



149
ANIVERSARIO
Carabaya
1875-2024



JUEGOS ANCESTRALES 2024

INSCRIPCIONES ABIERTAS

GERENCIA DE DESARROLLO HUMANO Y SOCIAL - MPC
♦1ER PISO - MPC♦



FECHA:
Domingo
14 de enero.



LUGAR:
Salón Multiusos del
1er nivel M.P.C.



HORA:
02:00 P.M.



**MUNICIPALIDAD
PROVINCIAL DE
CARABAYA**

GESTIÓN
2023 - 2026



www.gob.pe/municarabaya



JUEGOS ANCENTRALES: TORNEO PROVINCIAL DE TEJOS

BASES

I. FINALIDAD:

Este evento se realiza con la finalidad de fomentar, revalorar e incentivar la práctica del tejo, así también promover la apreciación y descubrimiento de nuevos talentos.

II. ORGANIZACIÓN:

El torneo provincial de tejos está organizado por la **Municipalidad Provincial de Carabaya** como parte de las actividades por el Aniversario de la provincia Carabaya.

III. LOCAL DE JUEGO:

El local de juego será el Salón Multiusos del 1er nivel de la Municipalidad Provincial de Carabaya.

IV. DE SU REALIZACIÓN:

El día Domingo 14 de enero, a partir de:

- 1:00 p.m. – Presentación de los jugadores y las bases.
- 1:00 – 1:15 p.m. - Inauguración del evento.
- 1:30p.m. – Inicio del evento.

V. CATEGORIAS:

Las categorías estarán conformadas por:

ADULTOS:

A partir de los 40 años a más.

VI. PARTICIPANTES:

Los participantes serán de instituciones, barrios, comunidades y/o organizaciones privadas o públicas de la provincial de Carabaya.

VII. INSCRIPCIÓN:

Las inscripciones serán gratuitas hasta cubrir el límite de inscripciones de 20 participantes. Indicando nombre y apellidos completos; día, mes y año de nacimiento, **con su DNI**. Las Inscripciones se realizarán hasta antes de iniciar la actividad.

NOTAS:

A) Los participantes de cada categoría pueden ser institución educativa, barrios, comunidades y/o organizaciones públicas y privadas de la provincia de Carabaya.

B)

VIII. CRONOGRAMA DEL JUEGO: El sistema se formará de acuerdo al número de participantes.



IX. RITMO Y SISTEMA DE JUEGO:

El sistema de juego se regirá bajo el sistema de eliminatorias simple.

Nota 1: Se pinta un cuadrado con el número 1, luego otro cuadrado con el 2, otro con el 3, intentando que sean más o menos iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número 4 y a su lado otra con el 5. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8.



Nota 2: El juego comienza tirando una piedra pequeña (también llamada tejo) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela a pata coja sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Seguimos el número 6 a pata coja y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1. Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie.

Nota 3: Si no hemos pisado raya continuamos el juego ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera en la casilla número 2 o tocara raya pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en las demás casillas sucesivamente. Quien acabe antes la ronda del 8 gana.

Nota 4: En caso de no presentarse uno de los participantes, quedará descalificado y se procederá al siguiente de la lista.

Nota 5: En caso de empate para los 2 primeros puestos se jugarán una tercera ronda para determinar al ganador final.

X. TOLERANCIA:



Los jugadores dispondrán de 05 minutos para presentarse en la sala de juego luego del inicio de cada ronda, de lo contrario perderá por **W.O.** Si uno de los participantes acumulara **2 W.O.** consecutivos, será eliminado del torneo.

XI. PREMIACIÓN: La premiación para las 02 categorías será de la siguiente manera:

1. PRIMER LUGAR : S/ 100.00 SOLES.

2. SEGUNDO LUGAR : S/ 80.00 SOLES.

XII. ARBITRAJE:

Para la conducción del torneo la comisión organizadora designará al árbitro para cada categoría.

Todo reclamo sobre la puntuación de los participantes podrá realizarse al finalizar cada jugador.

XIII. CONDUCTA DE LOS JUGADORES:

Está prohibido que durante la partida los jugadores:

- Distraigan al oponente de cualquier forma.
- Abandonen el recinto del juego sin permiso del árbitro.
- Fomenten la indisciplina, antes, durante y/o después del torneo.

XIV. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:

Los asuntos no contemplados en las presentes bases, serán resueltos por los árbitros del torneo y comité organizador.

LA COMISIÓN.



MUNICIPALIDAD PROVINCIAL DE CARABAYA

ANEXO 01: FICHA DE INSCRIPCIÓN

TEJOS

NOMBRES Y APELLIDOS :

DNI :

DEPARTAMENTO : **PROVINCIA** : **DISTRITO** :

INSTITUCION :

BARRIO :

COMUNIDAD :

ORGANIZACIÓN : **PRIVADA:**
PUBLICA:

DIRECCION :

TELEFONO : **FECHA:**

COMICION ORGANIZADORA

PARTICIPAMTE