

## REGLAMENTO DE JUEGOS INSTANTÁNEOS



---

### CAPITULO PRIMERO

#### DEFINICION DE TERMINOS

##### Artículo 1°. - Definición de términos

- (a) Comprobante de juego o boleto: Cartilla que contiene en forma oculta y preimpresa una combinación de símbolos, cantidades, números y/o palabras que son descubiertas al rasparse el sector autorizado de la misma. El reverso de la cartilla contiene las instrucciones del juego, así como el porcentaje de los premios correspondientes. El reverso contiene un extracto del presente Reglamento.
- (b) Comité Ejecutivo: Comité Ejecutivo que conforman LA TINKA S.A. y la(s) Sociedad(es) de Beneficencia(s).
- (c) LA TINKA: LA TINKA S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación, realización y supervisión de los juegos instantáneos.
- (d) Juego: Es cada una de las modalidades de juego que pueden adoptar los juegos instantáneos, las cuales están identificadas por sus propias marcas, premios, combinaciones e instrucciones contenidas en el anverso de cada boleto.
- (e) Jugador: Es la persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide jugar los juegos instantáneos.
- (f) Juegos Instantáneos: Son un tipo de juego de lotería en el que los jugadores compran boletos de juego que contienen áreas recubiertas con una sustancia opaca. Los jugadores raspan estas áreas para revelar símbolos o números debajo de ellas, con el objetivo de obtener una combinación ganadora.
- (g) Punto de Venta Autorizado: Toda aquella persona o terminal debidamente autorizado por LA TINKA para expender al público los boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS, ya sea en locales comerciales operados por cuenta propia de LA TINKA o a través de establecimientos comerciales de terceros. Algunos Puntos de Venta Autorizados solo admiten la adquisición de los JUEGOS INSTANTÁNEOS, por lo cual en estos no se podrá cotejar las cartillas ni cobrar ningún premio.
- (h) Reglamento: El presente Reglamento que tiene por objeto establecer el conjunto de reglas y condiciones por las que se rigen los JUEGOS INSTANTÁNEOS.
- (i) Sociedad de Beneficencia: Tienen como finalidad prestar servicios de protección social de interés público a las niñas, a los niños, adolescentes, mujeres, personas con discapacidad y personas adultas mayores que se encuentren en situación de riesgo o vulnerabilidad.

## **CAPITULO SEGUNDO**

### **DE LOS JUEGOS INSTANTÁNEOS**

Artículo 2°. - Sólo podrán participar en los JUEGOS INSTANTÁNEOS las personas naturales mayores de 18 años de edad.

La condición de participante en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento de este reglamento y las instrucciones del juego, así como su adhesión a lo establecido en los mismos, quedando sometida su jugada a las condiciones que en ellos se establecen, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de los mismos.

Artículo 3°. - El juego consiste en adquirir un boleto de JUEGOS INSTANTÁNEOS con la finalidad de descubrir, mediante el raspado sobre la cubierta permitida, la combinación de los símbolos, cantidades, números y/o palabras que le permitan al jugador ganar los premios señalados en el boleto.

## **CAPITULO TERCERO**

### **DE LA VIGENCIA DEL JUEGO**

Artículo 4°. - Cada serie de boletos emitidos se encontrará vigente hasta que se hubiera agotado la venta de la totalidad de boletos de la emisión, lo que podrá ser comunicado por LA TINKA.

Artículo 5°. - Sin perjuicio de lo indicado en el artículo precedente, LA TINKA podrá retirar una serie de boletos del mercado, inmediatamente y sin previo aviso, ante la existencia de situaciones extraordinarias que así lo justifiquen, por poner en riesgo o alterar el normal funcionamiento del juego, tales como errores de impresión en el número o categoría de premios, fraude generalizado, robo o extravío de boletos; lo que se publicará en las redes sociales de LA TINKA.

