



CONCEJO MUNICIPAL DE SAN IGNACIO DE VELASCO

"Trabajando Unidos por el Progreso"

LEY AUTONÓMICA MUNICIPAL Nº 487/2021

San Ignacio de Velasco 23 de Marzo de 2021

Moisés Fanor Salces Lozano

Alcalde Municipal de San Ignacio de Velasco

GOBIERNO AUTÓNOMO MUNICIPAL DE SAN IGNACIO DE VELASCO

Por cuanto, el Concejo Municipal de San Ignacio de Velasco ha sancionado la siguiente Ley,

LEY MUNICIPAL PARA LA PROMOCION Y CONSERVACION DE JUEGOS TRADICIONALES, RECREACIONALES Y POPULARES EN EL MUNICIPIO DE SAN IGNACIO DE VELASCO

Exposición de Motivos.-

Que, existen valores que, en algunos casos más que otros, mantienen viva la cultura y las tradiciones de los pueblos. Los juegos populares son manifestaciones cuya cercanía con la gente, testimonian el carácter propio de una nación, aunque por diversos motivos, en las últimas décadas muchos de ellos han ido perdiéndose en medio de la modernidad y la influencia externa que ejercen otros países.

Es por esta razón, que se ha realizado diversas acciones, ante la imperiosa necesidad de rescatar, promocionar e incentivar juegos tradicionales y autóctonos que son y han sido parte de nuestra cultura. Estos juegos populares, serán transmitidos a través de generaciones y no se perderán con el pasar del tiempo.

El Festival de Juegos Populares y Autóctonos, es una realidad que se lleva a cabo en diferentes lugares y acompaña a otros eventos como son los festivales de culturas nativas del oriente, de expresiones de mi tierra y de copas y coplas.

Hay tradiciones que han caído en el olvido, no por las personas que las cultivan, sino por las organizaciones que deberían de servirles de soporte para enriquecerlas y no lo han hecho, estas costumbres y tradiciones sirven de carta de presentación ante el resto del país. Los festejos en caravana, las verbenas populares, las ferias de productos propias de actividad económica del municipio son la representación de lo que hacemos, o de lo que hicimos;

FUNDAMENTO JURIDICO

CONSTITUCIÓN POLITICA DEL ESTADO

Que, en su artículo 272 reconoce la autonomía de las entidades territoriales nacionales, lo que implica la elección directa de las autoridades por las ciudadanas y los ciudadanos miembros del Estado, de la administración de sus recursos económicos y el ejercicio de las facultades legislativas, reglamentarias, fiscalizadoras y ejecutivas, por los órganos de Gobierno Autónomo Municipal en el ámbito de su jurisdicción competencia y atribuciones.

Que, el artículo 400 y el artículo 283 dispone que los Gobiernos Autónomos Municipales están constituidos por un Concejo Municipal, mismo que goza de una potestad Deliberativa, Fiscalizadora y Legislativa, dentro del ámbito de sus competencias.





CONCEJO MUNICIPAL DE SAN IGNACIO DE VELASCO

"Trabajando Unidos por el Progreso"

Que el Artículo 302. I. Son competencias exclusivas de los gobiernos municipales autónomos, en su jurisdicción:

32. Espectáculos públicos y juegos recreativos

LEY 031 MARCO DE AUTONOMIAS Y DESCENTRALIZACION ANDRES IBAÑEZ

Que, en su artículo 9 párrafo 1 numeral 3 señala la facultad legislativa determinando así las políticas y estrategias de su gobierno autónomo.

Que, en su artículo 12 párrafo 2 señala la autonomía se organiza y estructura su poder público a través de sus órganos legislativo y ejecutivo la organización de los gobiernos autónomos está fundamentada en la independencia separación coordinación y cooperación de estos órganos.

LEY N° 482 DE GOBIERNOS AUTONOMOS MUNICIPALES

Que el artículo 3. (CUMPLIMIENTO OBLIGATORIO DE LA NORMATIVA MUNICIPAL).

