

# REGLAMENTO DE LA LOTERIA ELECTRONICA



## CAPÍTULO PRIMERO DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

### Artículo 1º: Definición de términos

- (a) **Boleto o Comprobante de Juego:** Es el documento impreso en papel de seguridad que emiten los terminales de lotería electrónica, y que contiene una o más jugadas elegidas por el jugador. Para su validez, el boleto debe contener en el anverso los siguientes elementos: la combinación de números correspondientes a la o las jugadas efectuadas, código del punto de venta autorizado, el logotipo que identifica el juego, la fecha y número del sorteo, la fecha y hora de compra del boleto, el precio pagado por el total de jugadas realizadas, nombre de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, titular del juego, y el código de barras correspondiente. Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida.  
El valor de la(s) jugada(s) será determinado previamente por el Comité Ejecutivo
- (b) **Comité Ejecutivo:** Conformado por INTRALOT DE PERU S.A.C. y la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén.
- (c) **Cupón:** Formulario o cartilla que en su anverso contiene en forma pre-impresa una (01) zona de juego que contiene:
- Un (1) sector con la denominación "TIPO DE APUESTA", en el cual el jugador deberá escoger uno o más de los 4 tipos de apuestas disponibles dentro de los siguientes recuadros de juego:
    - **Número Exacto:** Este área del cupón cuenta con casilleros numerados del uno (1) al veinticuatro (24), agrupados por zonas según el detalle indicado en el literal (n) del presente artículo.
    - **Una Zona:** Este área del cupón cuenta con 5 casilleros donde se detallan las zonas: Zona 1, Zona 2, Zona 3, Zona 4 o Zona 5
    - **Dos Zonas:** Esta área del cupón cuenta con 5 casilleros donde se detallan las zonas: Zona 1, Zona 2, Zona 3, Zona 4 o Zona 5.
    - **Digito Final:** Este área del cupón cuenta con diez (10) casilleros, numerados ascendentemente del cero (0) al nueve (9), los mismos que configuran los dígitos finales de cada número (último dígito en el caso de números compuestos por dos dígitos).
  - Un (1) sector con la denominación "MULTIPLICA TU PREMIO POR", el cual incluye nueve (9) casilleros que permiten al jugador elegir el factor multiplicador del premio que, de ser el caso, corresponda a su jugada.
  - Un (1) sector con la denominación "SORTEOS CONSECUTIVOS", que permite al jugador elegir el número de sorteos consecutivos en los que desee que su(s) jugada(s) participe(n).
- (d) **INTRALOT:** INTRALOT DE PERU S.A.C., empresa encargada de la gerencia, implementación, realización y supervisión del juego GIRO MAGICO.
- (e) **Jugada:** La misma podrá ser:

- Simple: Consiste en elegir sólo una casilla en cualquiera de los tipos de apuestas contenidas en el cupón.
  - Múltiple: Consiste en elegir más de una casilla de cualquiera de los tipos de apuestas contenidas en el cupón o en seleccionar más de un tipo de apuesta en su cupón.
  - Al azar: Consiste en indicar verbalmente la utilización de la opción azar, o marcar dicha opción en cualquiera de los recuadros del sector "TIPO DE APUESTA" que se encuentran en el cupón, a fin de que el terminal de lotería genere en forma aleatoria una o más jugadas simples de acuerdo a los "TIPOS DE APUESTA" elegidos.
- (f) **Jugador:** Es la persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente reglamento, decide jugar y participar en el sorteo del juego GIRO MAGICO para lo cual realiza una o más jugadas.
- (g) **GIRO MÁGICO:** Consiste en una modalidad de juego de lotería electrónica en línea y tiempo real que realiza sorteos cada cinco (5) minutos de lunes a domingo de 6 a.m. a 2 a.m. del día siguiente. El precio de cada jugada simple de GIRO MAGICO es de S/. 1.00.
- (h) **Punto de Venta Autorizado:** Toda aquella persona autorizada para expender boletos del juego GIRO MAGICO, a través de los terminales de lotería electrónica instalados en cada punto de venta.
- (i) **Reglamento:** El presente reglamento de juego, que tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego GIRO MAGICO.
- (j) **RNG:** Random Number Generator o, en castellano, Generador de Números Aleatorios, es un sistema virtual que genera de manera aleatoria los números de cada sorteo.
- (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.
- (l) **Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén:** Titular de la autorización para organizar el presente juego.
- (m) **Sorteo GIRO MAGICO:** Es el mecanismo por el cual un servidor de procesamiento de datos (Generador de Números Aleatorios o RNG por sus siglas en inglés), determina el número que dará lugar a las jugadas ganadoras del juego GIRO MAGICO. Dicho número ganador dará lugar a las combinaciones ganadoras de los 4 tipos de apuesta: i) Número Exacto, ii) Una Zona, iii) Dos zonas y iv) Dígito final.
- (n) **Zona:** Es la agrupación de números de acuerdo al siguiente detalle:
- Zona 1: Comprende los números del 1 al 7 (7 opciones)
  - Zona 2: Comprende los números del 8 al 13 (6 opciones)
  - Zona 3: Comprende los números del 14 al 18 (5 opciones)
  - Zona 4: Comprende los números del 19 al 22 (4 opciones)
  - Zona 5: Comprende los números del 23 al 24 (2 opciones)

