

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

IQUIQUE, 29 de Agosto de 2023.-

1885.
3195



Decreto Alcaldicio N°1935

VISTOS:

Certificado N°574/2023, de fecha 28 de agosto de 2023, emitido por Secretario Municipal y Secretario del Concejo Municipal don Marco Antonio Pérez Barría, dando cuenta de Acuerdo N°574/2023, que aprueba "Reglamento de Juegos y Concursos Típicos Chilenos y Horarios- Fiesta de la Chilenidad 2023".

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

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

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

CONSIDERANDO

1.- Que, en Sesión Extraordinaria, de fecha 28 de agosto de 2023, los Señores Concejales, por unanimidad de los presentes, adoptaron Acuerdo N°574/2023, que aprueba el **Reglamento de Juegos y Concursos Típicos Chilenos y Horarios- Fiesta de la Chilenidad 2023**".

DECRETO:

1.- **APRUEBESE el REGLAMENTO DE JUEGOS Y CONCURSOS TÍPICOS CHILENOS Y HORARIO- FIESTA DE LA CHILENIDAD 2023**", de la siguiente manera:

REGLAMENTO DE JUEGOS TÍPICOS CHILENOS (FIESTA DE LA CHILENIDAD 2023)

➤ **REGLAMENTO DE JUEGO LOTA COMUNITARIA**

Artículo 1: Se realizarán 10 juegos en total por hora y este juego se realizará y dividirá de la siguiente manera:

El juego de la "Lota Comunitaria", consiste en hacer el seguimiento (marcar) de los números, que son sacados de una bolsa y que son cantados por una persona a viva voz, por medio de los cartones numerados que le son entregados antes del inicio del juego hasta acertar 4 números (cuarto o cuarta), luego 5 números (lota) y finalmente 15 números (cartón lleno).

(Terna/Cuarta/Lota= 1 juego)

Artículo 2: Una vez depositadas todas las fichas en el interior de la bolsa, la persona designada para sacar las fichas (GRITÓN), da inicio al juego gritando: ¡Se va la lota!, Juego N° 1, agitará la bolsa, con las fichas numeradas en su interior, de manera enérgica en reiteradas oportunidades, para luego sin mirar, introducir su mano en ella y extraer aleatoriamente una ficha y habiéndola verificado, grita su número a viva voz, reiterando sucesivamente por cada juego.

Artículo 3: Previamente al inicio de cada juego, a todos los asistentes se les hará entrega gratuitamente, de 1 cartón impreso y numerado aleatoriamente con 15 números que irán desde el 1 hasta el 90.

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

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

Artículo 4: Ganará la TERNA, el primer participante que logre marcar los 3 números que se encuentren en una misma línea y grite a viva voz ¡TERNO! o ¡TERNA!.

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

Artículo 5: Luego y sin borrar los números marcados hasta ese momento, los participantes seguirán jugando y ganará la CUARTA, el primer participante que logre marcar 4 números que se encuentren en una misma línea y grite a viva voz ¡CUARTO! o ¡CUARTA!.

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

Artículo 6: Finalmente y sin borrar los números marcados hasta ese momento, los participantes seguirán jugando y ganará la LOTA, el primer participante que logre marcar 5 números que se encuentren en una misma línea y grite a viva voz ¡LÍNEA! o ¡LOTA!.

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

Artículo 7: Concluido el juego, el GRITÓN dirá: ¡BORRAR CARTONES! y se dará inicio a un nuevo, hasta llegar al final del juego número nueve (9).

Artículo 8: El juego número diez (10) y final, se realizará de la misma forma que los nueve (9) anteriores, agregándose 1 juego adicional después de que se verifique la LOTA.

Para este caso, el juego consistirá en completar la totalidad de los números existentes en el cartón de cada participante, ganando el primer participante que lo logre y grite, ¡CARTÓN LLENO!.

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

Artículo 9: En caso de existir más de un ganador en alguna de las categorías señaladas, TERNA, CUARTA, LOTA o CARTÓN LLENO, se decidirá al ganador del juego mediante el mecanismo de la bolita mayor, para lo cual se solicitará a quienes hayan resultado ganadores que saquen una ficha al azar y sin mirar, desde dentro de la bolsa, resultando ganador quien saque la ficha la más alta numeración.

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

Artículo 10: Se trata de una carrera en parejas, en el cual el tobillo izquierdo de uno de los participantes es amarrado al tobillo derecho del otro, debiendo mover simultáneamente las extremidades amarradas, para desplazarse, ganando quien logre completar en primer lugar el recorrido trazado.

