

**CITE: AJ/DRLP/DJ/RAA/93/2024**

**RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN N° 05-00093-24**

R-0012

La Paz, 02 de mayo del 2024

**VISTOS:**

La nota CITE: BTV/GG/GP/202/2024 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/485/2024 de 02 de mayo del 2024 y el Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/316/2024 de 02 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 Sanchez 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 párrafo I del Artículo 2 del Decreto Supremo N° 2600, determinan las atribuciones de la Máxima Autoridad Ejecutiva de otorgar autorizaciones a Promociones Empresariales.

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

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

Que, 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

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO



## 05-00093-24

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

### CONSIDERANDO II:

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

Que, los Artículos 20 y 21 del Anexo al Decreto Supremo N° 0781 de 2 de febrero de 2011, modificados por el Decreto Supremo N° 2600 de 18 de noviembre de 2015 y concordantes con lo dispuesto por los Artículos 9 y 18 de la Resolución Regulatoria N° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, 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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, 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/202/2024 adjunta a la Hoja de Ruta Externa N° 853 de 30 de abril de 2024, ha solicitado autorización para realizar la promoción empresarial **"LA ACADEMIA DEL SABER" COCHABAMBA**", 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 30 de abril de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, **6)** Declaración Jurada de fecha 30 de abril de 2024 suscrita por Julio Fernando Valdivia Rodríguez, **7)** Declaración Jurada de No Participación de fecha 30 de abril 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/485/2024 de 02 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 Regulatoria N° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, para la realización de la promoción empresarial denominada **"LA ACADEMIA DEL SABER" COCHABAMBA**".

- b) Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/316/2024 de 02 de mayo del 2024, de igual manera concluye que la solicitud de autorización para la realización de la promoción empresarial **"LA ACADEMIA DEL SABER" COCHABAMBA**", presentada por la **EMPRESA ESTATAL** **2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO**





**05-00093-24**

**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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021.

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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, 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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021.

**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" COCHABAMBA**, 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" COCHABAMBA**, de la **EMPRESA ESTATAL DE TELEVISION "BOLIVIA TV"**, se desarrollará bajo la modalidad 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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, por lo que deberá entregar los premios en acto público con intervención de Notario de Fe Pública en el lugar y fecha establecida en el proyecto de desarrollo de promoción empresarial autorizado, constando en acta notariada de entrega de premios que deberá contener mínimamente la identidad del o los ganadores, lugar y fecha de entrega de premios en orden cronológico y descripción del premio, 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



**2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO**





## 05-00093-24

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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, ante la inconcurrencia de los ganadores para recoger el premio, el administrado deberá publicar en sus dependencias la lista de ganadores en lugar visible, accesible y de mayor concurrencia, por el periodo de dos (2) meses computables a partir del día siguiente hábil 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 hábil de la fecha de la entrega de premios. En el periodo establecido el ganador podrá reclamar y recoger el premio, sin necesidad de intervención de Notario de Fe Pública, a la presentación de los requisitos o medios que acrediten su derecho al premio, a este efecto el administrado solicitará la fotocopia de la cédula de identidad, y llevará un libro de registro de entrega de premios, base de datos en formato digital y/o acta notariada en el periodo de caducidad que deberá contener mínimamente la identidad del o los ganadores (Nombre completo, Número de Cédula de Identidad y Firma), lugar y fecha de entrega de premios, descripción del premio, no siendo limitativa la información detallada precedentemente. Concluido el período de dos (2) meses para el recojo del premio, el administrado deberá remitir ante la Autoridad de Fiscalización del Juego el libro de registro, base de datos en formato digital y/o acta notariada de premios entregados en el periodo de caducidad, dentro de los diez (10) días hábiles siguientes computables a partir del día siguiente hábil del vencimiento del periodo de caducidad, el libro deberá ser presentado en original o copia autenticada por el tenedor del mismo. El incumplimiento a lo dispuesto en el presente párrafo VII. será sancionado conforme al Reglamento Específico emitido por la AJ, sin perjuicio de su cumplimiento.
3. Con relación a la caducidad y/o los premios sin ganador, el administrado deberá dar cumplimiento a lo establecido en el Artículo 29 y/o 30 de la Resolución Regulatoria N° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, 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 LOTERIA 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 1er Lugar	20,000.00	1	20,000.00
Dinero en efectivo 2do Lugar	6,000.00	1	6,000.00

