

## REGLAMENTO DEL JUEGO



---

### **CAPÍTULO PRIMERO** **DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

#### **Artículo 1º.-** Definición de términos

- (a) **Boleto o comprobante de juego:** Es el documento, impreso o digital, que contiene la jugada elegida por el jugador. Para el caso de las jugadas realizadas en la página web (<https://www.teapuestobet.com/ganaya>), los datos de estas se encuentran 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 comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.
- (c) **¡GanaYá!:** juego instantáneo a distancia 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.

## **CAPÍTULO SEGUNDO** **DEL JUEGO ¡GanaYá!**

### **Artículo 2º.- Participación de los jugadores:**

Se encuentran prohibidas de participar en los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, las siguientes personas naturales:

- 2.1. Menores de edad, en los que se encuentran comprendidos las niñas, niños y adolescentes.
- 2.2. Los funcionarios y trabajadores del MINCETUR que realizan las labores de autorización, fiscalización y sanción de los prestadores de la actividad.
- 2.3. 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.
- 2.4. 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.

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 y sea portador de un boleto o comprobante de juego válido. Para el caso de las jugadas realizadas en la página web, el boleto o comprobante deberá aparecer en el listado de "Histórico de Tickets" y 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 4º: ¡GanaYá! se ofrece con pirámides de premios determinadas para cada juego por separado, según el tipo de juego elegido por el jugador.**

**Artículo 5º:** 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 fecha de entrada en vigencia de los mismos.

**Artículo 6º:** 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.

## **CAPÍTULO TERCERO** **PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO ¡GanaYá!**

**Artículo 7º:** Para que un jugador participe en ¡GanaYá! 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 que el 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 10º:** LA TINKA no garantiza que los juegos estén accesibles sin interrupciones.

**Artículo 11º:** LA TINKA no será responsable de ninguna pérdida, costas y/o costos, gastos o daños, tanto directos como indirectos, especiales, consecuentes, accidentales o 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! y la 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.

#### **CAPÍTULO CUARTO** **MODALIDADES DE JUEGO**

**Artículo 13º:** 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 14º:** 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 rasparán automáticamente.

#### **CAPÍTULO QUINTO** **PAGO DE PREMIOS**

**Artículo 15º:** Un premio es pagado a la cuenta del jugador cargándolo al saldo liquidable, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema.

**Artículo 16º:** 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 17º:** Los premios generados se enviarán automáticamente a la billetera 1 como saldo liquidable dentro de la cuenta del cliente. El cliente podrá escoger el monto a liquidar y podrá cobrar el mismo a través de nuestra consola de premios o 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:** El ganador, que cobre su respectivo premio autoriza a LA TINKA por el solo cobro, al uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que LA TINKA decida realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

## **CAPÍTULO SEXTO** **MÁXIMO DE PREMIOS**

**Artículo 20°.-** 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.

## **CAPÍTULO SÉPTIMO** **DISTRIBUCIÓN DE FONDO PARA PREMIOS**

**Artículo 21°.-** 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.

## **CAPÍTULO OCTAVO** **DISPUTAS**

**Artículo 22°.-** 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 23°.-** En el caso de disputas relacionadas a las ganancias y al pago de los premios, LA 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 restricciones y condiciones; de forma tal que el jugador no podrá alegar el desconocimiento, ignorancia o faltade comprensión de tales extremos.

## **CAPÍTULO NOVENO** **FUERZA MAYOR**

**Artículo 24°.-** Fuerza mayor comprende todos aquellos hechos que escapen al control de LA TINKA y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación demedidas 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 25°.-** 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 deCómputo reintegrará el monto jugado por los jugadores.

## **CAPÍTULO DÉCIMO** **SEGURIDAD DE LOS DATOS**

**Artículo 26°:** 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 180días naturales contados a partir del día siguiente de realizada la jugada bajo la responsabilidad deLA TINKA. En tal sentido, transcurrido dicho plazo, la jugada será retirada del SistemaCentral 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 elartículo 38° del presente reglamento.

## **CAPÍTULO DÉCIMO PRIMERO** **JUEGOS ABANDONADOS Y ABORTADOS**

**Artículo 27°:** La responsabilidad de los conflictos relacionados con el juego recae en los proveedores que operan con sus propias licencias de juego, eximiendo así a La Tinka S.A. de cualquier responsabilidad al respecto.

**Artículo 28°:** La Tinka S.A. no asume ninguna responsabilidad por periodos de inactividad, interrupciones del servidor, demoras u otras interrupciones técnicas o políticas del juego. La administración podrá considerar reembolsos bajo su criterio discrecional.

**Artículo 29°:** Cualquier daño o pérdida atribuida al Sitio web o su contenido, como retrasos en la operación o transmisión, pérdida de datos, mal uso del sitio por parte de los usuarios, o errores u omisiones en el contenido, no será responsabilidad de La Tinka S.A.

**Artículo 30°:** En caso de mal funcionamiento del sistema, todas las apuestas serán canceladas.

**Artículo 31°:** Si un juego se inicia, pero se cancela debido a un fallo del sistema, La Tinka S.A. reembolsará el monto apostado acreditándolo en la cuenta del cliente, o si la cuenta ya no está activa, se realizará el pago a través de los métodos aprobados.

**Artículo 32°:** Si un cliente experimenta una interrupción en su participación en un juego debido a un fallo en el sistema de telecomunicaciones o en su sistema informático, el juego concluirá automáticamente. Una vez se restablezca el sistema, el cliente podrá visualizar el resultado del juego en su cuenta, y si resulta ganador, el monto correspondiente se acreditará de inmediato en su cuenta.

\* Vigencia 07 de mayo de 2024 a las 00:00.