

REGLAMENTO DEL JUEGO DE APUESTAS DEPORTIVAS



CAPÍTULO I.- GENERALIDADES

Artículo 1º.- Definición de términos.

- 1.1 **Boleto:** Es el documento emitido por todos los canales de venta, ya sea impreso en papel de seguridad en los puntos de venta autorizados, como el boleto digital correspondiente a la transacción de compra registrada en la Tienda Virtual, que contiene una (1) o más jugadas. Este constituye el único comprobante que tiene el cliente para hacer válido cualquier premio generado por el sistema.

Para su validez, el boleto ya sea físico o digital debe contener los siguientes elementos: nombre y/o logotipo del juego, nombre del organizador del juego, fecha y hora de compra del boleto, código del agente autorizado, los pronósticos de los eventos de fútbol correspondientes a la jugada o jugadas efectuadas, el precio total pagado por la jugada o jugadas realizadas, el código identificador único del boleto y el código de barras correspondiente.

El código de barras del boleto servirá para verificar la autenticidad de los datos del boleto en el sistema central, así como para el cotejo y pago de premios a través de los diferentes canales disponibles, conforme se detalla más adelante. Para efecto del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida.

- 1.2 **Canal de Venta Autorizado:** Punto de venta o Tienda Virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.
- 1.3 **Comisión de Control:** Comisión conformada por representantes de LA TINKA que se encargan de controlar los procesos de verificación de apuestas participantes, de emisión de resultados oficiales de los eventos de fútbol y de individualización de las apuestas ganadoras.
- 1.4 **Cupón de Apuestas:** Formulario impreso o digital que contiene cuatro (4) recuadros o zonas de juego. Cada recuadro contiene tres (3) columnas, con catorce (14) casilleros, en los que el jugador deberá marcar su pronóstico del resultado final de cada evento de fútbol programado, teniendo como opciones las siguientes:

- Marcar la opción "L", si pronostica que el equipo local ganará el evento.
- Marcar la opción "E", si pronostica que se producirá un empate.
- Marcar la opción "V", si pronostica que el equipo visitante ganará el evento.

Cada cupón de apuestas permite al jugador realizar cuatro (4) jugadas independientes.

Asimismo, incluye en la parte inferior de cada zona de juego los rangos de goles del juego GOLAZO200. Los rangos mostrados son:

- 0 - 8 si se pronostica que el total de goles serán 8 goles o menos.
- 9 - 15 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 16 - 20 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 21 - 25 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 26 - 30 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 31 - 35 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 36 - 40 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 41 - 43 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 44 - 46 si se pronostica que el total de goles caerá dentro de ese rango.
- 47 - más si se pronostica que el total de goles será de 47 goles a más.

- 1.5 **Definición por penales:** sistema de juego que busca el desempate mediante tiros al arco al no tener un claro ganador en los 90 minutos de juego oficial y/o en tiempo suplementario. Los resultados obtenidos en definición por penales no se toman en cuenta para el escrutinio del juego.
- 1.6 **Escrutinio:** Proceso en el cual la Comisión de Control, se encarga de controlar los procesos de verificación de apuestas participantes, de emisión de resultados oficiales de los eventos de fútbol y de individualización de las apuestas ganadoras.
- 1.7 **Juego GANAGOL:** Juego de apuestas deportivas electrónico en el que el jugador pronostica los resultados finales y/o parciales de catorce (14) eventos de fútbol que podrán llevarse a cabo en el Perú y/o en el extranjero, previamente propuestos por LA TINKA, en el Programa.
- El costo de participar en el juego de GANAGOL con una jugada simple es de S/3.00 (tres y 00/100 soles). El costo de las jugadas será establecido por LA TINKA.
- 1.8 **Jugada:** Es el pronóstico que efectúa un jugador, de los resultados finales y/o parciales de los catorce (14) eventos de fútbol que se detallan en cada Programa de eventos.
- 1.9 **Jugada Simple:** Boleto del juego GANAGOL que contiene pronósticos de 14 eventos pudiendo ser cada uno de ellos "L", "E" o "V".
- 1.10 **Jugada Múltiple:** Boleto del juego GANAGOL que contiene más de 14 pronósticos en una misma jugada, pudiendo ser cada uno de ellos "L", "E" y/o "V". El número de combinaciones resultante determinará el valor de su apuesta. En este sentido, una jugada múltiple es manejada en el sistema central, como varias jugadas simples.
- 1.11 **Jugada al Azar:** Boleto que contiene pronósticos de juego seleccionados de manera aleatoria.
- 1.12 **GOLAZO200:** Es una opción de juego adicional en el que se debe predecir el total de goles de un programa de GANAGOL, (sumando todos los goles de los equipos locales, así como el de los visitantes) escogiendo uno de los rangos mostrados en el cupón de GANAGOL.
- El valor de la(s) jugada(s) será determinado previamente por LA TINKA.
- 1.13 **Jugador:** Persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego GANAGOL para lo cual realiza una o más jugadas, según la definición establecida en el primer párrafo del artículo 42° del Código Civil.
- Se encuentran prohibidas de participar en los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, las siguientes personas naturales:
- Menores de edad, en los que se encuentran comprendidos las niñas, niños y adolescentes.
 - Las personas que tengan influencia o incidencia en el resultado del hecho o evento deportivo objeto de apuesta o sobre cualquier otro hecho circunstancia que puede producirse en dicho evento deportivo, entre los que se encuentran los deportistas, árbitros, jueces, entrenadores y cualquier otro participante que pudiera establecer el MINCETUR a través de su reglamento.
 - Los funcionarios y trabajadores del MINCETUR que realizan las labores de autorización, fiscalización y sanción de los prestadores de la actividad.
 - Los socios, directores, gerentes, apoderados, personas con funciones ejecutivas o facultades de decisión y el personal de LA TINKA de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.
 - Personas inscritas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casinos y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o la que haga sus veces, dependiente del MINCETUR.
- 1.14 **LA TINKA:** LA TINKA S.A., empresa encargada de organizar, administrar, implementar y supervisar las apuestas deportivas realizadas en el juego GANAGOL.
- 1.15 **Partido Suspendido:** partido que una vez comenzado no llega a jugarse completamente y de manera seguida los 90 minutos de juego dentro del marco de fechas y horarios establecidos en el Programa.
- 1.16 **Partido Adelantado / Postergado / Cancelado:** Partido que no se llega a realizar dentro de

las fechas y horarios establecidos en el Programa o que debido a diversos motivos no se llegará a jugar de la manera en que estaba previsto.

