



BASES ESPECIFICAS **DE OTROS JUEGOS**



“XVI INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS DEPORTIVAS Y CULTURALES A NIVEL DE TRABAJADORES DE UGEL Y DREP 2026”

Juliaca, agosto 2026





JUEGO DEL SAPO:

INSCRIPCIÓN	: 2 participantes
PARTICIPANTE	: Directores de UGEL/DREP y secretaria de Dirección
GANADOR	: El jugador que obtiene mayor puntaje
LUGAR	: UGEL San Román
FECHA	: 03 de setiembre 2026
HORA	: 9:00 AM

BASES DEL TIRO AL SAPO

I. DEFINICIÓN Y OBJETO:

Es un juego de puntería (coordinación óculo-manual) que consiste en lanzar y embocar fichas en la boca del Sapo - Vieja o buchacas y para sumar puntos debe traspasar totalmente la boca de ingreso correspondiente.

II. PARTICIPANTES:

Directores/as de UGEL /DREP

Secretarías/os de Dirección

III. DE LA FECHA:

Jueves 03 de setiembre 2026

IV. DEL JUEZ/A:

- El o la jueza será una persona que conozca perfectamente el reglamento.
- El o la jueza tiene la responsabilidad de autorizar las fichas con las que se va a jugar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha, así también alcanzar las fichas al jugador/a que le corresponda efectuar los lanzamientos.
- El o la jueza llevará una planilla de juego en la que se anotará el puntaje de cada ficha acertada por cada participante en la ronda correspondiente y una planilla general.
- El o la juezas son las únicas personas que pueden estar dentro de la cancha con el jugador.
- Jueces o juezas pueden mantener diálogo referente al juego, consultas, observaciones, reclamos, etc. exclusivamente con los jugadores.
- En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el o la jueza aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.

V. DEL JUEGO:

- Cada equipo constará de dos (2) integrantes como máximo quienes jugarán, y lanzarán alternadamente sin efectuar repetición del participante.
- El jugador se ubicará para lanzar detrás de la línea de tres (3) metros. Si ésta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esa ficha y al puntaje si se obtuvo.



- Equipo que no se presentará a jugar de acuerdo con el FIXTURE (hora de partido) o se presente solo un participante tendrá una tolerancia de 2 minutos y vencido el plazo se declarará perdedor por W.O.
- Según el párrafo anterior el equipo que presentase 01 (un jugador) ÚNICAMENTE lanzará y no podrá realizar un “segundo lanzamiento, en reemplazo” del segundo participante, contabilizando el puntaje logrado por el equipo.
- Los y las participantes lanzarán las fichas al sapo y en una vuelta de diez (10) fichas por jugador/a de cada equipo. Ganando el equipo que acumule mayor puntaje en esa ronda de eliminación.
- Se conformará de una fase de eliminación simple donde los equipos de cada UGEL y/o DREP que sumaron el mayor puntaje será declarados ganadores de cada serie; el equipo que acumule mayor puntaje será el ganador de la disciplina.
- Para la serie final el procedimiento de juego será de una vuelta de diez (10) fichas por jugador/a, correspondiendo lanzar a cada jugador/a diferente, siendo ganador el equipo que obtenga el mayor puntaje y será el Equipo Campeón del Torneo
- Durante el momento de recuento de fichas las personas que juegan no podrán pasar la línea, salvo autorización del juez o la jueza.
- Las fichas que queden sin ingresar en la parte superior del cajón, se dejarán allí hasta finalizar los lanzamientos. Ídem con fichas que caigan al suelo.
- En la zona de lanzamiento solo podrá estar la persona que juega de turno y el juez o jueza.
- Ninguna persona podrá ubicarse detrás del juego del Sapo.
- Cada nueva ronda el juez o la jueza contará las diez (10) fichas antes de entregarlas en mano al siguiente participante.

VI. DEL PUNTAJE:

- Si alguna ficha rebota en la pared u objeto externo al juego de Sapo y luego fuese acertada será nula.
- Se contarán los puntos del orificio por el que ingresó la ficha, aunque luego cambie de cajón o caiga al piso, quien la reubicará será el juez o jueza.
- El o la jueza dirá las anotaciones individualmente de cada tiro que realizó en esa ronda inmediatamente después de que terminó de lanzar, y una vez finalizada la ronda por todas las personas que juegan, dará el puntaje de esa ronda.
- La mesa de control dará los resultados parciales en las rondas que se estipulen y los resultados finales.
- Si una persona del equipo molestara a otra del equipo adversario, el o la jueza podrá determinar un nuevo lanzamiento y si en ambos obtiene puntaje el juez optará por el puntaje más alto.
- Cualquier reclamo sobre una jugada, lo hará la persona delegada del equipo ante el o la jueza, en el momento que se efectuó la jugada o inmediatamente posterior a ella.

