REGLAMENTO DEL JUEGO

CAPÍTULO PRIMERO
DEFINICIÓN DE TERMINOS

Artículo 1º.- Definición de términos

(a) **Boleto o comprobante de juego:** Es el documento digital, que contiene la jugada elegida por el jugador. Para el caso de las jugadas realizadas en la página web (https://www.teapuesto.pe/ganaya), los datos de las mismas se encontrarán en la sección de "Histórico de Tickets" donde se encuentran todas las jugadas realizadas por el cliente. Esta información deberá contener el ID del Ticket, fecha de jugada, monto de apuesta, monto ganado (de ser el caso) y el estado del ticket. Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada jugada será determinado por LA TINKA e informado en la misma plataforma de juego.

(b) **Canal de Venta Autorizado:** Plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.

(c) **¡GanaYá!:** Juego instantáneo que te ofrece más de 18 opciones de juegos, con el cual consiste en raspar una cartilla virtual para encontrar el resultado ganador.

(d) **LA TINKA**: La Tinka S.A., empresa encargada de la gerencia,implementación realización y supervisión del juego ¡GanaYá!.

(e) **Jugada**: Selección de eventos y predicciones de acuerdo con los términos de cada juego validadas por el Sistema Central de Cómputo en línea.

(f) **Jugador**: Persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego ¡GanaYá!.

(g) **Monto Máximo de Premio:** El monto máximo de premio por boleto se puede visualizar en la pirámide de premios que aparece en la información de cada juego.

(h) **Período para realizar Jugadas**: Las jugadas se pueden realizar en cualquier momento.

(i) **Premios**: Es el factor o premio fijo por acertar el resultado.

(j) **Reglamento:** El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones por las que se rige el juego ¡GanaYá!

(k) **Sistema Central de Procesamiento de Datos:** Sistema de cómputo que procesa y almacena de manera centralizada la información relativa al ingreso, registro y validación de jugadas, emisión de boletos y la posterior identificación de las jugadas ganadoras.

CAPITULO SEGUNDO
DEL JUEGO
GANAYÁ!

Artículo 2º.- Sólo podrán participar en el juego ¡GanaYá! 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, así como la aceptación de los términos y condiciones de la página al momento de su registro quedando sometida su jugada o jugadas a las condiciones que en ellos se establecen, 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, cuyo boleto o comprobante aparezca en el listado de "Histórico de Tickets", el cual deberá corresponder a una jugada válida.

Artículo 3º.- ¡GanaYá! Juego de lotería instantánea que consiste en descubrir mediante el raspado de la zona o sector autorizado de la cartilla si su boleto es el ganador de alguno de los premios del juego.

Artículo 4°: ¡GanaYá! se ofrece con pirámides de premios determinadas para cada juego por separado, según el tipo de juego elegido por el jugador.

Artículo 5°: La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidas, los cuales pueden cambiar periódicamente a sola discreción de LA TINKA, dichos cambios serán comunicados por LA TINKA a los jugadores en la fechade entrada en vigencia de los mismos.

Artículo 6°: El presente reglamento se rige por las leyes de la República del Perú y, cualquier dificultad, contienda o litigio que suscite su aplicación, cumplimiento, interpretación o validez, será resuelta por los Tribunales y Jueces del domicilio de LA TINKA en la ciudad de Lima.

CAPITULO TERCERO
PARTICIPACIÓN EN
EL JUEGO ¡GANAYÁ!

Artículo 7º: Para que un jugador participe en ¡GanaYá! deberá contar con una cuenta o registro en www.latinka.com.pe o en www.teapuesto.pe, estar logueado en su cuenta y contar con saldo disponible para la compra. Luego es necesario escoger un juego, el tipo de jugada y pagar el valor de la misma. El pago de la jugada quedará completado una vez queel Sistema Central de Cómputo la haya validado, cuya validez se probará por medio de la emisión del boleto correspondiente. Aquellas jugadas que se generaron ilegalmente mediante manipulación del sistema por parte de terceros y/o sin pagar el valor de las mismas (fiadas) no serán jugadas válidas. En este último caso LA TINKA se reserva el derecho a adoptar las acciones legales correspondientes en contra de aquellas personas que generaron dichas jugadas.

Artículo 8º.- El usuario es el responsable de sus actos y de las consecuencias que este ocasione, por lo tanto, participa en el juego bajo su propio riesgo. LA TINKA no ofrece garantías de ningún tipo, tanto explícito como implícito.

Artículo 9º: LA TINKA no garantiza que el software esté libre de errores.

Artículo 10°: LA TINKA no garantiza que los juegos estén accesibles sin interrupciones.

Artículo 11º: LA TINKA no ser hará á responsable de ninguna pérdida, costas y/o costos, gastos o daños, tanto directos como indirectos, especiales, consecuentes, accidentaleso de cualquier otro tipo, que surjan en relación a la participación en ¡GanaYá!.

Artículo 12º: Estas reglas, así como los términos y condiciones que rigen el juego ¡GanaYá! yla descripción en detalle de estas reglas para este juego, se comunicarán a los jugadores mediante la página portal https://latinkaportal.com.pe/como-jugar/. A partir del momento de su anuncio, se consideran parte integrante del reglamento oficial del juego.