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO

**05-00093-24**

Dinero en efectivo 3er Lugar	2,000.00	1	2,000.00
---------------------------------	----------	---	----------

**Periodo de duración de la promoción:**

La Promoción iniciará a partir del 04 de mayo de 2024 y finalizará el 17 de septiembre 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 33 de la Resolución Regulatoria N° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021.

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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, de acuerdo a la modalidad y características de la promoción empresarial.

**Regístrese, notifíquese y archívese**



Edwin Soria Rueda  
DIRECTOR REGIONAL LA PAZ  
AUTORIDAD DE FISCALIZACIÓN DEL JUEGO A.S.



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" COCHABAMBA.

b) PERIODO DE DURACIÓN:

La promoción iniciará el 04 de mayo hasta el 17 de septiembre 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 06 de mayo al 10 de mayo de 2024, la emisión será del 25 de julio hasta el 18 de agosto del 2024 y la premiación el 17 de septiembre 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 Cochabamba, que seleccione el Ministerio de Educación de acuerdo a los mejores promedios, el casting será a partir del 4 de mayo 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:

COLEGIO VERIFICADO  
DRLP - AJ

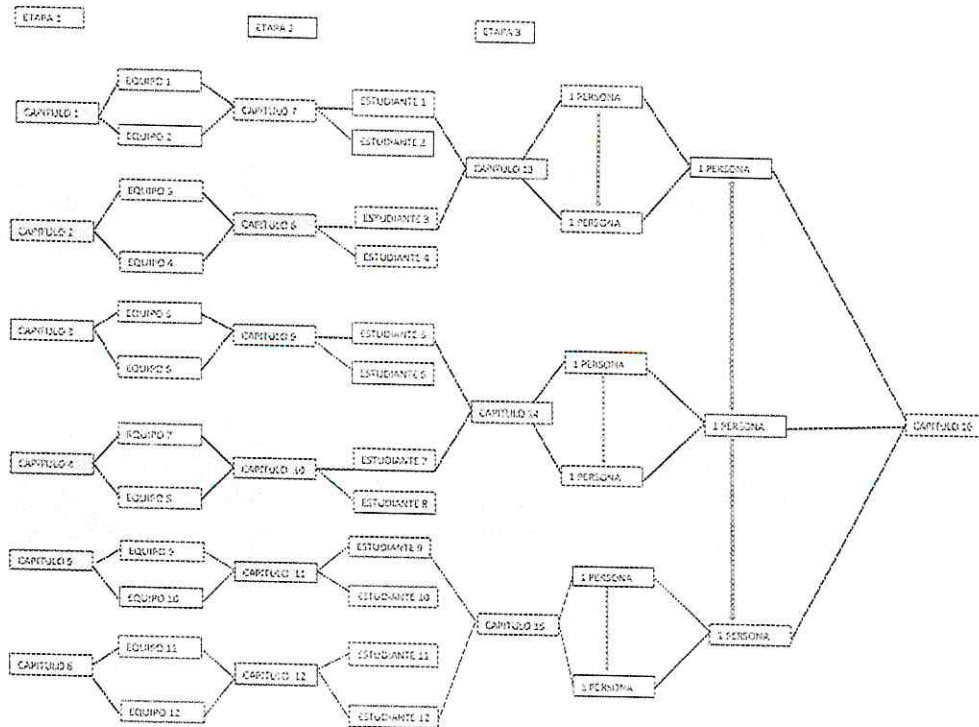
DEPARTAMENTO FISC. Y CONTABILIDAD  
V.P.B.  
S.S.C.C.  
PROFESORAL  
DRLP - AJ

DEPARTAMENTO FISC. Y CONTABILIDAD  
V.P.B.  
S.S.C.C.  
PROFESORAL  
DRLP - AJ

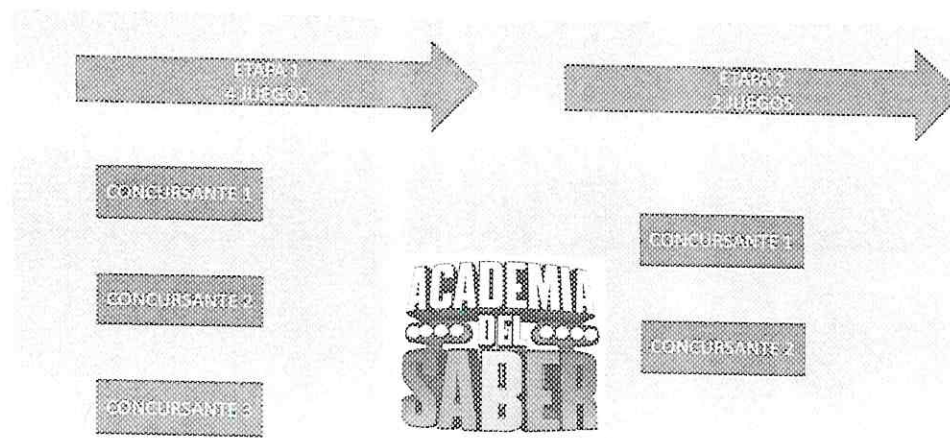
DEPARTAMENTO FISC. Y CONTABILIDAD  
V.P.B.  
S.S.C.C.  
PROFESORAL  
DRLP - AJ

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 COCHABAMBA**