- 1.17 **Partido declarado walkover:** Partido en el cual uno de los equipos no se llega a presentar con el mínimo de 7 jugadores en la fecha, hora y lugar pactado, o bien uno de los equipos no alcanza el mínimo de 7 jugadores por expulsiones durante el partido, y por ende es declarado descalificado.
- 1.18 **Partido con 3 tiempos:** Partido en el cual se juega un primer, segundo y tercer tiempo. Se considera como resultado final el resultado dentro de los 3 tiempos, que pueden constar de hasta 135 minutos más el tiempo adicional dado por el árbitro.
- 1.19 **Programa:** Programación de catorce (14) eventos de fútbol nacionales o internacionales, que serán objeto de las apuestas materia del juego GANAGOL y que estará disponible en formato impreso y electrónico en todos los puntos de venta autorizados del juego GANAGOL y a través de los medios de comunicación que LA TINKA designe. Entiéndase como evento de fútbol, a cada opción de pronóstico incluida en el programa del juego GANAGOL, independientemente de si se trata de un resultado final o parcial de un partido de fútbol determinado.
- 1.20 **Punto de Venta Autorizado:** Persona autorizada para expender cupones, procesarlos y generar boletos o comprobantes del juego GANAGOL, a través de los terminales de computadora instalados en cada punto de venta.
- 1.21 **Rangos:** La cantidad de goles obtenidos en un programa de GANAGOL están agrupados en opciones llamadas rangos. Estos establecen la cantidad de goles que puede haber en un programa, determinando el mínimo y máximo. El jugador, al determinar la cantidad de goles, deberá verificar en cuál de los rangos se encuentra su apuesta y marcarlo.
- 1.22 **Reglamento:** El presente Reglamento de juego tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego de apuestas deportivas GANAGOL.
- 1.23 **Resultado Final:** Resultado del evento de fútbol señalado en el programa de GANAGOL al cumplir los 90 minutos de juego más el tiempo adicional dado por el árbitro. No toma en consideración los tiempos suplementarios ni la definición por penales. En el caso de partidos con 3 tiempos, se considera como resultado final el resultado dentro de los 3 tiempos, que pueden constar de hasta 135 minutos más el tiempo adicional dado por el árbitro.
- 1.24 **Resultado Parcial:** Resultado del evento de fútbol ingresado en el programa de GANAGOL a los 45 minutos de juego del primer tiempo más el tiempo adicional dado por el árbitro.
- 1.25 **Sistema Central de Procesamiento de Datos:** Sistema de cómputo en línea y tiempo real que registra y procesa la información relativa a la emisión de boletos o comprobantes de juego y validación de las apuestas.
- 1.26 **Tiempo adicional:** También conocido como tiempo de descuento, es el tiempo que otorga el árbitro (algunos minutos) por motivo de lesiones, tarjetas, etc. Este tiempo adicional se considera parte del minuto 90 de juego por lo que cualquier gol o resultado obtenido en este tiempo, se considera válido.
- 1.27 **Tiempo suplementario:** Tiempo extra que se juega para buscar un desempate. Los resultados obtenidos en este tiempo no se toman en consideración para el escrutinio del juego.
- 1.28 **Tienda Virtual:** Ecosistema digital para compra de los productos de La Tinka, el cual incluye: www.latinka.com.pe, m.latinka.com.pe, teapuesto.pe, y mobile.teapuesto.pe.
- 1.29 **TINKANET:** Aplicativo web al cual se puede acceder a través de la página www.tinkanet.pe, que permite a los jugadores que participan a través del juego mediante la compra de boletos, verificar si su boleto ha resultado ganador de algún premio y realizar el cobro de este mediante la lectura del código QR que se encuentra en su boleto. En tal sentido, TINKANET solo permite el cobro de premios monetarios por aquellas jugadas realizadas en los puntos de venta autorizados de LA TINKA y que cuenten con un boleto físico y en buenas condiciones. La condición de uso del aplicativo TINKANET se pueda revisar ingresando a www.tinkanet.pe.

CAPITULO II.- DEL JUEGO GANAGOL

Artículo 2°.- Condición de participante.

Sólo podrán participar en el juego GANAGOL las personas naturales mayores de 18 años. El hecho de participar en el juego supone, por parte del jugador, el conocimiento de este Reglamento y su adhesión al mismo, quedando sometida su apuesta a las condiciones aquí establecidas, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de este.

Asimismo, LA TINKA atribuirá la calidad de jugador únicamente a quien cumpla con las condiciones antes mencionadas y sea portador de un boleto o comprobante de juego válido, que se encuentre en perfecto estado de conservación y que corresponda a una jugada válida.

Artículo 3°.- Requisitos para participar en el juego.

Para participar en el juego, el jugador deberá marcar en cada zona de juego del Cupón de Apuestas, los pronósticos sobre los resultados finales y/o parciales de los catorce (14) eventos de fútbol propuestos por LA TINKA y efectuar el pago del valor de la jugada o jugadas, en la forma y condiciones que se establecen en el presente Reglamento.

CAPÍTULO III.- DEL JUEGO GOLAZO200

Artículo 4°.- Condiciones del juego

- 4.1 Podrá participar del juego GOLAZO200, aquella persona natural que cumpla con los requisitos indicados en el artículo 2 del presente reglamento
- 4.2 El jugador deberá predecir el total de goles de un programa de GANAGOL, escogiendo uno de los rangos mostrados en la parte inferior del cupón de GANAGOL.
- 4.3 El costo mínimo de participar con un rango de GOLAZO200 es de S/1.00 (un y 00/100 sol) adicional a una jugada simple de GANAGOL.

En ese sentido, no es posible participar del juego GOLAZO200 sin antes realizar como mínimo una jugada simple de GANAGOL de S/3.00 (tres y 00/100 soles).
- 4.4 En caso el jugador decida realizar una jugada simple de GANAGOL y marcar varios rangos de GOLAZO200, el sistema automáticamente le asignará a cada rango extra de GOLAZO200 el costo equivalente a una jugada de GANAGOL, es decir, el costo por cada rango adicional será de S/4.00 (cuatro y 00/100 soles) sin que esto signifique que exista una jugada adicional de GANAGOL.
- 4.5 En el caso de realizar una jugada múltiple de GANAGOL y marcar más de una opción de GOLAZO200, el sistema calculará el costo total del boleto, separando las jugadas múltiples de GANAGOL en jugadas simples y operando las marcas de rango de GOLAZO200 de manera independiente, de acuerdo con el artículo 4.4.

CAPÍTULO IV.- FORMA DE PRONOSTICAR

Artículo 5°.- Características y modalidad del juego.

5.1 Para el juego GANAGOL

- 5.1.1 El juego consiste en formular catorce (14) pronósticos sobre los resultados finales y/o parciales de los eventos de fútbol propuestos por LA TINKA, marcando las siguientes opciones:
 - "L", si se pronostica que el equipo local ganará el evento.
 - "E", si se pronostica que se producirá un empate.
 - "V", si se pronostica que el equipo visitante ganará el evento.
- 5.1.2. De coincidir los catorce (14) pronósticos con los resultados efectivos de los eventos de fútbol, el jugador se hará acreedor a los premios que correspondan, de acuerdo con lo establecido en el Capítulo IX del presente Reglamento.
- 5.1.3 Las jugadas que acierten 13, 12, 11, y 10 resultados también se hacen acreedoras a los premios que ofrece el juego GANAGOL conforme corresponda, y que se detallan en el Capítulo IX del presente Reglamento.
- 5.1.4 Excepcionalmente, LA TINKA podrá programar resultados parciales para uno o más eventos del Programa, lo que constará indicado en dicho Programa.