Artículo 11: Los participantes, se ubicarán en el lugar de partida con sus tobillos amarrados, según lo descrito.

Artículo 12: La carrera se iniciará una vez que el árbitro dé la partida mediante un silbato.

Artículo 13: Ganará la carrera, la pareja participante que logre completar en primer lugar, el recorrido trazado.

Artículo 14: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

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

Artículo 15: Se trata de una carrera individual, en la cual los participantes introducen sus piernas dentro de un saco, sosteniéndolo con sus manos durante toda la duración de la carrera y dando saltos deben completar el recorrido trazado.

Artículo 16: Los participantes, se ubicarán en el lugar de partida y se introducirán dentro de los sacos, según lo descrito.

Artículo 17: La carrera se iniciará una vez que el árbitro dé la partida mediante un silbato.

Artículo 18: Ganará la carrera, el participante que logre completar en primer lugar, el recorrido trazado.

Artículo 19: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

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

Artículo 20: Se trata de un juego de fuerza y trabajo en conjunto, en el cual participan 2 equipos compuestos de la misma cantidad de personas, quienes se ubican en lugares opuestos a lo largo de una cuerda, a la cual se le ata un pañuelo en la mitad y comienzan a tirar, cada grupo hacia su lado, ganando el grupo que logre hacer pasar el pañuelo sobre una marca dispuesta en el piso.

Artículo 21: Los participantes, se ubicarán en grupos uniformes (en número) de personas, a ambos lados de una cuerda, la cual se encontrará en el piso y tendrá amarrado un pañuelo de un color vistoso en el medio.

Artículo 22: A una distancia de 2 metros, hacia ambos lados y desde el centro marcado por el pañuelo, habrá una marca en el piso, la que establecerá el límite que debe recorrer el pañuelo.

Artículo 23: Una vez dispuestos los participantes, cada grupo tomará la cuerda y se preparará a tirar cada uno hacia su lado, una vez que el árbitro dé la partida mediante un silbato.

Artículo 24: Previo a dar la partida el árbitro se cerciorará que el pañuelo marque la mitad entre ambas marcas dispuestas en el suelo.

Artículo 25: Ganará el grupo o equipo, que tirando la cuerda, logre arrastrar al equipo contrario, haciendo pasar el pañuelo sobre su propia marca.

Artículo 26: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

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

Artículo 27: Se trata de un juego consistente en embocar 2 piezas de diferentes formas y unidas por un cordel, mediante la habilidad de la persona.

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

Artículo 28: Los participantes deberán tomar el palo del emboque con cualquiera de sus manos (la más hábil), dejando que la parte con forma de campana cuelgue de la lienza hacia abajo.

Artículo 29: Sin soltar el palo, deberán alzar o levantar la otra parte, sin utilizar la otra mano, tratando de que se emboque o calce en la cavidad o perforación que esta posee.

Artículo 30: Los participantes tendrá 1 minuto para intentar embocar, todas la veces que puedan y comenzarán sus intentos, una vez que el árbitro dé la partida mediante un silbato.

Artículo 31: Ganará el participante, que logre embocar la mayor cantidad de veces en el período señalado.

Artículo 32: Transcurrido el minuto ninguno de, si ninguno de los participantes hubiese logrado embocar al menos en una oportunidad, se declarará empate.

Artículo 33: Cualquier situación de divergencia en el resultado o sobre el desarrollo del juego será dirimido por el árbitro, según su criterio.

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

Artículo 34: Las payas son estrofas de cuarto de versos, construidas con palabras que riman entre sí, sobre diversos temas.

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

Artículo 35: Los participantes deberán declamar 1 paya por turno.

Artículo 36: El ganador será decidido mediante los aplausos del público.

Artículo 37: En caso de empate, los participantes deberán declamar una paya más, para que el público escuche y decida quién es el ganador.

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

Artículo 38: Se trata de una competencia de destreza y habilidades por parte de quienes ejercen este oficio en el área gastronómica, además de considerarse una actividad turístico/deportiva que pretende involucrar y acercar a restaurantes y establecimientos hoteleros de la comuna.

Artículo 39: En este año, la carrera se realizará el día lunes 18 de Septiembre, a partir de las 19:00 horas, en el frontis de la Universidad Arturo Prat, debiendo realizarse la presentación de los participantes, 1 hora antes del inicio de la competencia, en el escenario principal.