Juliaca, agosto 2026

LA COMISIÓN





JUEGO TRADICIONAL “ELTROMPO”:

INSCRIPCIÓN	: 2 jugadores (1 libre y 1 mayor de 50 años)
PARTICIPANTE	: Directores de UGEL/DREP y secretaria de Dirección
GANADOR	: El jugador que obtiene mayor puntaje
LUGAR	: UPEu
FECHA	: 03 de setiembre 2026
HORA	: 9:00 am

BASES DEL JUEGO TRADICIONAL “LOS TROMPOS”

I. FINALIDAD

Estas bases tienen como finalidad normar la participación del personal de las Unidades de Gestión Educativa Local (UGELs y/o DREP) de la Región Puno en la destreza “TROMPOS”, dentro del marco de los juegos tradicionales organizados por la UGEL San Román.

II. OBJETIVO

Promover y fortalecer la identidad cultural regional a través de la práctica de juegos tradicionales, fomentando la sana competencia, el compañerismo y la integración entre el personal de las UGELs/DREP de la región Puno.

III. PARTICIPANTES

- Podrán participar un (2) representante varón por UGELs o DREP.
- En total serán 30 participantes distribuidos en tres (3) series:
- Serie A
- Serie B
- Serie C

IV. MODALIDAD DE COMPETENCIA

- El juego se desarrollará en partidas de 5 participantes.
- Será por eliminación simple, es decir, quien pierda que da eliminado del torneo.
- Las eliminatorias se jugarán de la siguiente manera:
 - Primera ronda: Todos los participantes jugaran
 - Segunda ronda: Los ganadores de cada serie se enfrentan para definir el primer, segundo y tercer lugar.

V. DESARROLLO DEL JUEGO

1. Se dibujará un círculo en el piso con un diámetro aproximado de 1 metro.
2. La Comisión Organizadora entregará los trompos para el desarrollo del juego.





3. Cada ugels y/o DREP recibirá un trompo:

4. Al inicio de cada partida:

- Ambos jugadores colocarán su trompo dentro del círculo.
- Iniciarán simultáneamente el juego al hacer girar su trompo.

5. Durante la partida:

- Cada jugador podrá hacer girar su trompo un máximo de dos veces.
- Tras cada giro, podrá levantarlo con la palma de la mano y dirigirse hacia su trompo objetivo dentro del círculo.
- El objetivo será empujar su propio trompo objetivo fuera del círculo mediante el contacto directo del trompo que hizo girar.

6. Ganará la partida el jugador que logre sacar primero su trompo objetivo fuera del círculo.

7. Si ninguno de los dos jugadores logra sacar su trompo objetivo del círculo:

- Se considerará ganador aquel cuyo trompo objetivo haya sido empujado más cerca del borde del círculo.
- La decisión será tomada por el árbitro principal, midiendo visualmente la distancia al borde del círculo.

VI. CONDICIONES GENERALES

- Los trompos deberán ser de uso exclusivo de cada participante y no podrán ser modificados durante la competencia.
- No se permitirá el uso de objetos adicionales ni artificios externos que alteren el desarrollo del juego.
- El árbitro designado será responsable de supervisar el cumplimiento de las reglas y resolver cualquier situación no contemplada en estas bases.
- Cualquier reclamación deberá presentarse ante el comité arbitral antes del inicio de la siguiente ronda.
- Equipo que no se presentará a jugar de acuerdo con el FIXTURE (hora de partido) o se presente solo un participante tendrá una tolerancia de 03 minutos y vencido el plazo se declarará perdedor por W.O.

VII. PREMIACIÓN

- Se premiará a los 3 primeros lugares

VIII. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- Estas bases son de aplicación obligatoria para todos los participantes.
- La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de los puntos aquí establecidos, previa coordinación y comunicación oficial.
- Cualquier situación no prevista será resuelta por el comité organizador y su decisión será inapelable.