5.2 Para GOLAZO200

- 5.2.1. El jugador deberá elegir la cantidad de goles de un Programa específico de GANAGOL, los mismos que se encuentran dentro de un rango específico ofrecido en dicho programa. Los rangos se detallan a continuación:
- a) 0-8
 - b) 9-15
 - c) 16-20
 - d) 21-25
 - e) 26-30
 - f) 31-35
 - g) 36-40
 - h) 41-43
 - i) 44-46
 - j) 47 a más

Artículo 6°.- Procedimiento para apostar.

6.1 Del juego GANAGOL

- 6.1.1 Cada Cupón de Apuesta contiene cuatro (4) zonas de juego, cada uno de ellos con tres (3) columnas y catorce (14) filas, en las que el jugador deberá marcar su pronóstico del resultado final de cada uno de los catorce (14) eventos de fútbol programado, eligiendo entre las opciones: "L", "E" o "V".
- 6.1.2 En cada zona de juego del cupón, el jugador podrá realizar su pronóstico de catorce (14) eventos, lo que consistirá en una jugada independiente.
- 6.1.3 El jugador podrá participar en el juego realizando jugadas múltiples, que consisten en marcar dos (2) o tres (3) pronósticos para el resultado final y/o parciales de uno o varios eventos de fútbol programados, en las respectivas zonas de juego. La cantidad de jugadas se determina por la totalidad de combinaciones posibles de los pronósticos elegidos.
- 6.1.4 De elegir jugadas múltiples, el jugador debe cancelar el monto correspondiente a la cantidad de jugadas que resulten de las combinaciones elegidas.
- 6.1.5 Si el jugador así lo desea, podrá solicitar verbalmente al Punto de Venta Autorizado, la opción de jugada AZAR o marcar dicha opción en el recuadro del cupón de apuesta, procediendo el terminal a elegir de manera automática y aleatoria los resultados.

6.2 Del juego GOLAZO200

- 6.2.1 El total de goles de un programa está dado por la suma total de goles de los equipos locales y visitantes. Este total de goles encajará en uno de los diez (10) rangos ofrecidos en el cupón y detallados en el artículo 5.2 del presente reglamento.
- 6.2.2 Si el jugador así lo desea, podrá marcar en la zona de juego correspondiente del cupón, la cantidad de goles en el rango respectivo, adquiriendo así el derecho a participar por un premio máximo de S/200,000 (doscientos mil y 00/100 soles), en caso de acertar dicho rango. LA TINKA podrá, a su entero juicio, modificar el monto de premio máximo de GOLAZO200, hecho que pondrá previamente a conocimiento del público para su conocimiento.

En el cupón físico, es posible marcar uno o más de los diez (10) rangos ofrecidos para el juego GOLAZO200. En el cupón digital, es posible marcar solo un (1) rango de los diez (10) rangos ofrecidos para el juego GOLAZO200.

Artículo 7°.- Resultados.

- 7.1 Los resultados ganadores oficiales de los eventos de fútbol propuestos serán aquellos obtenidos en la fecha y horario programado, dentro de los noventa (90) minutos de juego, más el tiempo adicional otorgado por el árbitro. No se considerará como resultado de juego, aquel obtenido en tiempos suplementarios y/o definición por penales. Para el caso de resultados parciales, se considerarán como jugadas ganadoras aquellas que acierten los resultados obtenidos en la fecha y horario programado, dentro de los cuarenta y cinco (45) minutos de juego, más el tiempo adicional otorgado por el árbitro.
- 7.2 Para efectos del juego, los resultados oficiales de los eventos de fútbol no se verán afectados por la variación de los lugares donde éstos se debieron llevar a cabo originalmente.
- 7.3 Para el caso de GOLAZO200, LA TINKA podrá programar resultados parciales para uno o más eventos del programa de eventos de fútbol, lo que constará indicado en dicho programa. En estos casos, los goles emitidos en el resultado parcial se contabilizarán como el total de goles para dicho evento y serán sumados al resto de goles de los otros eventos. Es decir, se tomarán los goles por evento independientemente de si son resultados parciales o finales.

Artículo 8°.- Suspensión, adelanto, postergación, cancelación o declaración de walkover de los eventos deportivos.

- 8.1 Si una vez iniciado un evento, se ordenara su suspensión, el resultado ganador oficial será aquel obtenido hasta el momento de la suspensión. Dicha suspensión únicamente se aplica para el supuesto señalado en el artículo 7.1.
- 8.2 Si, por cualquier motivo, antes de iniciarse el evento, este fuere adelantado, postergado, cancelado o declarado walkover, La TINKA llevará a cabo un (1) sorteo que determinará el resultado válido para ese evento.
- 8.3 Si, por cualquier motivo, un evento es reprogramado para antes del horario de cierre establecido y publicado del programa de Ganagol en juego, el evento pasará automáticamente a sorteo ya que de otro modo se estaría permitiendo apuestas a partidos con resultados ya conocidos por los clientes.

Dicho sorteo se llevará a cabo mediante bolillas que serán extraídas de un bolillero automático, pudiendo ser el resultado final: Local (L), Empate (E) o Visitante (V) conforme a la siguiente mecánica:

- a) Para los efectos del sorteo, se incluirán diez (10) bolillas, cada una de las cuales representará un resultado posible: L, E o V. LA TINKA determinará los porcentajes de participación de cada uno de los resultados posibles (L, E o V) de acuerdo con los siguientes criterios: (i) qué equipo juega en su cancha (local), (ii) posición (puntaje) de los equipos en el campeonato, (iii) desempeño reciente de los equipos (últimos eventos), (iv) importancia de la liga en campeonatos internacionales (en caso se enfrenen equipos de diferentes países) y (v) fase del campeonato.
- b) Ningún resultado (L, E o V) podrá tener menos del 20% ni más del 50% de posibilidades.

En caso se adelante, aplase o cancele otro evento en el mismo programa, se llevará a cabo otro sorteo, es decir, se llevarán a cabo tantos sorteos como eventos adelantados, aplazados o cancelados existan. Asimismo, en lo referente a resultados parciales para uno o más eventos del programa, también se llevará a cabo un sorteo por resultado parcial, es decir, se llevará a cabo un sorteo para el resultado del primer tiempo y un sorteo para el resultado final. El resultado de los sorteos se publicará en la Tienda Virtual www.latinka.com.pe, y en las redes sociales oficiales de Ganagol <https://www.facebook.com/GanagolOficial>.