Artículo 6°. - En caso de producirse el robo o extravío de boletos, LA TINKA procederá a publicar en sus redes sociales la relación de los boletos afectados, los mismos que se considerarán anulados a partir de la fecha de publicación del aviso correspondiente. En consecuencia, no se generará respecto de ellos ningún tipo de derecho a obtener premio alguno.

## **CAPITULO CUARTO**

### **DE LA PARTICIPACION EN EL JUEGO**

Artículo 8°. - El boleto de juego adquirido en los puntos de venta autorizados es un documento al portador y es el único documento válido para solicitar el pago de premios y constituye la única prueba de participación en cualquiera de los JUEGOS INSTANTÁNEOS. A todos los efectos quedará identificado por los números de serie y demás códigos de control que figuran en él.

Artículo 9°. - En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los JUEGOS INSTANTÁNEOS, así como para solicitar la cancelación de premios; que el boleto haya sido adquirido en un punto de venta autorizado y que se encuentre en condiciones que permitan determinar su autenticidad. Esta condición no aplica para los casos de Co-brandings o campañas promocionales desarrolladas para terceras empresas, en las que la adquisición del boleto se rige por las reglas fijadas por la mencionada empresa.

Sin perjuicio de ello, son nulos los boletos adulterados, mutilados, destruidos, alterados, ilegibles, defectuosos, deteriorados o los que hubieren sido raspados en sector no autorizado de la cartilla, así como los que no cumplan con los requisitos de validación de LA TINKA.

En caso de algún defecto de producción, calificado así por LA TINKA, se procederá al reemplazo del boleto defectuoso o devolución de su valor, entendiéndose que no se generó ningún tipo de derecho a obtener premio alguno.

## **CAPITULO QUINTO**

### **MODALIDADES DE JUEGO ADICIONALES**

Artículo 10°. - 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 disponen los JUEGOS INSTANTÁNEOS.

Las características específicas de cada una de las modalidades de juego a activar serán determinadas en cada oportunidad por LA TINKA. Tales características específicas serán detalladas oportunamente en la página web y/o puntos de venta autorizados, las cuales se obligan a conocer todos los jugadores.

Las modalidades de juego adicionales son:

#### **I. Segunda chance**

1.1. Mecánica. - Además de las modalidades de juego regulares que puede adoptar los JUEGOS INSTANTÁNEOS, LA TINKA podrá realizar sorteos adicionales, ya sea de modo manual o electrónico, en los cuales se determine a uno o varios ganadores de los premios previamente anunciados específicamente para dicho sorteo adicional.

1.2. Boleto participante. - Podrán participar en esta modalidad de juego:

1.2.1 Los boletos adquiridos en los puntos de ventas autorizados por LA TINKA, durante cada periodo de vigencia de esta modalidad de juego.

1.3 Especificaciones Adicionales. – LA TINKA podrá restringir la participación de los boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS en esta modalidad de juego “Segunda Chance” a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

1.3.1 Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de los puntos de venta autorizados de LA TINKA. También se podrá restringir los boletos de juego adquiridos en una cantidad determinada de puntos de venta autorizados.

1.3.2 Periodo de vigencia: aquellos boletos de juego adquiridos durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.

1.3.3 Monto mínimo: aquellos boletos adquiridos que contengan un monto mínimo a determinar en cada caso.

1.3.4 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego “Segunda Chance”.

## **II. M x N**

2.1 Mecánica. - El jugador podrá adquirir una cantidad determinada de boletos ("M") pagando el precio de una cantidad menor de boletos ("N") (siempre que estén sean adquiridas en una misma transacción de compra).

2.2 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.

2.3 Especificaciones Adicionales. – LA TINKA podrá restringir la participación de los boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS en esta modalidad de juego "M x N" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

2.3.1 Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de los puntos de venta autorizados de LA TINKA. También se podrá restringir los boletos de juego adquiridos en una cantidad determinada de puntos de venta autorizados.

2.3.2 Periodo de vigencia: aquellos boletos de juego adquiridos durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.

2.3.3 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "M x N".