## **CAPÍTULO SEGUNDO** **DEL JUEGO GIRO MAGICO**

**Artículo 2º:** Sólo podrán participar en el juego GIRO MAGICO las personas naturales mayores de 18 años de edad.

La condición de participante en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento del reglamento y de las instrucciones del juego, así como su adhesión a lo establecido en los mismos, 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 los mismos.

**Artículo 3º:** El juego consiste en elegir una o más casillas del cupón, designando un número, zona o agrupación de números según su dígito final y sufragar su costo, para participar en el sorteo correspondiente, en la forma y las condiciones que se establecen en el presente Reglamento.

### **CAPÍTULO TERCERO** **FORMA DE PRONOSTICAR**

**Artículo 4º:** Para participar en el juego GIRO MAGICO, el jugador deberá marcar en el o los recuadros del cupón, los números elegidos para cada jugada.

**Artículo 5º:** Si el jugador así lo desea, podrá solicitar verbalmente en el punto de venta autorizado la opción de jugada azar o marcar dicha opción en el o los recuadros que se encuentran en el cupón, procediendo el terminal de lotería a elegir de manera automática y aleatoria los números y/o opciones correspondientes al TIPO DE APUESTA elegido.

**Artículo 6º:** GIRO MAGICO permite al jugador participar con cuatro tipos de apuestas, conforme a lo descrito en el artículo 1 (c), que puede combinar como considere conveniente. Las características de cada tipo de apuesta (determinadas en el cupón por un recuadro dentro del sector "TIPO DE APUESTA"), se detallan a continuación:

- “Número Exacto”: Elegir un número exacto entre el uno (1) al veinticuatro (24), en el que se detendrá la ruleta (número ganador).
- “Una Zona”: Elegir la zona que contiene el número en el cual se detendrá la ruleta (número ganador).
- “Dos Zonas”: Elegir la combinación de 2 zonas, dentro de las cuales está el número en el que se detendrá la ruleta (número ganador).
- “Dígito Final”: Elegir el dígito final del número ganador, o el número ganador, en caso de un número de un solo dígito.

**Artículo 7º:** Una jugada múltiple consiste en elegir dos o más casillas en un mismo recuadro de juego, dentro del sector "TIPO DE APUESTA".

En el caso de los tipos de apuesta “Número Exacto”, “Una Zona” o “Dígito Final”, la cantidad de jugadas de una apuesta múltiple, será igual a la cantidad de casillas marcadas. En el caso del tipo de apuesta “Dos Zonas”, la cantidad de jugadas será igual a todas las posibles combinaciones de dos zonas que se puedan generar tomando las casillas marcadas, como a continuación se detalla:

- 2 casillas generan 1 jugada.
- 3 casillas generan 2 jugadas.
- 4 casillas generan 6 jugadas.
- 5 casillas generan 10 jugadas.

Una jugada múltiple también podrá realizarse seleccionando más de un tipo de apuesta en el cupón. De elegir una jugada múltiple, el jugador debe cancelar el monto correspondiente a la cantidad de jugadas que resulten de las combinaciones elegidas.

**Artículo 8º:** El cupón contiene un sector con la denominación “MULTIPLICA TU PREMIO POR”, mediante la cual el jugador podrá elegir multiplicar el monto del premio que pueda resultar de su jugada, seleccionando en el casillero correspondiente el factor multiplicador de su elección y abonando el precio respectivo.

**Artículo 9º:** Una jugada podrá ser utilizada por el mismo jugador en diferentes sorteos. Si el jugador así lo decidiera podrá hacer jugadas para sorteos consecutivos marcando en el sector correspondiente del cupón el número de sorteos en los que desee que su jugada participe.