- 8.4 En el supuesto que, el plazo de postergación de uno o más eventos del Programa no excediera de cuarenta y ocho (48) horas de la hora originalmente fijada para el mismo, LA TINKA podrá optar por postergar el proceso de escrutinio y definición de ganadores hasta que el o los eventos aplazados sean efectivamente disputados y así poder considerar sus resultados para la definición de los ganadores. El ejercicio de esta facultad se pondrá a conocimiento del público.

- 8.5 En el supuesto que, el plazo de postergación de uno o más eventos del Programa excediera de cuarenta y ocho (48) horas de la originalmente fijada para el mismo, LA TINKA se reserva el derecho de esperar la realización habitual de los eventos si el plazo de reprogramación no impacta drásticamente en la realización de los procesos de escrutinio, de lo contrario enviará los eventos a sorteo. El ejercicio de esta facultad se pondrá a conocimiento del público.
- 8.6 Si hubiese más de un sorteo y tuviese que ser interrumpido en el curso de su ejecución por un evento imprevisto, se procederá con la continuación de este en el plazo máximo de veinticuatro (24) horas.
- 8.7 Si excepcionalmente un sorteo no pudiera celebrarse en la fecha prevista, se pospondrá a la fecha que señale LA TINKA, sin que en ningún caso este hecho pueda ser motivo de devolución del importe de las jugadas realizadas.
- 8.8 El resultado de los sorteos será publicado en cada punto de venta autorizado del juego GANAGOL, en la Tienda Virtual <https://www.latinka.com.pe/>, en las redes sociales oficiales de Ganagol <https://www.facebook.com/GanagolOficial> y en los medios de comunicación que determine LA TINKA.
- 8.9 Para GOLAZO200, en caso un evento sea postergado, cancelado o adelantado se le otorgará un marcador de cero (0) goles independientemente del resultado determinado como ganador en el sorteo de GANAGOL. Es decir, el resultado como consecuencia de un sorteo para determinar un partido postergado, adelantado o cancelado en GANAGOL no influirá en la cantidad de goles de un partido.

Artículo 9°.- Decisiones que modifiquen el resultado o la calidad de local o visitante.

- 9.1 Si el resultado de algún evento de fútbol o la calidad de local o visitante de los equipos se modificara con ocasión de una decisión administrativa de la entidad organizadora del campeonato, o cualquier otro tribunal o autoridad competente, pública o privada, dicha modificación no será considerada a efectos de determinar el resultado final del evento.
- 9.2 Para efectos del juego, la calidad de local o visitante de los equipos de fútbol será establecida por LA TINKA según el programa consignado en las respectivas Programaciones de eventos de fútbol.

CAPÍTULO V.- DE LA ADMISIÓN Y REGISTRO DE LAS JUGADAS

Artículo 10°.- Registro de la jugada.

El jugador entregará el Cupón de Apuesta de GANAGOL conteniendo su jugada o sus jugadas, así como el importe de estas al Punto de Venta Autorizado para su procesamiento en el terminal de computadora y emisión del boleto o comprobante de juego respectivo.

Para el conteo de goles de GOLAZO200, se tomará en cuenta los goles obtenidos en los 90 minutos de juego más el tiempo adicional (o tiempo de descuento) otorgado por el árbitro. No se tomarán en cuenta tiempos suplementarios ni definición por penales.

Artículo 11°.- Validez del Boleto

- 11.1 El boleto o comprobante de juego emitido en los canales de venta autorizados es un documento al portador y único instrumento válido para solicitar el pago de premios. Para su validez el boleto deberá cumplir con los requisitos indicados en el artículo 1.1.
- 11.2 Todo jugador deberá verificar, bajo su responsabilidad, que el boleto o comprobante de juego emitido por los canales de venta autorizados contenga los pronósticos elegidos para cada jugada.

Artículo 12°.- Derecho de reserva.

- 12.1 LA TINKA se reserva el derecho de rechazar determinadas jugadas, en cuyo caso el jugador tendrá que abstenerse de realizar esa jugada, pudiendo en tal caso realizar una jugada diferente.
- 12.2 En caso un evento sea suspendido, se aplicará el artículo 8.1 para el conteo de goles en

GOLAZO200.

Artículo 13°.- Proceso de verificación de jugadas

- 13.1 Previo al inicio del escrutinio e individualización de apuestas ganadoras por parte de la Comisión de Control, las jugadas serán objeto de un proceso computacional de registro y control en el cual se comprobará la efectiva preexistencia y participación de cada jugada y así determinar su validez.

Artículo 14°.- Jugadas válidas.

- 14.1 Es una condición fundamental para participar en el juego GANAGOL y GOLAZO200, que las jugadas hayan sido registradas válidamente en el Sistema Central de Procesamiento de Datos antes del cierre de venta de apuestas para un determinado Programa de eventos de fútbol, y que las jugadas no hayan sido anuladas de dicho sistema. El cierre de venta de apuestas para un determinado programa de eventos de fútbol se llevará a cabo hasta minutos antes del inicio del primer evento del programa, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidos en este Reglamento.
- 14.2 Podrán participar en el juego GANAGOL y GOLAZO200 las jugadas que hayan sido validadas y registradas por el Sistema Central de Procesamiento de Datos hasta el cierre de la venta de apuestas para el programa de eventos de fútbol respectivo, según lo establecido en el presente artículo.

Artículo 15°.- Reporte en soporte magnético.

- 15.1 Al cierre de la venta de apuestas para un determinado programa de eventos de fútbol, el Sistema Central de Procesamiento de Datos, luego de haber sido alimentado con la información relativa a las jugadas realizadas, generará un reporte en soporte magnético que incluirá el número total de jugadas vendidas y sus respectivos pronósticos que participarán válidamente en el juego GANAGOL y la opción GOLAZO200.
- 15.2 El soporte material del reporte será entregado a un fedatario para su certificación y custodia antes del inicio del primer evento. El referido reporte se utilizará para el escrutinio de ganadores por parte de la Comisión de Control y se mantendrá en archivos, los mismos que se pondrán a disposición del público en caso La TINKA lo considere necesario en el local principal de LA TINKA S.A, durante los trescientos sesenta y cinco (365) días calendario posteriores a la publicación de los resultados oficiales del juego GANAGOL.

Artículo 16°.- Anulación de jugadas.

Dada la naturaleza y características del juego, la anulación de una jugada sólo se aceptará en casos especiales, a exclusivo criterio y discreción de LA TINKA.

Asimismo, si por alguna razón, la anulación de una jugada no se pudiese concretar, LA TINKA no se hará responsable de esta situación.

CAPÍTULO VI.- MODALIDADES DE JUEGO

Artículo 17°.- Modalidades de juego

LA TINKA podrá, a su solo criterio, activar por un periodo de tiempo y con un alcance determinado, cualquiera de las modalidades de juego adicionales de las que dispone el juego GANAGOL, en la misma oportunidad del programa del juego GANAGOL, o en cualquier otra oportunidad que éste fije.