Artículo 40: El objetivo de esta actividad, es generar un nuevo espacio de participación y convivencia entre empresarios y garzones/as del rubro gastronómico y turístico en general. Visibilizar por medio de esta actividad la interacción de quienes se desempeñan en este rubro y los habitantes de la comuna.

Artículo 41: El circuito de la carrera, comprenderá un recorrido total de 250 metros.

Artículo 42: Los participantes tendrán como punto de largada la calle Sagasca y deberán llegar hasta la meta ubicada en la calle Genaro Gallo (dirección este-oeste).

Artículo 43: Los participantes deberán correr en dirección hacia el escenario principal, y durante este circuito se presentarán diferentes obstáculos para medir la destreza de los participantes

Artículo 44: Podrán participar 1 hombre y/o 1 mujer representando a su establecimiento gastronómico u hotelero.

Artículo 45: Las(os) participantes deben ser mayores de 18 años.

Artículo 46: Existirán categorías separadas de Hombres y Mujeres (de acuerdo a las inscripciones).

Artículo 47: Se realizarán carreras pre-clasificatorias, que entregarán cupos a la gran final y que serán coordinadas el día del evento, según la cantidad de participantes.

Artículo 48: Sólo 3 competidores de cada categoría clasifican a la gran final.

Artículo 49: Los participantes deben vestir la tenida tradicional del Garzón (Camisa Blanca, Pantalón Negro y Zapatos de vestir Negros (zapatillas deportivas) o la Vestimenta Formal y/o Corporativa que se utiliza en su lugar de trabajo.

Artículo 50: Queda estrictamente prohibido el uso de jeans.

Artículo 51: Cada competidor debe presentar su Bandeja para competir.

Artículo 52: Al momento de la competencia, la bandeja deberá ser trasladada por los participantes, sólo con una mano.

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

Artículo 53: Los competidores no pueden tomar o agarrar a sus contrincantes. La contravención a esta regla, será causal de descalificación automática.

Artículo 54: La comisión organizadora hará entrega a los participantes inscritos, de una (1) botella de vino, una (1) copa y un juego de cubiertos, compuesto por: un (1) tenedor, una (1) cuchara y un (1) cuchillo.

Artículo 55: El derecho de inscripción para participar en la competencia, será gratuito.

Artículo 56: Para inscribirse y participar, se deberá completar la "Ficha de Inscripción", con todos los datos requeridos en ella.

La ficha podrá ser solicitada en la Oficina de Información, Reclamos y Sugerencias (OIRS) de la Municipalidad de Iquique, ubicada en el piso 3 del edificio consistorial, torre cerro .

Artículo 57: Junto con la ficha de inscripción, los participantes deberán presentar una carta o certificado, emitido por el establecimiento a quien representan, indicando su calidad de trabajador de éste.

Artículo 58: Toda la documentación debe ser entregada como plazo máximo, hasta 18:00 horas del día 16.09.2023.

Artículo 59: Cualquier aspecto no considerado en las bases, será resuelto por la comisión organizadora, sin derecho a apelación.

Artículo 60: La Comisión Organizadora estará conformada por un representante de cada una de las siguientes unidades municipales:

- Administración Municipal.
- Dirección de Turismo y Fomento Productivo.
- Dirección de Cultura.

Artículo 61: El Jurado estará compuesto por personal municipal, quienes supervisarán el desarrollo de la carrera en todo momento y a lo largo de ésta, hasta su conclusión, con el fin de advertir cualquier irregularidad o infracción a las normas establecidas en el presente Reglamento.

Artículo 62: Los participantes que obtengan los tres primeros lugares de cada categoría (hombre y mujeres) en la competencia final, recibirán premios en dinero en efectivo y diplomas de reconocimiento, por parte de la Organización.

Artículo 63: Los premios por cada categoría, estarán distribuidos de la siguiente forma.

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

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO DE TROMPO**

Artículo 64: Es un juguete tradicional de madera, con forma de pera invertida, que tiene una púa de fierro en la punta sobre la cual gira. En su superficie, desde el extremo contrario a la punta, se enrolla un cordel o lienza que servirá para arrojarlo al suelo. Lo básico de este juego típico es tratar que el trompo permanezca girando el mayor tiempo posible

Los participantes deberán bajo el aviso del juez empezar a hacer danzar el trompo.

Artículo 65: Ganará el concursante que complete alguna de las modalidades de los artículos siguientes.

Artículo 66: El concursante que logre que el trompo dure en su danza sin ser interrumpido una vez tocando el suelo por más tiempo, será el que gane.