## **III. Rebaja**

3.1 Mecánica. – LA TINKA podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el jugador podrá adquirir boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS 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.

3.2 Boletos participantes. - Podrán participar en esta modalidad de juego "Rebaja" los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

3.3 Especificaciones Adicionales. – LA TINKA podrá restringir la participación de los boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS en esta modalidad de juego "Rebaja" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

3.3.1 Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de los puntos de venta autorizados de LA TINKA. También se podrá restringir los boletos de juego adquiridos en una cantidad determinada de puntos de venta autorizados.

3.3.2 Monto mínimo: aquellos boletos adquiridos que contengan un monto mínimo a determinar en cada caso.

3.3.3 Periodo de vigencia: aquellos boletos de juego adquiridos durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.

3.3.4 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Rebaja".

## **IV. Sampling**

4.1 Mecánica. – LA TINKA podrá a su solo criterio, entregar boletos de JUEGOS INSTANTANEOS de un valor determinado de manera gratuita a sus clientes, válidos para ser raspados en la zona

de juego conforme determina el presente reglamento, a través de los medios que LA TINKA vea convenientes.

4.2 Especificaciones Adicionales. – LA TINKA podrá establecer que la entrega gratuita de boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS cumpla con los siguientes parámetros:

4.2.1 Canal de venta: Los boletos podrán ser entregados a través de los puntos de venta autorizados de LA TINKA. También se podrá restringir la entrega de los boletos a una cantidad determinada de puntos de venta autorizados.

4.2.2 Periodo de vigencia Los boletos entregados de manera gratuita contarán con una vigencia de juego de acuerdo con el capítulo tercero “DE LA VIGENCIA DEL JUEGO” descrito en el presente reglamento.

4.2.3 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para la entrega de los boletos de manera gratuita, durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego “Sampling”.

## **CAPITULO SEXTO**

### **DE LA DISTRIBUCION DE FONDOS PARA PREMIOS**

Artículo 11°. - De cada emisión o serie de boletos, se destinará un mínimo de cincuenta por ciento (50.00%) del valor total de la misma a premios en dinero y/o bienes determinados. Para el caso de Co-brandings o campañas promocionales desarrolladas para terceras empresas, el porcentaje mínimo a destinarse para premios será el establecido por la mencionada empresa, pero en ningún caso será menor del 35.00%

Artículo 12°.- El fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia se constituirá con el (1%) de la recaudación obtenida de la venta de boletos de cada serie, de acuerdo a lo establecido en el artículo 10° inciso “a” del Decreto de Ley N° 21921, según modificación introducida por la Ley N° 26651. Este fondo atenderá la financiación de los premios cuando las cantidades ofertadas no puedan ser cubiertas con las recaudaciones procedentes de la venta de los boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS. También se aplicará, para el redondeo en el pago de premios en efectivo.

Artículo 13°.- El Comité Ejecutivo podrá modificar el porcentaje de la recaudación destinada a premios indicado en el artículo 17° del presente reglamento.

## **CAPITULO SETIMO**

### **DE LOS PREMIOS**

Artículo 14°.- Resultarán premiados aquellos boletos en los cuales se descubran las combinaciones de símbolos, cantidades, números y/o palabras que correspondan a los premios señalados en el indicado boleto, según sea el caso. Los boletos podrán contener una o más opciones de premios.

Para su validez, el boleto ganador debe contener en el anverso los siguientes elementos: la combinación de símbolos, cantidades, números y/o palabras que son descubiertas al raspar el sector de juego autorizado, dicha combinación debe corresponder a las instrucciones de juego detallado en el reverso, el logotipo que identifica al juego, el logotipo de LA TINKA, el logotipo de juego responsable 18+, el valor monetario del boleto, un código de barras expuesto de 22 dígitos y un código interno de 4 dígitos, el que en este caso debe ser impreso solo en números dentro de la zona de juego.