Cuando lo estime conveniente, LA TINKA podrá establecer programas especiales de premios que se paguen con cargo al fondo constituido con el producto de la venta de los Cupones de Apuesta, siempre que ello sea previamente publicitado.

Del mismo modo, LA TINKA podrá incrementar el monto de los premios ofrecidos, ya sea con cargo al referido fondo o con fondos propios.

Las características específicas de cada una de las modalidades de juego a activar serán determinadas en cada oportunidad por LA TINKA, previa comunicación al público. Tales características específicas serán detalladas oportunamente en la página web las cuales se presumen conocidas por todos los jugadores.

Las modalidades de juego adicionales son:

17.1 M x N

- a. *Mecánica.*- El jugador podrá adquirir una cantidad determinada de jugadas ("M") pagando el precio de una cantidad menor de jugadas ("N") (siempre que estas sean adquiridas en una misma transacción de compra.).
- b. *Boletos participantes.*- Podrán participar en esta modalidad de juego "M x N" los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.
- c. *Especificaciones Adicionales.* - LA TINKA podrá restringir la participación de los boletos del juego GANAGOL en esta modalidad de juego "M x N" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:
 - i. Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, Tienda Virtual, aplicaciones o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir los boletos de juego participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de apuestas electrónicas específicas.
 - ii. Periodo de vigencia: aquellos boletos de juego adquiridos durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.
 - iii. Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "M x N". Cualquier condición adicional para la participación de los boletos del juego GANAGOL en la modalidad de juego "M x N" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

17.2 Rebaja

- a. *Mecánica.*- LA TINKA podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el jugador podrá adquirir boletos del juego GANAGOL pagando un precio reducido, ya sea por un porcentaje de descuento a fijar por LA TINKA o a través de un monto de descuento determinado en dinero y a fijar por LA TINKA, el cual será aplicado a cada boleto de juego individual adquirido por el jugador.
- b. *Boletos participantes.*- Podrán participar en esta modalidad de juego "Rebaja" los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.
- c. *Especificaciones Adicionales.*- LA TINKA podrá establecer previamente la participación de los boletos del juego GANAGOL en esta modalidad de juego "Rebaja" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:
 - i. Punto de venta: aquellos boletos adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, Tienda Virtual, aplicaciones o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir las jugadas participantes a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de apuestas electrónicas específicas.
 - ii. Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso e informadas al público.
 - iii. Periodo de vigencia: aquellos boletos adquiridos durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.
 - iv. Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Rebaja". Cualquier condición adicional para la participación de los boletos del juego GANAGOL en la modalidad de juego "Rebaja" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

17.3 Gana Al Instante

- a. Mecánica. – A través de la modalidad de juego “Gana Al Instante”, LA TINKA podrá entregar premios de manera instantánea al jugador luego de la compra de un boleto de juego de GANAGOL. LA TINKA podrá determinar qué boleto esté premiado a través de las siguientes mecánicas:
- i. Realizar un sorteo electrónico instantáneo que se llevará a cabo desde un servidor de procesamiento de datos (Generador de Números Aleatorios o RNG por sus siglas en inglés), el cual escoge de manera aleatoria el (los) boleto(s) de juego ganador(es) inmediatamente después de la compra del boleto de juego asignándole un premio aleatorio dentro de las categorías de premio previamente definidas para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego.
 - ii. Determinar con anticipación un intervalo de boletos de juego vendidos luego del cual un boleto de juego tendrá un premio de manera inmediata y aleatoria. Para la ejecución de ambas mecánicas, LA TINKA determinará oportunamente las categorías de premios, la cantidad de premios a entregar y la frecuencia de boletos premiados por cada categoría, correspondientes a cada periodo de vigencia de esta modalidad de juego, y comunicará al ganador las diferentes categorías de premios y la cantidad de premios a entregar por cada una durante la vigencia de la promoción. Los premios entregados a través de la modalidad de juego “Gana Al Instante” podrán ser dinero en efectivo, vales de consumo, tickets o jugadas gratis, o bienes de cualquier tipo.
- b. *Finalización de un periodo de vigencia de la modalidad “Gana Al Instante”*.- Un periodo de vigencia de esta modalidad de juego se da por finalizado cuando ocurre alguno de los siguientes escenarios:
- i. Se realice la entrega de todos los premios anunciados para dicho periodo de vigencia.
 - ii. Se alcanza la fecha de término de dicho periodo de vigencia.
- c. *Boletos participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego “Gana Al Instante” los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.
- d. *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá establecer la participación de los boletos del juego GANAGOL en esta modalidad de juego “Gana Al Instante” a través de cualquiera de los siguientes parámetros:
- i. Punto de venta: aquellos boletos adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, Tienda Virtual, aplicaciones o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir las jugadas participantes a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de apuestas electrónicas específicas.
 - ii. Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso.
 - iii. Periodo de vigencia: aquellos boletos adquiridos durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.
 - iv. Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego “Gana Al Instante”. Cualquier condición adicional para la participación de los boletos del juego GANAGOL en la modalidad “Gana Al Instante” deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

17.4 Cupones de Canje, Sampling o Sampling Web

- a. *Mecánica.*- LA TINKA podrá, a su sólo criterio, entregar cupones de canje de un valor determinado de manera gratuita a sus clientes, válidos para ser utilizados para realizar jugadas de GANAGOL en los puntos de venta autorizados de LA TINKA, a través de los medios que LA TINKA vea convenientes. En el caso de las plataformas digitales de LA TINKA, se podrá entregar jugadas gratis por un monto a determinar que deberá ser utilizado exclusivamente a través de dichas plataformas digitales. El valor de los cupones puede ser menor, igual o mayor al de una jugada de GANAGOL, y sus características específicas y restricciones deben estar indicados en el mismo. Como medida de control, los cupones podrán contar con un código de barras dinámico, necesario para el canje de dicho cupón en los terminales de apuestas electrónicas.
- b. *Especificaciones Adicionales.*- LA TINKA podrá establecer que la entrega de los cupones de canje válidos para ser canjeados para realizar jugadas de GANAGOL cumpla con los siguientes parámetros:
 - i. Punto de venta: los cupones podrán ser entregados a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, Tienda Virtual, aplicaciones o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir la entrega de los cupones a una cantidad determinada de terminales de apuestas electrónicas específicas. Como medida de control, los cupones de canje podrán contar con un código de barras dinámico y único, necesario para el canje de dicho cupón en los terminales de apuestas electrónicas. En el caso de las plataformas digitales de LA TINKA, las jugadas gratis son entregadas a través de un código PIN de 14 dígitos único, con el cual se puede realizar la validación de dicho saldo en www.LATINKA.com.pe.
 - ii. Periodo de vigencia: los cupones de canje entregados en los puntos de venta autorizados y las jugadas gratis entregadas a través de las plataformas digitales de LA TINKA podrán contar con una fecha de expiración luego de la cual ya no podrán ser canjeados en los terminales de apuestas electrónicas.
 - iii. Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para la entrega de los cupones de canje o de jugadas gratis a través de las plataformas digitales de LA TINKA durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Sampling". Cualquier condición adicional sobre los cupones de canje de GANAGOL, o sobre las jugadas gratis a entregar a través de las plataformas digitales de LA TINKA, participantes de la modalidad de juego "Sampling", deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