Juliaca, agosto 2026

LA COMISIÓN





JUEGO DE TRES EN RAYA (MICHÍ):

I. DATOS GENERALES

- **Inscripción** : Equipo conformado por tres (03) jugadores mayores de 40 años.
- **Participantes**: Varones y/o mujeres.
- **Lugar** : UGEL San Román.
- **Fecha** : 03 de setiembre de 2026.
- **Ganador** : El equipo que gane la final.
- **Series** : 03 series (Serie A, Serie B y Serie C)

II. OBJETIVO DEL JUEGO

En un tablero de tres por tres, lograr la alineación de tres jugadores de un mismo equipo en una fila, columna o diagonal.

III. PARTICIPANTES

Participarán equipos conformados por tres (03) jugadores por UGELs y DREP, quienes deberán presentarse debidamente uniformados y cumplir con el requisito de ser mayores de 40 años.

IV. COMPONENTES DEL JUEGO

- **Tablero**: Cuadrícula de 3×3 , conformada por nueve (09) casillas.
- **Jugadores**: Tres (03) jugadores por equipo. Participan 2 equipo por partida.

V. REGLAS BÁSICAS

5.1. Inicio del juego:

La partida se desarrollará por turnos. El equipo que inicia será determinado mediante sorteo.

5.2. Desarrollo del juego:

En cada turno, que dura 4 segundos, a la indicación del árbitro, un integrante del equipo ingresa a la cuadrícula para ocupar una casilla vacía.

Cuando ya no queden jugadores para ingresar a la cuadrícula, uno de los jugadores del equipo de turno, deja su casilla para moverse a otra casilla vacía.

5.3. Condición para descalificación:

El equipo que no respete su turno, o que no ejecute el movimiento cuando le indique el árbitro será descalificado.

Equipo que no se presentará a jugar de acuerdo con el FIXTURE (hora de partido) o se presente solo un participante tendrá una tolerancia de 03 minutos y vencido el plazo se declarará perdedor por W.O.





5.4. Condición para ganar una partida:

Ganará el equipo que logre primero alinear a sus tres (03) integrantes en una fila, columna o diagonal. También ganará por descalificación del otro equipo.

5.5. Empate:

Si ninguno de los equipos logra alinear a sus tres integrantes y se presentase movimientos repetitivos o una situación que impida definir al ganador; los participantes tendrán 1 minuto para poder llegar al objetivo del juego caso contrario se realizará un sorteo para determinar al equipo ganador.

5.6 Semifinales y finales:

Los dos primeros lugares de cada serie pasan a semifinales, disputando el primer lugar de una serie con el segundo lugar de la otra serie, y viceversa, los ganadores de la semifinal disputan la final y los perdedores disputan el tercer lugar.

Juliaca, agosto 2026

LA COMISIÓN





JUEGO CULINARIO “PELAPAPAS”:

INSCRIPCIÓN	: Jugadores (mayor de 50 años)
PARTICIPANTE	: Varones y Damas
GANADOR	: El jugador que obtiene mayor puntaje
LUGAR	: UGEL San Román (plataforma de vóley)
FECHA	: 03 de setiembre 2026
HORA	: 9:00 am

BASES DEL JUEGO TRADICIONAL “PELAPAPAS”

I. FINALIDAD

Estas bases tienen como finalidad normar la participación del personal de las Unidades de Gestión Educativa Local (UGELs y DREP) de la Región Puno en la destreza culinaria “pelapapas”, dentro del marco de los juegos tradicionales organizados por la UGEL San Román.

II. OBJETIVO

Promover y fortalecer la identidad cultural regional a través de la práctica de juegos tradicionales, fomentando la sana competencia, el compañerismo y la integración entre el personal de las UGELs /DREP de la región Puno.

III. PARTICIPANTES

- Podrán participar un (1) representante varón y dama por UGEL y/o DREP.
- En total serán 30 participantes distribuidos en dos (2) series:
- Serie A
- Serie B
- Serie C

IV. MODALIDAD DE COMPETENCIA

- Cada participante deberá portar su mandil personal o delantal.
- Cada participante deberá identificarse con su DNI.
- La comisión organizadora proporcionará las papas y los cuchillos garantizando igualdad de condiciones (tamaño, forma y calidad de las papas).
- Se dividirá en 3 Series A, B, C; conformado por 5 participantes por serie tanto varones y damas.
- Se recomienda puntualidad y respeto a las normas de seguridad.
- El tiempo establecido para los participantes será de 5 minutos.
- El participante que continúe pelando después del tiempo establecido será descalificado.
- El desempate se determinará por la limpieza de la papa (sin restos de cascara).

