

**CITE: AJ/DRLP/DJ/RAA/170/2024**

**RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA DE AUTORIZACIÓN N° 05-00170-24**

R-0012

La Paz, 25 de julio del 2024

**VISTOS:**

La nota S/N de la empresa **KURAMA S.R.L.**, representada legalmente por Ruben Alfredo Leon Sandoval Loza en virtud al Testimonio Poder N° 2389/2022 de fecha 15 de agosto de 2022, el Informe Técnico CITE: AJ/DRLP/DF/INF/865/2024 de 25 de julio del 2024 y el Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/515/2024 de 25 de julio 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

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

**05-00170-24**

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 **KURAMA S.R.L.**, mediante nota S/N, adjunta a la Hoja de Ruta Externa N° 1468 de 24 de julio de 2024, ha solicitado autorización para realizar la promoción empresarial **"PASARELA COSPLAY DUAL RPGIK - EMBAJADA DEL JAPÓN EN BOLIVIA"**, acompañando a este efecto lo siguiente: **1)** Cédula de Identidad N° 6094001 a nombre de Ruben Alfredo Leon Sandoval Loza, **2)** Certificado de Inscripción al Padrón Nacional de Contribuyentes NIT 460652023, **3)** Matrícula actualizada del Registro de Comercio N° 460652023, **4)** Testimonio de Constitución de Sociedad N° 1869/2022 de fecha 15 de agosto de 2022, **5)** Testimonio Poder N° 2389/2022 de fecha 15 de agosto de 2022 a favor de Ruben Alfredo Leon Sandoval Loza, **6)** Declaración Jurada de Veracidad de Documentación Proporcionada de fecha 24 de julio de 2024 suscrita por Ruben Alfredo Leon Sandoval Loza, **7)** Formulario de Declaración Jurada de fecha 24 de julio de 2024 suscrito por Ruben Alfredo Leon Sandoval Loza, 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/865/2024 de 25 de julio 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 **KURAMA S.R.L.**, **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 **"PASARELA COSPLAY DUAL RPGIK - EMBAJADA DEL JAPÓN EN BOLIVIA"**.

b) Informe Legal CITE: AJ/DRLP/DJ/INF/515/2024 de 25 de julio del 2024, de igual manera concluye que la solicitud de autorización para la realización de la promoción empresarial

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



**05-00170-24**

**"PASARELA COSPLAY DUAL RPGIK - EMBAJADA DEL JAPÓN EN BOLIVIA"**, presentada por la empresa **KURAMA S.R.L.**, **CUMPLE** con los requisitos exigidos en los incisos a), b), c), 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 **KURAMA S.R.L.**, 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 **KURAMA S.R.L.** el desarrollo de la Promoción Empresarial denominada **"PASARELA COSPLAY DUAL RPGIK - EMBAJADA DEL JAPÓN EN BOLIVIA"**, 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 **"PASARELA COSPLAY DUAL RPGIK - EMBAJADA DEL JAPÓN EN BOLIVIA"**, de la empresa **KURAMA S.R.L.**, 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 (Nombre completo y Número de Cédula de Identidad), lugar y fecha de entrega de premios en orden cronológico y descripción del premio, no siendo limitativa la información detallada precedentemente.

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO



**05-00170-24**

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 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. En el transcurso de esos dos (2) meses 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 en el periodo de caducidad que deberá contener mínimamente la identidad del o los ganadores (Nombre completo y Número de Cédula de Identidad), 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 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 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° 01-00002-21 de 10 de junio de 2021, cuando corresponda.

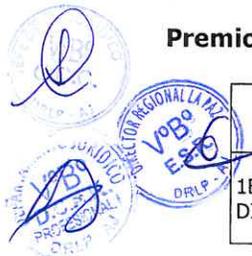
**TERCERO.-** El Departamento de Fiscalización y Control, efectuará el control respectivo y la verificación de la entrega de los premios a quienes resultaren ganadores, supervisará que los premios no recogidos o sin ganador, sean transferidos a favor de la LOTERÍA NACIONAL DE BENEFICENCIA Y SALUBRIDAD – 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
1ER LUGAR DINERO EN EFECTIVO	2,000.00	1	2,000.00

2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO



**05-00170-24**

2DO LUGAR DINERO EN EFECTIVO	1,000.00	1	1,000.00
---------------------------------	----------	---	----------

**Periodo de duración de la promoción:**

La Promoción iniciará a partir del 26 de julio de 2024 y finalizará al 11 de agosto 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 **KURAMA S.R.L.** 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.