17.5 Bono por Recarga Web

- a. *Mecánica.*- LA TINKA podrá, a su criterio, activar esta modalidad de juego a través de su Tienda Virtual, aplicaciones o futuras plataformas a desarrollarse, en la cual un jugador accede a obtener saldo adicional gratuito a través de su cuenta de usuario LA TINKA (cuenta individual de usuario creada en la [Tienda Virtual](#)), por haber realizado una recarga previa de saldo con un monto mínimo establecido en su cuenta de usuario LA TINKA, durante cada periodo de vigencia de la modalidad "Bono por Recarga Web".
- b. *Usuarios participantes.*- Para poder acceder a esta modalidad de juego, el jugador debe:
 - a) Contar con una cuenta de usuario LA TINKA creada en www.LATINKA.com.pe.
 - b) Cumplir con el monto mínimo de recarga necesario para acceder al saldo adicional gratuito, el cual será previamente definido por LA TINKA para cada caso.

c. *Especificaciones Adicionales.* -

- i. Periodo de vigencia: La modalidad de juego "Bono por Recarga Web" puede contar con una fecha de expiración luego de la cual ya no se accederá al beneficio del saldo adicional gratuito.
- ii. Medio de pago: La modalidad de juego "Bono por Recarga Web" puede estar sujeta a recargas realizadas a través de una o varias modalidades de pago específica a través de las plataformas digitales de LA TINKA.
- iii. Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para la entrega del saldo adicional gratuito a través de la cuenta de usuario LA TINKA de cada jugador durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Bono por Recarga Web". Cualquier condición adicional para la participación en la modalidad de juego "Bono por Recarga Web" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

CAPÍTULO VII.- TIENDA VIRTUAL

Artículo 18°.- Jugadas a través de la Tienda Virtual

Adicionalmente a lo establecido en el presente reglamento, se podrá jugar GANAGOL a través de la Tienda Virtual de La Tinka.

Para poder jugar en la Tienda Virtual, el cliente deberá:

- a) Ingresar a La Tienda Virtual en las ubicaciones web descritas en el artículo 1.
- b) Crear una cuenta o ingresar a su cuenta con el usuario y contraseña correspondiente.
- c) De no contar con el, realizar un depósito para cargar saldo a la billetera asociada a su cuenta.

Artículo 19°.- Ingreso de Jugadas

Paso 1: El usuario debe ingresar a La Tienda Virtual, iniciando sesión en su cuenta con su usuario y contraseña.

Paso 2: Deberá contar con saldo disponible mayor o igual al costo de la jugada que el usuario desea adquirir. El usuario deberá proceder con los siguientes pasos:

Paso 3: Para una jugada simple de S/3.00 (tres y 00/100 soles) de GANAGOL, el usuario debe completar la zona de juego marcando el resultado final de los catorce (14) encuentros del programa o puede elegir los resultados al azar haciendo clic al botón "Azar".

Para aumentar sus posibilidades de ganar, puede marcar más de una jugada en la zona de juego (Jugada 02, Jugada 03, Jugada 04), o realizar una jugada múltiple, marcando más de un resultado final en cada encuentro. En este caso, estará participando con varias jugadas, ya que se realizarán todas las combinaciones posibles con los resultados elegidos. También puede elegir el rango de goles para jugar GOLAZO200, descrito en el artículo 5.2 y 6.2.

Paso 4: Para finalizar la compra, deberá hacer clic en el botón «Finaliza tu compra» y listo. Los resultados del programa se publican en la misma página www.latinka.com.pe.

CAPÍTULO VIII.- DE LOS PREMIOS

Artículo 20°.- Categorías de premios

20.1 Premios de GANAGOL:

- 20.1.1 Serán consideradas como jugadas ganadoras aquellas que obtengan 10, 11, 12, 13 o 14 aciertos en una misma jugada. Así, el juego GANAGOL tiene cinco (5) categorías de premios que se determinan por el número de aciertos de las respectivas jugadas:
- Primera Categoría: Conformada por las jugadas que acierten los resultados de los catorce (14) eventos de fútbol programados.
 - Segunda Categoría: Conformada por las jugadas que acierten los resultados de trece (13) eventos de fútbol programados.
 - Tercera Categoría: Conformada por las jugadas que acierten los resultados de doce (12) eventos de fútbol programados.
 - Cuarta Categoría: Conformada por las jugadas que acierten los resultados de once (11) eventos de fútbol programados.
 - Quinta Categoría: Conformada por las jugadas que acierten los resultados de diez (10) eventos de fútbol programados.
- 20.1.2 Una vez conocidos los resultados oficiales de los eventos de fútbol programados, el sistema de cómputo de LA TINKA individualizará el universo de jugadas efectuadas a aquellas que serán declaradas ganadoras, en función al número de aciertos obtenidos.
- 20.1.3 Toda jugada simple podrá ser acreedora a una y solo una categoría de premios de GANAGOL. En caso una jugada simple tenga más de una categoría ganadora, se tomará la de mayor valor.

20.2 Premios de GOLAZO200

- 20.2.1 Las jugadas ganadoras serán aquellas que reúnan los siguientes requisitos de manera conjunta:
- Acierten los 14 (catorce) eventos de GANAGOL y el rango de goles de GOLAZO200
 - Acierten los 13 (trece) eventos de GANAGOL y el rango de goles de GOLAZO200.
 - Acierten los 12 (doce) eventos de GANAGOL y el rango de goles de GOLAZO200.
- En caso de haber más de un ganador en las distintas categorías, el premio se dividirá equitativamente entre todos los ganadores de dicha categoría.
- 20.2.2 Para efectos de comunicación, los premios de GOLAZO200 serán publicados a través de medios impresos o digitales e incluirán sumados los premios de GANAGOL en su respectiva categoría. El monto de los premios que correspondan a cada categoría podrá ser modificado por LA TINKA a su entero juicio, pudiendo ejercer dicha facultad previa comunicación al público para su conocimiento.

Las categorías definidas para la comunicación son las siguientes:

- Primera Categoría GOLAZO200 (14+G200): conformada por aquellas jugadas que contengan 14 aciertos de GANAGOL y el rango correcto de GOLAZO200.

El monto del premio asignado es de S/200,000 (doscientos mil y 00/100 soles) a repartirse entre los ganadores de esta categoría de acuerdo con lo consignado en el artículo 31.3.1.