Artículo 15º.- El boleto otorga al jugador la posibilidad de ganar un premio principal consistente en una suma de dinero o un bien determinado. Asimismo, LA TINKA podrá lanzar al mercado JUEGOS INSTANTÁNEOS que, accesoriamente a los premios ofertados, cuenten con un denominado bono adicional consistente en dinero, un bien o un descuento; cuyos valores serán indicados antes del inicio de la venta de cada serie de los juegos, así como en el cuerpo del propio boleto.

Artículo 16º.- El monto del premio principal y/o la determinación del ofrecido por concepto de bono adicional, se encontrará pre impreso en los boletos de los JUEGOS INSTANTÁNEOS. Si el importe de aquellos es mayor al monto de la recaudación obtenida en determinada serie de boletos emitida, la diferencia, conforme al artículo 12º del presente Reglamento, será cubierta por el Fondo de Garantía.

Artículo 17º.- Todos los premios estarán sujetos a los impuestos de ley a cargo de los ganadores, que serán retenidos por LA TINKA. Cuando se trate de premios en dinero mayores o iguales a S/ 10.00 (Diez con 00/100 Soles) se establecerán en importes brutos y por tanto, estarán sujetos a las retenciones de los impuestos correspondientes; mientras que los premios menores a dicho importe se fijan en cantidades netas, es decir, descontados los impuestos. En el caso de los premios en bienes y de los bonos cuando fuera aplicable, se considerará como complemento de éstos el impuesto que grava el bien correspondiente, más los gastos para perfeccionar su transferencia.

Para los efectos del cálculo del importe de los premios de los JUEGOS INSTANTÁNEOS, así como de los premios de las modalidades de juego adicionales, en caso estos consistan en un premio en dólares americanos, se considerará la cotización venta de oferta y demanda – tipo de cambio promedio ponderado que publique la Superintendencia de Banca y Seguros en el Diario Oficial “El Peruano” en la fecha que sea aplicable.

## **CAPITULO OCTAVO**

### **DEL PAGO DE PREMIOS**

Artículo 18º. - Los ganadores de premios iguales o mayores a S/2,000.00 deberán contactarse al correo [cobratupremio@latinka.com.pe](mailto:cobratupremio@latinka.com.pe) para hacer efectivo el pago del premio los cuales se pagarán a través de un medio financiero conforme al Decreto Legislativo 1529. Los premios menores a S/2,000.00 se pagarán en todos los Puntos de Venta Autorizados para cotejar las cartillas y efectuar el pago de premios a nivel nacional, siempre y cuando dispongan de la suma correspondiente en efectivo en dicho momento. Caso contrario, el ganador deberá acercarse a otro Punto de Venta Autorizado.

El boleto que carezca de alguno de los requisitos detallados en el artículo 14º del presente reglamento o se encuentre ilegible, mutilado, alterado, raspado, en todo o en parte, o si no ha sido aprobado por el proceso de validación y control establecido para este juego, no podrá ser empleado para el cobro de premios.

Artículo 19º. - El derecho al cobro de los premios caduca a los ciento ochenta (180) días calendario de la fecha de finalización de la venta de cada serie del juego, la cual será publicada por LA TINKA en la página web oficial de LA TINKA.

## **CAPITULO NOVENO**

### **DEL BLOQUEO DE JUGADORES**

Artículo 20°. - LA TINKA se reserva el derecho de suspender y/o bloquear, así como retener los fondos correspondientes a las ganancias o premios obtenidos, a aquellos jugadores que incurran en violación, sospecha de violación o contravención de este Reglamento (incluyendo, pero no limitándose a la suplantación de identidad, en medio de pagos u otras de similar naturaleza), de las leyes, de las buenas costumbres y/o del orden público. Asimismo, LA TINKA podrá iniciar las acciones legales que considere pertinentes, las cuales podrían incluir el cobro de los gastos administrativos asociados y los daños y perjuicios ocasionados a LA TINKA.

(\*) Reglamento vigente desde el 13 de marzo del 2023