La normativa legal del Gobierno Autónomo Municipal, en su jurisdicción, emitida en el marco de sus facultades y competencias, tiene carácter obligatorio para toda persona natural o colectiva, pública o privada, nacional o extranjera.

Que el artículo 4. (CONSTITUCIÓN DEL GOBIERNO AUTÓNOMO MUNICIPAL I.- El Gobierno Autónomo Municipal está constituido por:

2

- a) Concejo Municipal, como Órgano Legislativo, Deliberativo y Fiscalizador.
- b) Órgano Ejecutivo.

Que, el artículo 16 (ATRIBUCIONES DEL CONCEJO MUNICIPAL). El Concejo Municipal, en el Numeral 4 indica que tiene las siguientes atribuciones: En el ámbito de sus facultades y competencias, dictar Leyes Municipales y Resoluciones, interpretarlas, derogarlas, abrogarlas y modificarlas.

Que el artículo 22. (INICIATIVA LEGISLATIVA). I. Tienen la facultad de iniciativa legislativa, en el ámbito de las competencias exclusivas de los Gobiernos Autónomos Municipales, para su tratamiento obligatorio en el Concejo Municipal:

- c) Las Concejales y los Concejales.

Que el artículo 23. (PROCEDIMIENTO LEGISLATIVO). El procedimiento legislativo se desarrollará de la siguiente manera:

- c) Si el Proyecto de Ley Municipal es presentado por un miembro del Órgano Legislativo y compromete recursos económicos, deberá ser remitido en consulta ante el Órgano Ejecutivo, a fin de garantizar la sostenibilidad financiera.

POR TANTO:

El Honorable Concejo Municipal del Gobierno Autónomo Municipal de San Ignacio de Velasco en uso de sus atribuciones, conferidas por la Constitución Política del Estado, Ley 031 Marco de Autonomías y Descentralización "Andrés Ibáñez", Ley N° 482 de 9 de enero de 2014, de





CONCEJO MUNICIPAL DE SAN IGNACIO DE VELASCO

"Trabajando Unidos por el Progreso"

Gobiernos Autónomos Municipales y otras disposiciones legales vigentes, ha sancionado la siguiente Ley Autonómica Municipal:

DECRETA:

LEY AUTONÓMICA MUNICIPAL N° 487/2021

San Ignacio de Velasco, 23 de Marzo de 2021

Lic. Moisés Fanor Salces Lozano

Alcalde Municipal de San Ignacio de Velasco

GOBIERNO AUTÓNOMO MUNICIPAL DE SAN IGNACIO DE VELASCO

Por cuanto, el Concejo Municipal de San Ignacio de Velasco ha sancionado la siguiente Ley,

LEY MUNICIPAL PARA LA PROMOCION Y CONSERVACION DE JUEGOS TRADICIONALES, RECREACIONALES Y POPULARES EN EL MUNICIPIO DE SAN IGNACIO DE VELASCO

CAPITULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTICULO 1 (OBJETO).- La presente ley tiene por objeto valorar, proteger, preservar, conservar, promover y difundir los juegos tradicionales, recreacionales y populares.

3

ARTICULO 2 (AMBITO DE APLICACION).- Las disposiciones contenidas en la presente Ley se aplicara en toda la Jurisdicción Municipal de San Ignacio de Velasco.

ARTICULO 3 (FINALIDAD).- La presente Ley Municipal tiene las siguientes finalidades:

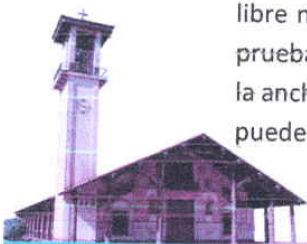
- a) Promocionar el desarrollo de los juegos tradicionales autóctonos y actividades populares.
- b) Promover las diversas culturas, el dinamismo intercultural y la corresponsabilidad de todos los actores y sectores sociales, como componente esencial del desarrollo humano y socioeconómico.
- c) Establecer políticas públicas en materia de la declaración de juegos tradicionales autóctonos y actividades populares.