- Segunda Categoría GOLAZO200 (13+G200): conformada por aquellas jugadas que contengan 13 aciertos de GANAGOL y el rango correcto de GOLAZO200.

El monto de premio asignado es de S/12,000 (doce mil y 00/100 soles) a repartirse entre los ganadores de esta categoría de acuerdo con lo consignado en el artículo 31.3.1.

- Tercera Categoría GOLAZO200 (12+G200): conformada por aquellas jugadas que contengan 12 aciertos de GANAGOL y el rango correcto de GOLAZO200.

El monto de premio asignado es de S/8,000 (ocho mil y 00/100 soles) a repartirse entre los ganadores de esta categoría de acuerdo con lo consignado en el artículo 31.3.1.

20.2.3 Toda jugada simple podrá ser acreedora a solo una categoría de premios de GOLAZO200. En caso una jugada simple tenga más de una categoría ganadora, se tomará la de mayor valor.

20.3 Los premios a los que hace referencia este artículo, cuando se traten de premios de dinero, se anunciarán en su importe bruto.

Artículo 21°.- Fondo destinado al pago de los premios.

21.1. Los premios del juego GANAGOL son pagados del cuarenta y ocho punto cinco por ciento (48.5%) de la recaudación de las ventas brutas obtenidas de las jugadas vendidas y será destinado al fondo para el pago de los premios. Dicho fondo se dividirá conforme al siguiente detalle:

- a. El sesenta y ocho (68%) del fondo de premios será distribuido entre los ganadores que pertenezcan a la primera categoría. Previamente a dicha distribución, a este porcentaje se le deducirá el importe aplicado para cubrir el redondeo de los montos pagados como premios del juego, así como para cubrir el pago del premio mínimo garantizado al que se hace referencia en el numeral 24.1 del presente Reglamento.
- b. El cinco por ciento (5%) del fondo de premios será distribuido entre los ganadores que pertenezcan a la segunda categoría.
- c. El diez por ciento (10%) del fondo para el pago de premios será distribuido entre los ganadores que pertenezcan a la tercera categoría.
- d. El ocho por ciento (8%) del fondo para el pago de premios será distribuido entre los ganadores que pertenezcan a la cuarta categoría.
- e. El nueve por ciento (9%) del fondo para el pago de premios será distribuido entre los ganadores que pertenezcan a la quinta categoría.

21.2. Los premios que se repartirán entre los ganadores del juego GANAGOL se calcularán dividiendo el monto del fondo generado para una categoría determinada entre el número de jugadas ganadoras de esa categoría. En el supuesto que, como resultado de dicha división, a los ganadores les correspondiera recibir un premio inferior al importe de una jugada simple de GANAGOL, el premio que les corresponderá será el equivalente a una (01) jugada simple de GANAGOL.

21.3. Los premios del juego GOLAZO200 son pagados con el producto de la recaudación de la venta de los juegos GANAGOL y GOLAZO200. Si el monto de la recaudación fuera insuficiente para el pago de los premios de ese programa, éstos serán cubiertos con cargo al fondo al que se hace referencia en el presente artículo.

Artículo 22°.- Modificación del porcentaje para pago de premios.

22.1. LA TINKA podrá modificar el porcentaje de la recaudación que será destinado al pago de los premios, así como los porcentajes que le corresponderán a cada categoría de premios. El ejercicio de esta facultad se pondrá a conocimiento del público para su conocimiento.

22.2. En el supuesto que, de acuerdo con la estructura de porcentajes establecida en el artículo 32° de este Reglamento, a los ganadores de los juegos GANAGOL y GOLAZO200 les correspondiera recibir como premio, un monto menor al de los ganadores de una categoría inferior; a aquellos se les aplicará como premio el mismo monto que le corresponda a los ganadores de la categoría inferior inmediata.

Artículo 23°.- Ausencia de jugadas ganadoras en GANAGOL.

23.1. De no existir jugadas ganadoras en la primera categoría, el fondo de premios correspondiente a ésta se acumulará para formar parte del fondo de premios de la primera categoría para el siguiente programa de eventos de fútbol.

De estimarlo necesario, LA TINKA podrá distribuir el premio de la primera categoría en forma proporcional entre las demás categorías.

23.2. De no existir jugadas ganadoras en la segunda categoría, el fondo de premios correspondiente a ésta pasará a formar parte del fondo de premios de la tercera categoría correspondiente a ese mismo Programa de eventos de fútbol.

23.3. De no existir jugadas ganadoras en la tercera categoría, el fondo de premios correspondiente a ésta pasará a formar parte del fondo de premios de la cuarta categoría correspondiente a ese mismo Programa de eventos de fútbol.

23.4. De no existir jugadas ganadoras en la cuarta categoría, el fondo de premios correspondiente a ésta pasará a formar parte del fondo de premios de la quinta categoría correspondiente a ese mismo Programa de eventos de fútbol.

23.5. De no existir jugadas ganadoras en la quinta categoría, el fondo de premios correspondiente a ésta pasará a formar parte del fondo de premios de la primera categoría para el siguiente programa de eventos de fútbol.

23.6. El presente artículo es aplicable únicamente para el juego GANAGOL.

Artículo 24°.- Publicación oficial de los resultados.

El resultado del juego será publicado en cada punto de venta autorizado, y en los medios de comunicación que LA TINKA determine.

CAPÍTULO IX.- DEL PAGO DE PREMIOS

Artículo 25°.- Formalidad para el pago de los premios.

25.1. El boleto o comprobante de juego emitido por el Punto de Venta Autorizado, es un documento al portador y es el único instrumento válido para solicitar el pago de premios. El Jugador será responsable de conservar y resguardar íntegramente el boleto y su contenido desde que este es recibido en el punto de venta para poder hacer efectivo el cobro de los premios que obtenga. El Jugador reconoce que el código de barras del boleto permite que pueda realizar el cobro de los premios a través del aplicativo web TINKANET, por lo que será responsable de resguardar esta información del boleto a fin de evitar cualquier fraude que pueda realizar cualquier tercero. En tal sentido, en ningún caso LA TINKA será responsable frente al Jugador por cualquier cobro de premios realizado a través de TINKANET por su falta de cuidado de la información contenida en el boleto

25.2. Los boletos digitales se mantienen en el historial de la sección "Cobrar premios" en la cuenta del usuario de la Tienda Virtual, por lo que se puede acceder a ellos en cualquier momento desde cualquier dispositivo digital. El usuario es responsable de mantener su usuario y clave de acceso a la Tienda Virtual resguardados y no compartirlos.

25.3. LA TINKA no está obligado al pago de premio alguno o al reembolso del valor de la jugada o a reconocer derecho alguno a quien invoque alguna pretensión sustentada en un boleto o comprobante físico de juego extraviado, destruido, mutilado, ilegible o afectado por cualquier otra circunstancia que impida su reconocimiento como boleto válido.