**SEPTIMO.-** La empresa **KURAMA S.R.L.**, 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 Cuenda  
DIRECTOR REGIONAL LA PAZ  
MAY 2024 MEMBRADO DEL JUEGO



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**  
Av. Ayacucho esquina Heroínas  
Edificio ECOBOL, Piso 1  
Telf. (4) 4661000 - 4661001

[www.aj.gob.bo](http://www.aj.gob.bo)



SC-CER504556



### **Proyecto de Desarrollo de Promoción Empresarial:**

a) **Nombre de la Promoción Empresarial:** "Pasarela Cosplay Dual RPGIK – Embajada del Japón en Bolivia".

b) **Periodo de Duración:** Del 26 de julio de 2024 al 11 de agosto de 2024

c) **Modalidad de Premiación:** Cualquier otro medio de acceso al premio

i) Concurso / Certamen previa inscripción y registro de concursantes

ii) **Descripción de Método de Acceso al premio:**

- **Competencia de Cosplay en Equipos**

El proyecto consiste en una competencia de cosplay por equipos (cupó máximo 30 equipos), cada equipo compuesto por dos personas. Los equipos participarán en la pasarela que se llevarán a cabo en la ciudad de La Paz, en el Campo Ferial Chuquiago Marka, el 11 de agosto del 2024, durante la Feria Internacional del Libro.

- **Evaluación y Presentación**

Los miembros del jurado puntuarán de forma individual (cada equipo) cada actuación y la calificación otorgada a los participantes oscilará entre 1 a 10 puntos.

Los criterios de evaluación (Casillas numeradas del 1-10) establecidos serán:

- Acabado del traje (telas/armaduras).
- Complementos (maquillaje, peluca, props).
- Caracterización (Parecido con el personaje).
- Puesta en escena y estilo al desfilas (actitud e interpretación del personaje en el escenario/ Pasarela).
- Respuesta del público y cumplimiento de requisitos de inscripción.

-Puntos Estrella (puntos extra en la calificación): Definido en el número 4 del siguiente punto.

**Kurama Media – Kokoro Agency – Ready Player GIK**

C +591 78883979

Zona Cota Cota, Av. Las Retamas y Calle #32. Condominio Victor 1 Of. 303

contacto@readyplayergik.com

www.readyplayergik.com





El veredicto se dará a conocer tras la deliberación del jurado y corroboración del staff, acto seguido, una vez finalizado el concurso, ante todo el público.

La puntuación final de cada equipo concursante será el promedio obtenido de los 3 jurados sobre 50 puntos siendo 55 (con puntos extra) la calificación mayor.

En caso de empate, el jurado calificador deberá incrementar un punto extra al equipo con mayor carisma frente al público, que demostrará su apoyo por medio de aplausos.

- **Acceso y Registro**

Para participar en la competencia, los equipos deberán registrarse llenando un formulario hasta el 10 de agosto de 2024 en el siguiente link <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeeoozl6Ru929j02ZletpbAIsRsbSAiZ51pVshVgDzTkM7HWA/viewform>

- 1.- Nombres, Apellidos y edades de los participantes.
- 2.- Nombre, Procedencia de los Personajes (únicamente personajes de series, películas, manga, videojuegos y todo material de ficción de origen japonés) e imágenes de referencia de los trajes que se presentarán para la competencia.
- 3.- (OPCIONAL) Audio o pista musical de 1 minuto con 30 segundos de duración como máximo.
- 4.- Por 5 puntos extra en la calificación: Enviar una fotografía para promocional, seudónimo de cosplayer, video anuncio de que estará en la pasarela para redes sociales (formato vertical, 9:16).

- **Aplicaciones Informativas y Herramientas**

Se emplearán para fines informativos la página en Facebook de Ready Player GIK y de la Embajada del Japón en Bolivia. Para el Registro (llenado de Formulario) y Bases de la Competencia, la Página web de Ready Player GIK.

**Kurama Media – Kokoro Agency – Ready Player GIK**

C +591 78883979

Zona Cota Cota, Av. Las Retamas y Calle #32. Condominio Victor 1 Of. 303

contacto@readyplayergik.com

www.readyplayergik.com





## REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN DURANTE LA EXHIBICIÓN (11 de agosto).

- Los participantes deberán confirmar su presencia y participación antes de la competencia, durante el primer llamado a escenario, que se efectuará 1 hora antes del inicio de esta y corroborar que su nombre, pista e imágenes de referencia figuren en las listas de registro, siendo este el último momento para hacer correcciones, reclamos y pudiendo efectuarse a través de un tercero o representante.
- Este concurso admite solo a personas mayores de 18 años, por lo que cualquier participante que incumpla con este requisito será descalificado automáticamente.
- Los concursantes están obligados a proporcionar de manera veraz los datos solicitados en el proceso de inscripción. Aquellos inscritos que no hayan presentado sus datos correctamente se verán afectados en la calificación final o serán descalificados, cediendo su plaza a los participantes de reserva.
- La participación en el concurso es exclusiva para externos a la organización de la competencia. Quedan excluidos, staff, todo el personal y entidades colaboradoras con el propio evento.
- Será imprescindible presentar el CARNET DE IDENTIDAD a la hora de reclamar su premio, por lo que los concursantes deberán portarlo el día del evento para poder ser habilitados y reconocidos como los vencedores por todos los presentes.
- Los participantes dan su consentimiento para mostrar su nombre, apellidos y/o seudónimo en nuestra web oficial, publicaciones en plataformas como Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, Twitch o TikTok.
- Todo inscrito, al participar, autoriza a la organización a ser grabados durante la celebración del concurso, tanto a ellos mismos como a las actuaciones realizadas. Dichos vídeos podrán ser publicados en nuestra web y redes sociales exclusivamente con fines mediáticos.
- Los ganadores dan su consentimiento para participar en entrevistas que podrán realizarse una vez finalizado el concurso.