V. DESARROLLO DEL JUEGO

1. Cada participante recibirá 1/2 kilo de papas y cuchillo en iguales condiciones.





2. Pelar en el menor tiempo posible y así se procederá a pesar la papa limpia sin cascara; para obtener el resultado, se relacionara con el peso inicial (papa con cascara). El porcentaje obtenido determinara la puntuación y se declara ganador al que obtenga mayor porcentaje.
3. Al inicio de cada partida:
 - Cada participante iniciara simultáneamente a pelar sus papas bajo cronometro.

VI. CONDICIONES GENERALES

- Rapidez: tiempo y dominio en pelar papas.
- El jurado designado será responsable de supervisar el cumplimiento de las reglas y resolver cualquier situación no contemplada en estas bases.
- Cualquier reclamación deberá presentarse en el desarrollo del evento.
- Los participante tendrá una tolerancia de 2 minutos y vencido el plazo se declarará perdedor por W.O.
- Se declara ganador al participante que obtenga mayor porcentaje.

VII. PREMIACIÓN

- Se premiará a los 3 primeros lugares tanto participantes varones y mujeres.

IX. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- Estas bases son de aplicación obligatoria para todos los participantes.
- La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de los puntos aquí establecidos, previa coordinación y comunicación oficial.
- Cualquier situación no prevista será resuelta por el comité organizador y su decisión será inapelable.
- Se exhorta a los participantes a mantener un espíritu de confraternidad y respeto.

Juliaca, agosto 2026

LA COMISIÓN





JUEGO TRADICIONAL “EL ARO”:

INSCRIPCIÓN	: 2 jugadores (mayor de 50 años y un libre)
PARTICIPANTE	: Choferes de UGELs y DREP.
GANADOR	: El jugador que obtiene mayor puntaje
LUGAR	: UGEL San Román (CONTORNO UGEL SAN ROMAN)
FECHA	: 03 de setiembre 2026
HORA	: 9:00 am

BASES DEL JUEGO TRADICIONAL “EL ARO”

I. FINALIDAD

Estas bases tienen como finalidad normar la participación del personal de las Unidades de Gestión Educativa Local (UGELs y DREP) de la Región Puno en el juego tradicional “El Aro”, dentro del marco de los juegos tradicionales organizados por la UGEL San Román.

II. OBJETIVO

Promover y fortalecer la identidad cultural regional a través de la práctica de juegos tradicionales, fomentando la sana competencia, el compañerismo y la integración entre el personal de las UGELs /DREP de la región Puno.

III. PARTICIPANTES

- Podrán participar dos (2) conductores por UGEL y DREP.
- En total serán 30 participantes distribuidos en dos (2) series:
- Serie A
- Serie B
- Serie B

IV. MODALIDAD DE COMPETENCIA

- **Impulso inicial:** El aro solo se puede impulsar y dirigir tocándolo con la varilla guía; está prohibido usar las manos para sostenerlo o enderezarlo mientras rueda.
- **Caída del aro:** Si el aro se cae al suelo o se detiene por completo, el jugador debe volver a levantarlo y reiniciar la marcha desde el punto exacto de la caída.
- **Resistencia:** Gana quien logre mantener el aro rodando durante más tiempo.
- **Carrera de velocidad:** Gana el primer jugador en llegar a la meta sin que su aro se caiga y en el menor tiempo.
- **Circuito de obstáculos:** Se deben sortear obstáculos, curvas cerradas o marcas en el suelo sin perder el control del aro.





- **Del jurado:** Son dos, uno en la partida y/o llegada, otro en el trayecto; su veredicto será inapelable.

V. DESARROLLO DEL JUEGO

- Cada participante recibirá su aro y varilla.
- Participan dos trabajadores de cada UGELs y DREP, asimismo participa un conductor o chofer mayor de 50 años y un libre.
- El tiempo se considera en la partida y su llegada a la meta conforme al cronómetro controlado por el jurado.
- Equipo que no se presentará a jugar de acuerdo con el FIXTURE (hora de partido) o se presente solo un participante tendrá una tolerancia de 2 minutos y vencido el plazo se declarará perdedor por W.O.

VI. PREMIACIÓN

- Se premiará a los 3 primeros lugares

VIII. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- Estas bases son de aplicación obligatoria para todos los participantes.
- La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de los puntos aquí establecidos, previa coordinación y comunicación oficial.
- Cualquier situación no prevista será resuelta por el comité organizador y su decisión será inapelable.
- Se exhorta a los participantes a mantener un espíritu de confraternidad y respeto.