CAPITULO CUARTO
MODALIDADES DE JUEGO

Artículo 13°: Tipo de juego acierta uno. Ganarás el premio si revelas un símbolo idéntico en la "números ganadores" y "tus números". El premio será equivalente a la cantidad bajo el símbolo ganador. Presiona el botón comprar para comprar una nueva cartilla virtual. Raspa manualmente o presiona el botón "Raspar todas" para descubrir los símbolos. Presiona el botón juego automático (AUTOPLAY) para comprar múltiples cartas que se rasparán automáticamente.

Artículo 14°: Tipo de juego acierta tres. Ganarás el premio si descubres tres símbolos idénticos. El premio será equivalente a la cantidad bajo el símbolo ganador. Presiona el botón comprar para comprar una nueva carta. Raspa manualmente o presiona el botón "Raspar todas" para descubrir los símbolos. Presiona el botón juego automático (AUTOPLAY) para comprar múltiples cartas que se rasparan automáticamente.

CAPITULO QUINTO
PAGO DE PREMIOS

Artículo 15°: Un premio es pagado al jugador cargándolo al saldo liquidable, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema.

Artículo 16°: El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo.

Artículo 17°: Los premios generados se enviarán automáticamente a la billetera principal de la cuenta del cliente y podrá retirar el monto total o parcial desde la sección "Retirar premios", a través de los métodos de retiro: Visa, Transferencia Bancaria o generando un QR para cobrar en efectivo en los Puntos de venta autorizados por LA TINKA.

Artículo 18º: En el caso en que, por alguna razón técnica, las jugadas ganadoras no fueran reconocidas automáticamente por el Sistema Central de Cómputo, LA TINKA podrá, de manera justificada aplicar procedimientos especiales para el pago de premios hasta que el Sistema Central de Cómputo pueda reconocer en su oportunidad las jugadas ganadoras.

Artículo 19º: Los ganadores que cobren premios mayores a partir de S/.40,000 autorizarán, a LA TINKA por el solo cobro, el uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que LA TINKA decida realizar a travésde medios impresos, digitales, de audio o video.

CAPITULO QUINTO
MÁXIMO DE PREMIOS

Artículo 21º.- El Monto Máximo de Premio se puede visualizar en la sección información de cada juego, dicha cantidad puede ser modificada a sola discreción de LA TINKA, lo cual será informado oportunamente a los jugadores.

CAPITULO SEXTO
DISTRIBUCIÓN DE FONDOPARA PREMIOS

Artículo 22º.- LA TINKA a su sola discreción determinará el porcentaje de la recaudación obtenida en las ventas de ¡GanaYá! que se destinará a los premios del juego.

CAPITULO SÉPTMO
DISPUTAS

Artículo 23º.- Un jugador que presenta una jugada aparentemente ganadora que no es reconocida como ganadora por el Sistema Central de Cómputo o que registra aparentemente premios inferiores a los establecidos en el Programa, tiene el derecho de enviar su reclamo al servicio de atención de clientes de LA TINKA, durante los siguientes 30 días desde el momento en que los resultados de todos los eventos fueran ingresados al Sistema Central de Cómputo y puestos de conocimiento del público en general. Esta disposición no enerva las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes.

Artículo 24º.- En el caso de disputas relacionadas a las ganancias y al pago de los premios, INTRALOTLA TINKA y el jugador se obligan a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr superar los inconvenientes vinculados a los mismos, actuando de buena fe y en un contexto de equilibrio de intereses. En tal sentido, LA TINKA a través del presente reglamento y de sus distintos canales de comunicación, pone en conocimiento del jugador, de manera previa y posterior a su participación, toda la información relacionada a sus restriccionesy condiciones; de forma tal que el jugador no podrá alegar el desconocimiento, ignorancia o faltade comprensión de tales extremos.

CAPITULO OCTAVO
FUERZA MAYOR

Artículo 25º.- Fuerza mayor comprende todos aquellos hechos que escapan al control de INTRALOTLA TINKA y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación de medidas de defensa que hubiera hecho LA TINKA no habría podido evitar estos sucesos.Fuerza mayor cubre los siguientes hechos, pero no limitados a caídas del sistema central de juego,de las telecomunicaciones, entre otros.

Artículo 26º.- En casos de fuerza mayor que imposibiliten la realización del juego ¡GanaYá! y el pago a los ganadores, LA TINKA no tendrá responsabilidad alguna respecto a la ejecución del juego y los premios. En tales casos, previa verificación de su Sistema Central de Cómputo reintegrará el monto jugado por los jugadores.

CAPITULO NOVENO
SEGURIDAD DE LOS DATOS

Artículo 27°: Atendiendo a la naturaleza del juego y al soporte informático que lo soporta, los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central de Cómputo se conservarán 180 días naturales contados a partir del día siguiente de realizada la jugada bajo la responsabilidad de LA TINKA. En tal sentido, transcurrido dicho plazo, la jugada será retirada del Sistema Central de Procesamiento de datos, por lo que el jugador, en caso de resultar ganador con dichajugada, ya no podrá cobrar el premio dado que dicho derecho caducó conforme se indica en el artículo 38° del presente reglamento.

*Vigencia desde el 18 de julio de 2023.