participante que logre más respuestas correctas en el tiempo asignado quedara con el puntaje del juego.

Capítulo final: 01 de diciembre de 2024

Se realizará un máximo de 6 juegos diferentes en el capítulo final, los mismos que serán desarrollados por los participantes durante el transcurso del programa.

Estructura del Torneo:

El Capítulo Final estará compuesto por (3) tres representantes clasificados del capítulo semifinal de las regiones geográficas Valles, Oriente y Altiplano del programa anterior los cuales clasificaron al capítulo final:

Modalidad del programa:

El programa se desarrollará en un formato de competencia que involucra un máximo **de 6 juegos** en el capítulo final.

Durante estas rondas, los equipos competirán por acumular el mayor número de puntos posibles.

El capítulo final estará dividido en dos etapas. Al terminar los 3 primeros juegos se eliminará al estudiante con menor puntaje.

Dando lugar a los dos mejores participantes para competir en la segunda etapa y consagrarse el campeón nacional de "LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024".

En la segunda etapa del capítulo final los puntajes vuelven a 0 dando la misma oportunidad a ambos estudiantes

Sistema de puntuación:

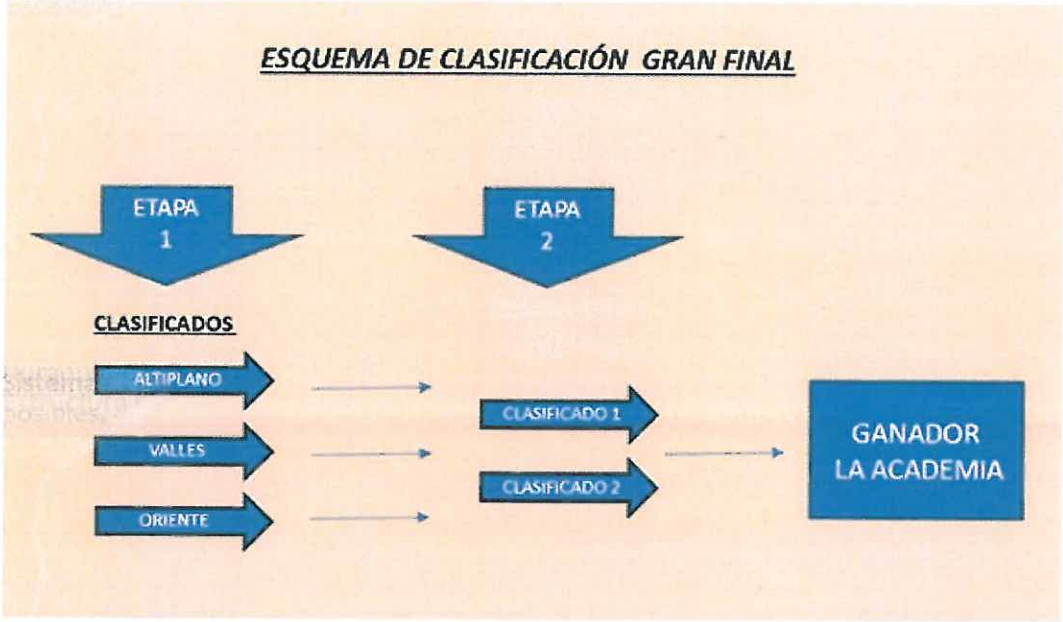
Durante el programa final se jugará un total de 3,000 puntos disponibles que estarán distribuidos en las dos etapas.

Se ha agregado una regla adicional en caso de empate en un juego específico: los puntos correspondientes a ese juego se dividirán equitativamente entre los dos o tres participantes, según corresponda dependiendo el puntaje que cada uno de ellos obtenga.

En caso de que haya un empate en la puntuación de dos o tres participantes en el capítulo final, se realizarán preguntas adicionales bajo el sistema de muerte súbita, donde el primer error elimina a un participante y el otro continúa hasta que se determine al ganador.

PROYECTO VERIFICADO DRLP - AJ

17



JUEGOS: Domingo 01 de Diciembre de 2024 – Capitulo FINAL

Juego #1 (Desafío numérico) Individual - cronometro

REGLAS DEL JUEGO

- A cada concursante Se le dará una serie de ejercicios que deberán ser sumados, multiplicados, restados y divididos mentalmente.
- En la pantalla saldrá la secuencia de ejercicios el cual deberá ser resuelto por el estudiante, debe resolver el ejercicio y dar la respuesta correcta para poder avanzar al siguiente ejercicio
- Cada estudiante tendrá un máximo de 10 series de ejercicios matemáticos que deberán ser resueltos.
- El estudiante deberá realizar el ejercicio mentalmente para luego escribir el resultado en la pizarra (esto se debe realizar en cada serie de ejercicio)
- El estudiante tendrá un tiempo determinado para completar las series de ejercicios.
- El estudiante que resuelva la mayor cantidad de ejercicios de matemáticas adquiere el puntaje asignado.