CAPITULO II

JUEGOS TRADICIONALES AUTOCTONOS Y ACTIVIDADES POPULARES

ARTICULO 4 (JUEGOS TRADICIONALES) I.- Entre ellos se tiene los siguientes:

1. **Carrera de Emboisao.**- Juegan niños, jóvenes y mayores, ya sean varones o mujeres, cada uno en sus respectivas categorías, todos se colocan en línea recta, utilizando una bolsa resistente, la misma que se la colocan desde los pies a la cintura impidiendo el libre movimiento de las piernas, luego agarran la bolsa con las dos manos, inician la prueba saltando hacia adelante con ambos pies con pasos cortos, según lo que permita la anchura de la bolsa, corren el inminente riesgo de caer y ser descalificados, la partida puede ser de dos en dos o en grupo, los primeros en llegar ganan el premio.





- 2. Palo Ensebao.-** Se utiliza un palo recto, de alrededor de ocho metros de largo sin contar la parte enterrada que mide como un metro o más, para darle fijeza, el diámetro en la base está en entre los treinta y los treinta y cinco metros. En la parte superior se cruzan dos maderos horizontales que generalmente sostienen un aro hecho de bejuco, el que lleva pendientes los premios, estos consisten en pañuelos, panes, bizcochos, cortes de tela, dinero, alguna botella de licor y otras cosas que son significativas y atractivas de alcanzarlas.

El palo se embadurna completamente con sebo o jabón para dejarlo lo más resbaladizo posible, dificultando la ascensión. Sin embargo, los que pretenden subir a él se proveen de maneadas para los pies y llenan sus bolsillos o bolsas que llevan a propósito, con arena y ceniza, para contrarrestar o paliar el efecto del sebo. Untado con eso, brazos, manos y pies maneados, se abrazan al madero para trepar fuertemente abrazados a él. Muy pocos lo consiguen al primer intento, algunos lo intentan varias veces. A medida que los trepadores van ensayando, la acción del frotamiento con la arena y la ceniza hacen disminuir lo resbaladizo del palo y el que llega a coronarlo baja cargado con el ansiado botín que tiene el doble valor económico y de triunfo sobre los demás.

- 3. Sortija.-** Esta diversión popular parece tener sus raíces en antiguas competencias realizadas a caballos por pueblos del Cercano Oriente o del Oeste de Europa.

Este juego consiste en que, el o los jinetes se agrupan en un extremo de la pista que por lo general es una calle del pueblo, detrás de la línea marcada para la partida. Aproximadamente a treinta metros de ella esta tendida una cuerda de una acera a la otra, a una altura conveniente para este trance, del centro de ella se suspende un disco liviano de unos quince centímetros de diámetro con una perforación al centro, apenas algo más ancha que el grosor de un dedo.

El disco o sortija más usado era el de hojalata, hace algún tiempo lo hemos visto de plástico. o disco el cual cuelga de un hilo, la misma montado o a caballo y al galope sale de la partida y con un hierro en punto saca la sortija de donde está colgada. Por lo que el jinete que logre sacar más discos en las 3 oportunidades dadas, será el ganador.

- 4. La Tabeada.-** Es un juego especialmente practicado por los hombres adultos y mayores, donde se prepara una masa de barro al medio, llamada de queso, rayan la cancha contando siete pasos a ambos lados y se tira la taba (hecha de hueso de vaca) de uno en uno, pueden tener tres oportunidades o más cada participante depende el grupo que se forma, si cae la taba de cara, es suerte y si cae al revés el jugador pierde. A la vez realizan apuestas entre jugadores y el ganador se lleva el premio.