Artículo 67: El que realice la mejor destreza elegido por el aplauso del público será el que gane.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO SILLA MUSICAL**

Artículo 68: En sillas musicales los jugadores deben bailar alrededor de unas sillas y buscar un sitio en que sentarse una vez que se detenga la música. Como esto puede ocurrir repentinamente, ande debe saber lo que le espera. Por esto, los jugadores deben estar sumamente atentos para no perder. Podrá participar de 6 a 15 personas, en categorías separadas de niños, jóvenes y adultos.

Artículo 69: Se deben colocar varias sillas en círculo, respaldo por respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de participantes.

Artículo 70: Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido. Mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas.

Artículo 71: De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento.

Artículo 72: Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.

Artículo 73: El juego debe repetirse y en cada oportunidad debe quitarse una silla. El último jugador que consiga sentarse será el ganador.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO YINCANA**

Artículo 74: Se organizará a cada uno de nuestros participantes en dilas y a unos cuantos metros de distancia a vamos a poner un cono o cualquier tipo de indicador. Así las carreras serán hasta ese punto, los bordearemos y volveremos a nuestra fila para que el segundo participante salga. Ya sea GRUPAL o INDIVIDUAL.

Artículo 75: Carrera de huevos con cuchara. El participante recorrerá un tramo con el mango de una cuchara entre los dientes y un huevo en la punta haciendo equilibrio para no botarlo corriendo o caminando en línea recta.

Artículo 76: Come la Manzana. Colgaremos una manzana en el camino de cada equipo y la persona deberá comérsela sin usar las manos.

Artículo 77: Encuentra el dulce. Vamos a ensuciarnos un poco; en un plato con harina vamos a esconder un dulce (normalmente un frugelé o una moneda de chocolate) y será el participante quien, sin usar las manos, deberá encontrar el dulce con la boca y comerlo.

Artículo 78: Ganará el participante o el grupo que más rápido vuelva a el mismo lugar donde partió el concurso.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO DE BAILETON DICIOCHERO**

Artículo 79: PRESENCIA ESCÉNICA (1 – 5 pts.)

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

Artículo 80: PRESENTACIÓN VISUAL (1 – 5 pts.)

Estética en conjunto del grupo o pareja (peinado, vestuario, maquillaje, etc.)

Se evalúa a las parejas o grupos, si existe una relación en el vestuario ya sea en sus colores y texturas.

Además se evalúa la utilización de zapatos de baile o zapateo con taco (mujeres). El usar zapatillas es causal de descuentos en el puntaje.

También se presta atención a la presentación del grupo o pareja; por ejemplo, presentación personal (barba, peinado, ect.), utilización de accesorios como también la limpieza del vestuario (zapatos, pantalones, etc.).

Artículo 81: COREOGRAFÍA (1 – 10 pts.)

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

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

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

Artículo 82: TÉCNICA (1 – 10 pts.)

Conocimiento y ejecución de los movimientos que forman la coreografía.

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

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

Artículo 83: INTERPRETACIÓN GRUPAL O DE LA PAREJA (1 – 10 pts.)

Coordinación de movimientos entre la pareja o grupo.

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

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

Artículo 84: RITMO (1 – 10 pts.)

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

Es muy importante que se mantenga de forma constante el tiempo en que se está bailando durante toda la coreografía.

Artículo 85: CREATIVIDAD (1 – 10 pts.)

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

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

Artículo 86: Gana quien obtenga el más alto puntaje y así sucesivamente.

➤ **REGLAMENTO DE CONCURSO EXPRESS**

Artículo 87: Los concursos exprés son principalmente para regalar premios a las personas que cumplan con las exigencias y peticiones que emita el locutor, en este caso.

Artículo 88: Los participantes deberán tener el objeto o la cosa pedida por el locutor.

Artículo 89: El ganador será quien llegue primero a entregar de su mano a la mano del locutor, siendo este y su comitiva quien evalúe.

Artículo 90: En caso de empate, los participantes deberán exclamar una paya.

➤ **REGLAMENTO DE CAMPEONATO DE CUECA**

Artículo 91: OBJETIVO GENERAL: Promover, difundir y valorar el conocimiento, aprendizaje y práctica permanentemente de nuestra Danza Nacional "La Cueca", para todos los niños, jóvenes y adultos de nuestra ciudad.

Artículo 92: OBJETIVOS ESPECIFICOS: Reconocer y valorar en toda la comunidad, la cueca como baile nacional que guarda expresiones representativas de formas típicas de la cultura nacional que es necesario preservar. Determinar a través de certámenes participativos las parejas que representen la ciudad.