Juego #2 Cruce del saber individual – Cronómetro

REGLAS DEL JUEGO

- Los participantes deberán completar un máximo de 10 ejercicios de emparejamiento con preguntas que abarcan todas las asignaturas.
- En la pantalla se mostrarán dos columnas, una con palabras o símbolos, y la otra con posibles respuestas.
- El objetivo del participante es emparejar correctamente cada opción con la respuesta correspondiente.
- Cada participante dispondrá de un tiempo determinado para realizar cada emparejamiento.

PROYECTO VERIFICADO DRIP - A.I

- El participante que logre sumar la mayor cantidad de respuestas correctas ganará el juego.
- Si la pregunta es incorrecta invalida la secuencia.

Juego # 3 (Una de tres) individual

REGLAS DEL JUEGO:

- Se realizarán preguntas al participante las cuales tendrán respuestas de opción múltiple.
- El participante deberá escuchar la pregunta y dar una respuesta de las tres opciones.
- Durante el juego se dispondrá un máximo de 10 preguntas.
- En caso que la respuesta sea incorrecta se quema la pregunta ya que solo tendrá una respuesta definitiva.
- El estudiante que tenga la mayor cantidad de acierto adquiere el puntaje asignado.

Juego #4 (Descubre la historia) Individual - cronometro

REGLAS DEL JUEGO

- El presentador realizara preguntas a cada estudiante, relacionadas sobre un autor o personaje histórico nacional o internacional
- El participante deberá responder de manera correcta la pregunta asignada en un tiempo determinado.
- En la pantalla se pondrá una fotografía que estará incompleta y el participante deberá adivinar o reconocer al autor de la fotografía que estará en la pantalla.
- Si el participante no conoce la respuesta el presentador le ira dando un máximo de 2 pistas y se irá descubriendo cada vez más la fotografía que se está mostrando en pantalla.
- El participante que logre más respuestas correctas en el tiempo asignado quedara con el puntaje del juego.

Juego #5 (Dado inteligente) individual – cronómetro

REGLAS DE JUEGO

- Cada participante lanzará el dado de seis lados en busca de una pregunta.
- El participante tendrá la opción de responder dos preguntas por asignatura dando mayor oportunidad de sumar puntaje.
- En caso de que lance por segunda vez el dado y le salga el mismo número podrá responder su segunda pregunta de la misma asignatura.
- Si el participante lanza por tercera vez el dado y le sale el mismo número deberá lanzar nuevamente, hasta que le salga un nuevo número de otra asignatura.
- Si en caso el participante no conoce la respuesta se quemará la pregunta, dándole menos oportunidades de sumar puntaje
- El participante que logre sumar la mayor cantidad de respuestas correctas ganará el juego.

PROYECTO VERIFICADO DRIP - AJ

Juego #6 (La ruleta) Individual - cronometro

REGLAS DEL JUEGO

- Una ruleta con dieciséis preguntas se le asignara a cada participante.
- La ruleta tiene como base de dos a tres preguntas por asignatura dependiendo el caso (dieciséis preguntas)
- Si el participante no conoce la respuesta y salta a la siguiente pregunta, la anterior se invalida.
- El participante que logre más respuestas correctas en el tiempo asignado quedara con el puntaje del juego.

Nota.- En caso de que uno de los ganadores que salieron en primer lugar de las promociones empresariales ACADEMIA DEL SABER LA PAZ, ORURO, POTOSÍ, COCHABAMBA, CHUQUISACA, TARIJA, PANDO, BENI Y SANTA CRUZ no puedan participar de la promocion "LA ACADEMIA DEL SABER GRAN FINAL 2024", la producción elegira a un sustituto en consenso con los presentantes del Ministerio de Educación o SEDUCA.

En la fecha programada de entrega de premios, se realizara en presencia de notario de fe publica el cual levantara un acta notariada de entrega de premios el cual contendra minimamente, el nombre y apellido de los tres (3) ganadores (1er Lugar, 2do Lugar y 3er Lugar), numero de cedula de identidad, descripcion del premio, lugar y fecha de entrega de premios.

PROYECTO VERIFICADO DRLP - AJ

d) Lugar y fecha de la entrega de premios.

En los estudios de Bolivia TV de la ciudad de EL Alto, Estación del Teleférico Rojo Av. Panorámica s/n Zona Ferroviarios (entre la Estación del Teleférico Plateado y Entel). El 16 de diciembre de 2024.

e) Los premios ofertados

N°	PREMIOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
1	TABLETS Galaxy TAB A9+ 64 Gb RAM 4G	3	2909,00	8.727,00

20.