- 5. El Pejichi.-** Esta diversión, con el nombre de "juego de la cuerda", se ha practicado utilizando una cuerda gruesa (soga) ya que realmente se trata de una prueba de fuerza para grupos de contendientes. Tuvo diferentes formas, pero en esencia consistía en la colocación de un grupo formado en línea tomando la cuerda en una de sus mitades, mientras otro grupo lo hacía en la opuesta, con un espacio intermedio entre ambos equipos. Vencería el que dominaba al contendiente, arrastrándolo hacia su lado. La





modalidad de esta competencia de fuerza tiene características telúricas, solamente empezando por su denominación. Es una prueba individual de uno contra otro. Para realizarla los contendientes se colocan en cuatro pies, de espaldas a la línea central de la que están unidos por una cuerda, cuyos extremos llevan al cuello con una lazada no corrediza; a la señal convenida ambos deben jalar en direcciones opuestas, siempre en cuatro pies, de espaldas a la línea central de lo que están unidos por una cuerda, cuyos extremos llevan al cuello con una lazada no corrediza; a la señal convenida ambos deben jalar en direcciones opuestas, siempre en cuatro pies, venciendo quien arrastra al contendiente hasta que llegue a tocar la línea central.

En Santa Cruz se adoptó como un juego popular variando su modalidad con la característica típica de imitar la fuerza de arrastre del armadillo gigante, llamado pejichi en lengua aborígen, de donde tomo el nombre. El juego del pejichi era bastante acostumbrado hasta hace medio siglo, constituyéndose en diversión no solamente escolar sino también de mayores, que ante el público lo practicaban en diversas festividades realizadas tanto en barrios de la ciudad como en poblaciones de las provincias.

6. **Carrera de Carretilla.**- El nombre por supuesto es diminutivo de "carreta" del que también proviene "carretón". Desde hace años por lo menos en la primera mitad de la centuria pasada, se acostumbraba a hacer "carreras de carretilla" entre muchachos de escuela y varias veces, por lo menos, lo hemos visto formar parte de diversiones populares en muchos pueblos de la región. Esta "carretilla" es como sabrán muchos una persona que hace de la carretilla y otra que lo empuja agarrándolo de las piernas o de los tobillos.

Las carreras de carretilla se practican por parejas y en grupos de contendores. La pareja está constituida por uno que hace de "carretilla" apoyado sobre las manos que reemplazan a la rueda y con las piernas extendidas hacia atrás; el otro se coloca entre ellas y las sostiene con ambas manos de pie a modo de conductor. A la señal el que hace de carretilla debe avanzar valiéndose de las manos únicamente, mientras el segundo lo sostiene de las piernas. Gana la carretilla el que primero cubre la distancia convenida.

7. **Enchoque.**- Esta era la manera de jugarlo; se sostenía el mango verticalmente con una mano, mientras la bola pendía de la cuerda; con un movimiento de impulso la bola debía elevarse y caer sobre el mango, la persona que lograba hacer encajar la bola en el mango es la ganadora.

8. **El Volantin.**- Este es un término nuestro para designar a un cometa, su nombre es muy antiguo, afirmándose haber sido inventada por un general chino, doscientos años antes de cristo, el militar uso diferentes figuras para sus cometas y estando en una ciudad sitiado por el enemigo, se valió de ellas para llevarlas con un ejército que acudía en su socorro.





Los volantines son preferentemente en forma de cuadro de papel u hoja plástica, correspondiendo una diagonal a los extremos laterales sujetos a un arco de flecha los más delgados y livianos posibles, a la flecha se sueltan los ángulos anterior y posterior. Este conjunto de arco y flecha constituye el armazón para mantener el plano del juguete. A la parte de atrás se sujeta la cola formada generalmente por una cinta de tela para estabilizarlo. En cada tercera parte del arco, así como en la sección trasera de la flecha equidistante entre sí, se amarran tres gruesos hilos que se unen a unos veinte centímetros partiendo de allí el hilo, que envuelto en una especie de carrete, sostiene el jugador en la mano para elevar su volantín. Se juega a la mayor elevación al mayor tiempo en el aire o simplemente por el placer de elevarlo.