Juliaca, agosto 2026

LA COMISIÓN



JUEGO DE ÑOCOS:

I. DATOS GENERALES

- **Inscripción** : conformado por un (01) jugador mayor de 50 años
- **Participantes** : Varones.
- **Lugar** : UPEu
- **Fecha** : 03 de setiembre de 2026.
- **Ganador** : El jugador que obtiene mayor puntaje
- **Series** : 3 series (Serie A, Serie B y Serie C).

II. OBJETIVO DEL JUEGO

El juego de **Ñocos** tiene como objetivo desarrollar la precisión, coordinación, concentración y habilidad de los participantes, mediante el lanzamiento y/o manipulación de las billas para lograr introducirlos en los ñocos, acumular la mayor cantidad de puntos, de acuerdo con las reglas establecidas.

III. PARTICIPANTES

Participarán equipos conformados por uno (01) jugador por UGEL y/o DREP, quienes deberán presentarse debidamente uniformados y cumplir con el requisito de ser **mayores de 50 años**.

IV. COMPONENTES DEL JUEGO

- **Ñocos:** Piezas pequeñas utilizadas para el desarrollo del juego, previamente establecido por la organización.
- **Área de juego:** Espacio delimitado y acondicionado para garantizar la seguridad de los participantes.
- **Línea de lanzamiento:** Marca desde donde los participantes deberán realizar sus lanzamientos sin pisar la línea de marcación de 3 metros.
- **Objetivo o zona de puntuación:** Área previamente señalada donde deberán dirigirse los ñocos para obtener los puntos correspondientes.
- **Jugadores:** un (01) jugador por UGELs y DREP

V. REGLAS BÁSICAS

5.1. Inicio del juego

La partida se iniciará una vez que el árbitro verifique la presencia de los participantes y las condiciones del área de juego.

5.2. Desarrollo del juego

El juego se desarrollará por turnos en cada serie.

Cada participante tendrá un tiempo máximo de **10 segundos** para realizar su lanzamiento o jugada, desde la indicación del árbitro sino será descalificado.





Los integrantes de cada serie participarán de manera consecutiva, respetando estrictamente el orden establecido lo cual se detalla a continuación:

- Lanzamiento de pie al objetivo
- Lanzamiento de arrastre (pegado al piso)
- Lanzamiento con los dedos (**tinkar**)

Cada lanzamiento que logre acertar en la zona u objetivo establecido otorgará los puntos correspondientes.

5.3. Puntuación de los lanzamientos

Para efectos del concurso, se establecerá la siguiente puntuación:

Acción realizada	Puntaje
Acierto directo en el objetivo principal	2 puntos
Acierto en zona secundaria	1 puntos
Lanzamiento válido sin acierto	0 puntos

Nota: El árbitro será la única autoridad facultada para validar los lanzamientos y asignar los puntos.

5.4. Condición para descalificación

Será motivo de descalificación:

- No respetar el turno correspondiente.
- Realizar el lanzamiento antes de la indicación del árbitro.
- Sobrepasar la línea de lanzamiento.
- Alterar o modificar intencionalmente el área de juego.
- Interferir en la participación del equipo contrario.
- Presentarse bajo condiciones que impidan una participación adecuada y segura.

El equipo que no se presente a jugar de acuerdo con el **FIXTURE** (hora de partido) tendrá una tolerancia de **03 minutos**. Vencido dicho plazo, será declarado perdedor por **W.O.**

5.5. Condición para ganar una partida

Ganará la partida el participante que:

1. Obtenga la **mayor cantidad de puntos** al finalizar todos los turnos; o
2. Cumpla primero el objetivo establecido por el árbitro, cuando la modalidad de la partida contemple una meta determinada.

5.6. Empate

En caso de empate en el puntaje al finalizar la partida, se realizará una **ronda adicional de desempate**.

Si persistiera el empate, se procederá al sorteo (lanzamiento de moneda).





VI. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

1. Los participantes deberán presentarse **5 minutos antes** de la hora programada para su partida.
2. Todos los participantes deberán respetar las decisiones del árbitro y de la comisión organizadora.
3. Cualquier reclamo deberá ser presentado por el delegado en el transcurso de la partida.
4. Los casos no contemplados en las presentes bases serán resueltos por la **Comisión Organizadora**, cuya decisión será definitiva.
5. La organización podrá realizar modificaciones a la modalidad del juego por razones de seguridad, disponibilidad de espacio o número de participantes, comunicándolo oportunamente a los equipos.

Juliaca, agostos 2026

LA COMISIÓN