**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 COCHABAMBA	Del 06 de mayo al 10 de mayo de 2024.	25 de julio capítulo 1
Del capítulo 1 al capítulo 16		26 de julio capítulo 2
		27 de julio capítulo 3
		28 de julio capítulo 4
		01 de agosto capítulo 5
		02 de agosto capítulo 6
		03 de agosto capítulo 7
		04 de agosto capítulo 8
		08 de agosto capítulo 9
		09 de agosto capítulo 10
		10 de agosto capítulo 11
		11 de agosto capítulo 12
		15 de agosto capítulo 13
		16 de agosto capítulo 14
		17 de agosto capítulo 15
		18 de agosto capítulo 16

Los capítulos o programas serán grabados en las instalaciones de la Escuela de Comando y Estado Mayor del Ejército, ubicada en la calle Calama, entre Tumusla y Hamiraya.

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.

PROYECTO VERIFICADO  
DRIP - AJ





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.

PROYECTO VERIFICADO  
DRLP - AJ



- 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.



- 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: COCHABAMBA





### 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 COCHABAMBA

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. El evento contará con la participación de un Notario de Fe Pública.



La grabación del capítulo n° 16 será el 10 de mayo de 2024 en las instalaciones de la Escuela de Comando y Estado Mayor del Ejército, ubicada en la calle Calama, entre Tumusia y Hamiraya. Este programa será emitido el domingo 18 de agosto de 2024.

d) Lugar y fecha de la entrega de premios.

La premiación será en los Estudios de Bolivia TV Regional Cochabamba, Pasaje Misael Saracho N° 1148, casi Av. Uyuni. En fecha 17 de septiembre 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. Edwin Claudio Zambrana  
GERENTE DE PRODUCCIÓN  
EMPRESA ESTATAL DE TELEVISIÓN  
BOLIVIA TV

PROYECTO VERIFICADO  
P.P.P. N° 1148

PROFESIONAL III  
BOLETA PROFESIONAL N° 1148  
BOLETA PROFESIONAL N° 1148