9. Rayuela.- Indudablemente tiene bastante antigüedad ya que sería algo de la manera Para jugar a la rayuela existían dos modalidades; una para los chicos y otra para las chicas. Los muchachos utilizaban un pedazo de teja circular, hecho de algún pedazo de tiesto. Las chicas tenían otro sistema, consistente en marcar V, el juego consistía en marcar varios cuadros a los cuales se les asignaba números del 1 al 10, los participantes empezaban a lanzar el pedazo de teja sin que el pedazo pueda tocar alguna de las líneas trazadas, caso contrario pasaba el turno a otra persona y así sucesivamente.

10. Tarasca.- En nuestra tierra la tarasca, se representó con un enorme caparazón de tortuga, a veces erizado de grandes púas, cabeza semihumana y boca enorme, confeccionada como se ha descrito, circulaba entre el público para sorprender a los chicos desprevenidos o muy confiados. Llevada a pulso de un lado a otro, oculta en su interior uno o dos muchachos provistos de mieles y un acopio de plumas de ave, los de afuera toman a la fuerza, la persona desprevenida y la introducen en la boca de la tarasca, al interior de ella los que están dentro del caparazón se encargan de cubrirlo con la miel y las plumas, a veces quitándole parte de la ropa. Conducida la operación lo sacan para regocijo de la concurrencia que festeja la acción a carcajadas y expresiones alusivas.

11. Topo.- Esta diversión que alcanzaba no solo a la muchachada sino a jóvenes, era bastante corriente en el campo, los pueblos y la misma ciudad hasta hace pocas décadas, por lo común, en la campiña se hacía el topo con chala de maíz, en forma de bola muy achatada, de unos 6 centímetros de diámetros en su parte ancha, aunque podría tener menos o más, pues no existía regla fija. La parte delantera de esta especie es lisa, mientras que en la punta se sujeta un penacho de plumas generalmente de cola de gallo, para proporcionarle estabilidad. Consiste en colocarse ambos contendientes a cierta distancia uno del otro, de 5 a 7 metros, cada uno detrás de una línea marcado sobre el suelo.

Para impulsar el topo hacia el adversario se utiliza la palma de la mano a manera de raqueta dándole un golpe, que el oponente debe responder de igual manera, continuando alternativamente si se lo deja pasar o caerse pierde un punto, hacia como si el topo cae antes de llegar a la línea del otro jugador, esto es válido para ambos.





- 12. Trompo.-** El trompo tiene forma de pera invertido, de cinco a seis centímetros, con el extremo casi agudo, donde se coloca un clavo sin cabeza para formar la punta como de un centímetro de largo, había que centrarlo muy bien para que girara con suavidad, se prefería los de guayaba, guayacan, tajibo, corazón de naranjo y otra madera dura y pesada.

Mediante una técnica especial debía ser liado con una cuerda, cuyo extremo se sujetaba a un dedo. Se lo hacía girar lanzándolo con la mano en un movimiento apropiado, dos formas de juego eran las preferidas por los muchachos. La primera se denominaba cordel y consistía en colocar una moneda sobre el suelo y acertarle con la púa metálica del trompo a ser lanzado. Para la segunda se trazaba una línea a cierta distancia de la moneda, desde el suelo se recogía con la mano el trompo ya girando y se trataba de hacer avanzar la moneda hacia la línea tantas veces como fuera posible; finalmente al volverse lento el giro se emborrachaba el trompo colocado sobre la palma de la mano con un movimiento circular de esta para dar la moneda.

- 13. Chanco Encebado.-** Consiste en ponerle el sebo o grasa al chanco y soltarlo dentro de un corral para que niños y personas mayores puedan atraparlo, la persona que lo atrape se queda con el chanco como premio.