**Kurama Media – Kokoro Agency – Ready Player GIK**

C +591 78883979

Zona Cota Cota, Av. Las Retamas y Calle #32. Condominio Victor 1 Of. 303  
contacto@readyplayergik.com  
www.readyplayergik.com



### **PROHIBICIONES, RESTRICCIONES.**

- Las actuaciones bajo ningún concepto podrán tener contenido sexualmente explícito.
- Los concursantes deberán desfilan por la pasarela sin detenerse en el mismo sitio, exceptuando los momentos de "interpretación", pudiendo interactuar entre ellos o realizar acciones conjuntas.
- El tiempo máximo que tendrá cada participante desde el comienzo hasta el final de su desfile no podrá superar 1 minuto con 45 segundos.
- Los cosplays deberán estar basados en personajes de ficción de origen japonés únicamente (Quedando excluidos los fanarts y personajes de origen externo al país nipón). En caso de no ceñirse a la temática indicada, podrán desfilan, sin embargo, no optarán al premio mayor.
- Toda réplica de arma que se requiera para complementar el cosplay deberá estar fabricada con materiales blandos tales como cartón, goma eva, plásticos, madera u otros materiales que no supongan riesgo alguno para cualquier asistente al evento.
- Los concursantes deberán subir al escenario con todo su equipo al momento de desfilan y cargarlo, emplearlo sin ayuda, ya que no se dispondrá de tiempo extra. Recordamos que es un desfile y un concurso dual.
- La interacción directa y de contacto físico con los jurados o el público no está permitida durante su participación.
- No se podrá lanzar ni recibir objetos, comestibles, ni partes del cosplay desde afuera del escenario.
- Por la seguridad de los participantes, y todos los presentes, queda terminantemente prohibido el uso y acceso al recinto, de armas de fuego, metálicas u otros objetos e imitaciones contundentes que, por sus características, puedan producir confusión con respecto a su auténtica naturaleza.
- Queda prohibido el uso y acceso al evento con cualquier elemento que pueda poner en riesgo la integridad física de las personas tales como material pirotécnico e inflamable, armas blancas o de cualquier otro tipo.



**Kurama Media – Kokoro Agency – Ready Player GIK**

C +591 78883979

Zona Cota Cota, Av. Las Retamas y Calle #32. Condominio Victor 1 Of. 303

contacto@readyplayergik.com

www.readyplayergik.com



- No podrá hacerse uso de materiales que puedan deteriorar y/o ensuciar los espacios habilitados para el concurso (mixture, purpurina, brillantina u otros elementos de características similares). En caso de ser indispensable para su pasarela, deberán pedir autorización dentro de la inscripción, detallando sus razones y comprometiéndose a la limpieza posterior a su presentación, antes del ingreso del siguiente concursante.

En caso de que los grupos incumplan las Prohibiciones y Restricciones serán descalificadas automáticamente.

**Lugar y fecha de concurso:** Esta actividad se llevará a cabo el 11 de agosto del 2024, en la ciudad de La Paz en el Campo Ferial Chuquiago Marka, durante la Feria Internacional del Libro.

**d) Lugar y fecha de entrega de premios:**

El 11 de agosto, en la ciudad de La Paz en el Campo Ferial Chuquiago Marka, durante la Feria Internacional del Libro UBICADO EN Campo Ferial Chuquiago Marka ubicado en Calle Michel S/N Zona Bajo Seguencoma, después de haberse efectuado todas las presentaciones, el staff procesará los puntajes otorgados por los tres miembros del jurado y los resultados se darán a conocer públicamente el mismo día.

Todos los premios se entregarán el mismo día en presencia de notario de fe pública **Como premios, nuestra organización entregará al primer y segundo lugar, 2000 y 1000 bs en efectivo.**



**Kurama Media – Kokoro Agency – Ready Player GIK**

C +591 78883979

Zona Cota Cota, Av. Las Retamas y Calle #32. Condominio Victor 1 Of. 303

contacto@readyplayergik.com

www.readyplayergik.com



**e) Premios ofertados:**

La Organización de esta competencia (Kurama S.R.L.) se compromete a entregar 3000bs en efectivo en esta competencia.

	CANTIDAD	DESCRIPCION DEL PREMIO	PRECIO UNITARIO	VALOR TOTAL
1ER LUGAR	1	DINERO EN EFECTIVO	Bs 2,000.00	Bs 2,000.00
2DO LUGAR	1	DINERO EN EFECTIVO	Bs 1,000.00	Bs 1,000.00
TOTAL				Bs 3,000.00

  
**Rubén Alfredo León Sandoval Loza**  
 Gerente General  
 Kurama Media S.R.L.



**KURAMA S.R.L.**  
 NIT: 460652023



**Kurama Media – Kokoro Agency – Ready Player GIK**

C +591 78883979

Zona Cota Cota, Av. Las Retamas y Calle #32. Condominio Victor 1 Of. 303

contacto@readyplayergik.com

www.readyplayergik.com