25.4. Para todos los efectos del juego, el boleto o comprobante de juego quedará identificado por los números de control que figuran en él.

Artículo 26°.- Oportunidad y forma de pago.

- 26.1. Todos los premios podrán ser cobrados a partir del primer día útil siguiente a la publicación de los resultados oficiales de GANAGOL y GOLAZO200, contra la entrega del boleto o comprobante de juego ganador, debiendo el portador identificarse para efectos de su cobro.
- 26.2. Para el cobro de premios obtenido por la compra de Boletos en los Puntos de Venta, por importes mayores o iguales a S/1.00 (uno con 00/100 soles) y menores o iguales a S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve con 99/100 soles) el Jugador podrá utilizar el aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, de acuerdo con los Términos y Condiciones de dicha plataforma, o también pueden ser cobrados en efectivo en los Puntos de Venta a nivel nacional, de acuerdo al plazo indicado en el Reglamento del Juego, previa presentación del boleto ganador, siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta o la Tienda Autorizada más cercana cuya ubicación se encuentra en www.latinka.com.pe.
Todos los boletos obtenidos en los Puntos de Venta con premios mayores o iguales a S/2,000 (dos mil con 00/100 soles) deberán ser cobrados de manera obligatoria a través del aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, de acuerdo con los Términos y Condiciones de dicha plataforma.
- 26.3. Los premios obtenidos por la compra de boletos jugados en la Tienda Virtual www.latinka.com.pe, se pueden cobrar de las siguientes maneras:
- Cargando al saldo de la Tienda Virtual, montos de hasta S/3,200 (tres mil doscientos con 00/100 soles).
 - En efectivo en el punto de venta, montos de hasta S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve con 99/100 soles).
 - Por transferencia bancaria, montos mayores o iguales a S/2,000 (dos mil con 00/100 soles), enviando la imagen del boleto con el código de barras activado, la foto del DNI del ganador (ambas caras), número de cuenta bancaria o interbancaria a nombre del ganador y teléfono de contacto al correo electrónico coبراتupremio@latinka.com.pe.

Artículo 27°.- Lugar de pago.

- 27.1. Los boletos con premios de hasta S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve con 99/100 soles) deberán ser cobrados a partir del primer día útil siguiente al sorteo correspondiente, previa presentación del boleto ganador (siempre y cuando dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema). Si es un boleto obtenido en punto de venta podrá cobrarlo a través del aplicativo TINKANET o en alguno de los puntos de venta a nivel nacional, siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta o a la Tienda Autorizada más cercana cuya ubicación se encuentra en www.LATINKA.com.pe
- 27.2. Si es un boleto obtenido en la Tienda Virtual www.latinka.com.pe podrá cobrarlo cargando al saldo de su cuenta si es un monto de hasta S/ 3,200 (tres mil doscientos con 00/100 soles), y montos de hasta S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve con 99/100 soles) podrán ser cobrados en alguno de los puntos de venta a nivel nacional siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo.
- 27.3. Los boletos con premios mayores o iguales a S/2,000 (dos mil con 00/100 soles) y menores a S/1'000,000 (un millón con 00/100 soles) obtenidos en un punto de venta deberán cobrarse a través del aplicativo TINKANET, mientras que los boletos mayores o iguales a S/2,000 (dos mil con 00/100 soles) con premio obtenidos en la Tienda Virtual www.latinka.com.pe deberán cobrarse por transferencia bancaria enviando la imagen del boleto con el código de barras activado, la foto del DNI del ganador (ambas caras), número de cuenta bancaria o interbancaria a nombre del ganador y teléfono de contacto al correo electrónico coبراتupremio@latinka.com.pe. En ambos casos podrán ser pagados en un plazo máximo de treinta (30) días calendarios siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador (siempre y cuando dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema), y que hayan sido enviados todos los datos necesarios por parte del ganador para la programación del pago del premio.

- 27.4. El pago de todos los boletos con premios mayores o iguales a S/1'000,000 (un millón con 00/100 soles) obtenidos en un punto de venta deberán ser solicitados a través del aplicativo TINKANET, mientras que los boletos con premio obtenido en la tienda virtual www.latinka.com.pe deberán cobrarse por transferencia bancaria enviando la imagen del boleto con el código de barras activado, la foto del DNI del ganador (ambas caras), número de cuenta bancaria o interbancaria a nombre del ganador y teléfono de contacto al correo electrónico coبراتupremio@latinka.com.pe, y podrán ser pagados en un plazo máximo de noventa (90) días calendarios siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador (siempre y cuando dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema), y que hayan sido enviados todos los datos necesarios por parte del ganador para la programación del pago del premio. El pago de dicho premio se realizará únicamente a través de transferencia bancaria de acuerdo con la disposición de La TINKA. Para realizar la transferencia bancaria el ganador deberá indicar un número de cuenta a su nombre para proceder con la transferencia. No se podrá pagar el premio en más de una transferencia a diferentes cuentas bancarias.

En todos los casos, el ganador debe identificarse con su documento de identidad correspondiente, cuando LA TINKA lo requiera.

Artículo 28°.- Retenciones Tributarias.

Todos los premios estarán sujetos a los impuestos, creados o por crear, que por normas con rango de ley resulten aplicables a los ganadores. De esa manera, en caso LA TINKA tenga la condición de agente retenedor por los impuestos que resulten aplicables a los ganadores por los premios, estas retenciones serán realizadas por LA TINKA en estricto cumplimiento de la normativa tributaria que resulte exigible.

Artículo 29°.- Caducidad del cobro del premio.

- 29.1. El derecho al cobro de los premios caducará en el plazo de 180 días contado a partir del día siguiente a la publicación de las jugadas ganadoras.
- 29.2. Transcurrido dicho plazo, los premios no cobrados quedarán a disposición de LA TINKA, quien los destinará de acuerdo con lo establecido con la normatividad aplicable.

Artículo 30°.- Interrupciones de plataforma.

- 30.1. LA TINKA no asume ninguna responsabilidad por errores en la transmisión de datos de apuesta y resultados. No hay lugar a reclamo por daños y perjuicios como consecuencia de una transferencia de datos incorrecta, atrasada o manipulada en Internet o equipos en punto de venta, o de otros errores de transmisión de datos y resultados.
- 30.2. LA TINKA tiene el derecho, con absoluta discreción, de corregir cualquier error evidente y a tomar las medidas necesarias para ofrecer un servicio justo a sus clientes. Un error evidente podría ser cualquier información incorrecta publicada en referencia a un evento.
- 30.3. LA TINKA no asume ninguna responsabilidad por periodos de inactividad, interrupciones del servidor, demoras u otras interrupciones técnicas o políticas del juego.

(*) Reglamento vigente desde el 30 de mayo del 2024 a las 18:00 horas, el cual podrá ser modificado de acuerdo con las condiciones legales que advierta la Ley N° 31557 y/o reglamento.