7

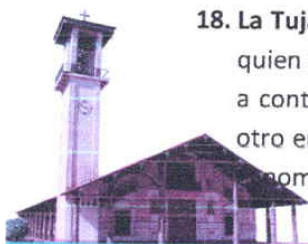
- 14. La Cebolla.-** El mismo en que consiste, en que una persona se abraza fuerte de algún árbol o poste y otras personas empiezan a abrazarse de la primera y así sucesivamente hasta un número de 5 personas, ahí es cuando va otra persona a tratar de separar a los 5 que están abrazados de la cintura y si logra soltarlos por completo es el ganador.

- 15. El Elástico.-** Consiste en utilizar un elástico de más o menos 2 metros de largo, los mismos que se unen punta con punta para poder formar un círculo. Posterior a ello se unen a jugar entre tres a cuatro incluso hasta diez personas y empiezan a saltar a una baja altura, conformen van saltando sin pisar el elástico van subiendo el nivel del elástico, llegando incluso a saltar a una altura del cuello.

- 16. El Comilón.-** Este juego consiste en invitar a unas cinco o seis personas para que participen del juego, el mismo que consiste en comer rápidamente una marraqueta con su vaso de chicha y quien termine primero es el ganador.

- 17. La Mano Negra.-** El mismo que consiste en jugar con un número de diez personas, de preferencia se jugaba en la calle, se buscaba un lugar oscuro y ahí ya se designa a una persona para que ella se pinte su mano y empiece a asustar a los demás que tenían que esconderse para que la mano negra no los encuentre.

- 18. La Tuja.-** Consiste en jugar con un número de seis a diez personas, se sorteaba a uno, quien se apegaba a una pared, palo, horcón, etc, se colocaba de espaldas y empezaba a contar hasta diez, los demás en ese transcurso tenían que esconderse para que el otro empiece a buscarlos y luego correr hasta el lugar donde empezó a contar y decir el nombre de la persona que encontró, y así sucesivamente a cada uno de ellos.





CONCEJO MUNICIPAL DE SAN IGNACIO DE VELASCO

"Trabajando Unidos por el Progreso"

19. **El Quinto en la Miel.**- Este juego consiste en llenar varios platillos con miel y poner al centro del mismo una moneda, la persona que logre acabar la miel y retirar la moneda es el ganador.
La persona que logre sacar primero el quinto del platillo con la boca se consagra como ganador.
20. **Pelota Quemada.**- El mismo que se desarrolla con un numero de 4 a 6 personas, consiste en jugar con una pelota, la misma que tiene que ser lanzada a uno de los participantes, quien sea alcanzado por la pelota, tiene que agarrarla y lanzársela a otra persona y así sucesivamente.
21. **Carrera en zancos.**- El juego consiste en que dos o más personas se reúnen y empiezan a competir en zancos preparados en madera resistente, zancos que tenían una medida de 20 hasta 50 centímetros de largo, trazando una línea de partida y una de llegada, quien llegue primero es el ganador.

II. De igual manera también se consideran como juegos populares el pille, pille, Puntería con hondas, palitroqui, esconde el anillo, pollita ramada, cinturón quemado, carrera del huevo con la cuchara, el come hilo y otros.

8

ARTICULO 5 (ACTIVIDADES POPULARES).-

1. **Carrera de Caballo.**- Realizado en festividades religiosas y fiestas patronales, donde se observa carreras de caballos, que realzan la festividad, la carrera puede ser de 2 en 2 o de 4 caballos más sus jinetes, el que logre llegar primero a la meta es el ganador.
 2. **Jocheo de Toro.**- El juego consiste en provocar (jochear, molestar) a la bestia con un trapo, la propia camisa, llamando su atención, poniéndose a salvo ante la embestida, a veces uno hace esto mientras otro y otros tratan de deshacerse con el botín.
 3. **El juego de la sortija.**- Es un juego practicado para la demostración del estado físico y habilidades de los jinetes a la hora de montar, además de permitir lucir sus mejores trajes y en algunos casos, adornos de platería en riendas, espuelas y pecheras.
- I. La realización de esas actividades populares en (festividades particulares) será autorizada e inspeccionada por la Intendencia Municipal en cumplimiento a los establecido en la Ley 700 de Defensa de animales contra actos de crueldad y maltrato.