Artículo 93: BASES CAMPEONATO.

1. COMPOSICIÓN DE PAREJAS.

Una Bailarina:

- Sin piercing, ni expansiones, sin mechones con tintura, sin ningún estilo, debe ser la más tradicional y natural posible, sin maquillaje exagerado, sin reloj pulsera, anillos y uñas sin pintar.
- Uso Uniforme del establecimiento educacional al cual representan.
- Pañuelo de tela corriente, con o sin blondas, dimensión total de 40 centímetros por lado.
- Pelo suelto o tomado, se permite el uso de pinches, trabas o coles sin caer en la exageración.

Un Bailarín:

- Pelo Corto tradicional, sin piercing, sin mechones con tintura, lo más tradicional posible, sin reloj pulsera y anillos.
- Uso del uniforme del establecimiento educacional al cual representan.
- Pañuelo de tela corriente, dimensión total de 40 centímetros por lado.

2. PRESENTACIÓN.

- Prestancia de la pareja (actitud frente al público y al jurado)

- Dominio del Escenario, con respecto al espacio natural y ubicación en que se desarrolla la danza (sin perder su eje imaginario).

3. DANZA.**a) Vueltas Iniciales:**

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

b) Floreo:

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

c) Cambio de lados o vueltas:

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

d) Escobillado o Cepillado:

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

e) Zapateo:

- Se debe preservar la esencia pura del zapateo como una experiencia corporal completa para ambos bailarines.

f) Remate o Cierre:

- Término del desarrollo de la danza, sin perder actitud ni fluidez (naturalidad), realizando siempre ambos bailarines el cierre de la cueca dentro de la cuadratura, pudiendo ser en el centro como en los cuatro puntos cardinales del dibujo de piso.

g) Ritmo:

- Es importante mantener el pulso de la danza durante todo su desarrollo en forma constante.

h) Pañuelo

- Símbolo de comunicación y expresión, mover en forma libre, sin caer en la exageración, tiene la función festiva y conquistadora.

4. DISTINCIONES PARA CADA CATEGORIA.

- Galvano para el primer lugar en toda categoría.
- Diplomas segundo y tercer lugar.
- Diplomas de participación para todos los inscritos en todas las categorías.

Artículo 94: LOS JURADOS. En el campeonato, habrá un mínimo de 3 jurados. Será Dos Jurado perteneciente a la Ilustre Municipalidad de Iquique, y por último un Jurado integrante del Concejo Municipal.

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

Artículo 95: EVALUACIÓN DE LA CUECA HUASA. La presentación personal es un requisito fundamental que será evaluada por el jurado siendo aquella la siguiente:

1. Varón:

- Terno o ambo de huaso en colores tradicionales sin adornos. Zapato de huaso negro.
- Bota Corralera o pienera, color negro.
- Espuela con rodaja acorde a la estatura y a la habilidad del bailarín, min. 3,5 y max. 5 pulgadas.
- Cinturón con chasquillas o faja, no permitiéndose el uso de accesorios colgantes, maneas, cartucheras de cortaplumas, etc.
- Manta o Chamanto de cuatro campos (manta sin aplicaciones ni bordados, puede ser un chamanto de telar o mecánico)
- Sombrero de Huaso de paño, paja o fieltro.
- Camisa cuadrille o tono liso abotonada, sin corbatín o herradura colgante. Pelo corto acorde al reglamento del rodeo.
- Pañuelo de color blanco de telas comunes de 40 centímetros por lado.

2. Mujer:

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

Artículo 96: Todos los juegos y concursos anteriormente descritos, se desarrollarán dentro del marco de la actividad municipal, denominada "Fiesta de la Chilenidad 2023" y cuyo horario de funcionamiento, será:

- Viernes 15 de septiembre, desde las 19:00 p.m. hasta las 23:30 p.m.
- Sábado 16 de septiembre, desde las 11:00 a.m. hasta las 23:30 p.m.
- Domingo 17 de septiembre, desde las 11:00 a.m. hasta las 23:30 p.m.
- Lunes 18 de septiembre desde las 11:00 a.m. hasta las 23:30 p.m.
- Martes 19 de septiembre desde las 11:00 a.m. hasta las 23:30 p.m.

página web del Municipio.

2.- PUBLÍQUESE la presente resolución en la

Anótese, comuníquese y archívese.

MARCO ANTONIO PÉREZ BARRÍA
SECRETARIO MUNICIPAL

MSM.MAPB.LMR.RBC.amaq

MAURICIO SORIA MACCHIAVELLO
ALCALDE