CAPITULO III

DE LAS ACTIVIDADES, PROTECCION Y RESGUARDO DE ANIMALES

ARTICULO 6 (ACTIVIDADES).-

- I. Se organizarán y llevarán a cabo las actividades con las expresiones culturales y tradicionales de los juegos autóctonos y actividades populares en las actividades organizadas por el





Municipio, con la amplia participación y corresponsabilidad de todos los actores y sectores sociales, como componentes esenciales del desarrollo humano y socio-económico del Municipio.

II. Se dispone que el Gobierno Autónomo Municipal de San Ignacio de Velasco, organizara y llevara a cabo actividades culturales, en ocasión de la celebración de las fiestas patronales de nuestro Municipio, Día de la Tradición, Fiesta del Pueblo, otras fiestas populares y cualquier celebración publica en el transcurso del año que lleve a preservar estas tradiciones.

ARTICULO 7 (PROTECCION MUNICIPAL) I. Los juegos tradicionales autóctonos y actividades populares, gozan de la protección del Gobierno Autónomo Municipal de San Ignacio de Velasco, y por tanto se estimulará y promoverá la práctica de estas expresiones culturales a través de entes públicos o privados.

II. Los juegos populares que no se encuentren contemplados en la presente ley, serán incorporados previa valoración por la Dirección de Cultura y Turismo en coordinación con la Comisión de Cultura y Turismo del Concejo Municipal.

ARTICULO 8 (PROHIBICION DEL MALTRATO ANIMAL).- En la realización de actividades reguladas por la presente Ley se deberá dar cumplimiento a las disposiciones establecidas en la Ley 700 Ley para la Defensa de los animales contra actos de crueldad y maltrato.

9

ARTICULO 9.- (FINANCIAMIENTO).- El Gobierno Autónomo Municipal de San Ignacio de Velasco preverá de acuerdo a su capacidad económica y financiera la funcionalidad y el fortalecimiento de la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

DISPOSICION FINAL PRIMERA. – El Ejecutivo Municipal a través de la Secretaria de Desarrollo Humano y Social, Dirección de Cultura y Turismo, realizaran las acciones que sean necesarias para la implementación y ejecución de la presente Ley.

DISPOSICION FINAL SEGUNDA. - La presente Ley será reglamentada mediante Decreto Municipal dentro del plazo máximo de sesenta (60) días a partir de su promulgación.

DISPOSICION FINAL TERCERA. - Remítase al Servicio Estatal de Autonomías (SEA) para su registro correspondiente.

DISPOSICION FINAL CUARTA. – Quedan derogadas y abrogadas las disposiciones contrarias a la presente Ley.

Remítase al Órgano Ejecutivo Municipal, para fines legales de promulgación y publicación

Es dada en la Sala de sesiones del Concejo Municipal, a los veintitrés días del mes de marzo de dos mil veintiún años.





CONCEJO MUNICIPAL DE SAN IGNACIO DE VELASCO

"Trabajando Unidos por el Progreso"

Úrsula Cristina Mayser Rivero
Concejal Secretaria
Concejo Municipal San Ignacio de Velasco

Abog. Julio Roly Franco Barba
Concejal Presidente
Concejo Municipal San Ignacio de Velasco



Por tanto, la promulgo para que se cumpla como Ley Municipal del Gobierno Autónomo Municipal de San Ignacio de Velasco a los veintiséis días del mes de marzo de dos mil veintiún años.

Lic. Moisés Fañor Salces Lozano
Alcalde del Gobierno Autónomo Municipal de San Ignacio de Velasco



10