**Artículo 10º:** El jugador entregará en el punto de venta autorizado el(los) cupón(es) conteniendo su(s) jugada(s) así como el importe de la(s) misma(s) para su ingreso en el terminal de lotería y la emisión del boleto respectivo.

**Artículo 11º:** A fin de facilitar la comercialización del juego GIRO MAGICO, excepcionalmente se podrán comercializar boletos de juego pre-impresos emitidos por cualquiera de los Puntos de Venta Autorizados con jugadas seleccionadas al azar.

## **CAPÍTULO CUARTO** **ADMISION DE APUESTAS Y PARTICIPACION EN EL JUEGO**

**Artículo 12º:** El boleto o comprobante de juego emitido por los puntos de venta autorizados, es un documento al portador y el único documento válido para solicitar el pago de premios, constituyendo la única prueba de participación en el juego GIRO MAGICO. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

**Artículo 13º:** En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego GIRO MAGICO, a las que presta su conformidad todo jugador, que las jugadas hayan sido registradas válidamente y no anuladas en el Sistema Central de Procesamiento de Datos desde la apertura de cada sorteo hasta que el contador decreciente de periodo indique que faltan diez (10) segundos para el siguiente sorteo, de acuerdo con los requisitos y las formalidades establecidas en este reglamento. Los comprobantes de juego que se validen después del periodo indicado, participarán en el sorteo inmediato posterior.

**Artículo 14º:** INTRALOT 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.

## **CAPÍTULO QUINTO** **MODALIDADES ADICIONALES DE JUEGO**

**Artículo 15º:** INTRALOT 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 GIRO MAGICO en la misma oportunidad del sorteo del juego GIRO MAGICO, o en cualquier otra oportunidad que éste fije.

Las características específicas de cada una de las modalidades de juego a activar, serán determinadas en cada oportunidad por INTRALOT, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público. Tales características específicas serán detalladas oportunamente en la página web las cuales se obligan a conocer todos los jugadores.

Las modalidades de juego adicionales son:

### **I. Segunda chance**

**1.1. Mecánica.-** Además de los sorteos regulares del juego GIRO MAGICO, INTRALOT podrá realizar sorteos adicionales, ya sea de modo manual, electrónico o a través de un bolillero único, 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 de juego adquiridos con jugadas válidas para el o los sorteos regulares de GIRO MAGICO que ocurran durante cada periodo de vigencia de esta modalidad de juego.

**1.2.2.** Los boletos de juego pre-impresos entregados por INTRALOT para el fin específico de participar en el sorteo adicional de esta modalidad de juego durante cada periodo de vigencia de la misma.

**1.3 Especificaciones Adicionales.-** INTRALOT podrá restringir la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO 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 uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de INTRALOT y/o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir los boletos de juego participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

**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 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.

1.3.4 Cualquier especificación adicional que INTRALOT defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Segunda Chance".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO en la modalidad "Segunda Chance" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

## II. M x N

2.1 *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).

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*.- INTRALOT podrá restringir la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO 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 uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de INTRALOT y/o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir los boletos de juego participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

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 INTRALOT defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "M x N".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO en la modalidad de juego "M x N" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

## III. Rebaja

3.1 *Mecánica*.- INTRALOT podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el jugador podrá adquirir boletos del juego GIRO MAGICO pagando un precio reducido, ya sea por un porcentaje de descuento a fijar por INTRALOT o a través de un monto de descuento determinado en dinero y a fijar por INTRALOT, 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*.- INTRALOT podrá establecer previamente la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO en esta modalidad de juego "Rebaja" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

3.3.1 Canal 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 INTRALOT, y/o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir las jugadas participantes a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

3.3.2 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.

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

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

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO en la modalidad de juego "Rebaja" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

## IV. Gana Al Instante

4.1 *Mecánica*.- A través de la modalidad de juego "Gana Al Instante", INTRALOT podrá entregar premios de manera instantánea al jugador luego de la compra de un boleto de juego de GIRO MAGICO.

INTRALOT podrá determinar que boleto está premiado a través de las siguientes mecánicas:

4.1.1 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.

4.1.2 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, INTRALOT 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 a los jugadores las diferentes categorías de premios y la cantidad de premios a entregar por cada una durante la vigencia de la modalidad de juego "Gana Al Instante". 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.

4.2 *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:

4.2.1 Se realice la entrega de todos los premios anunciados para dicho periodo de vigencia.

4.2.2 Se alcanza la fecha de término de dicho periodo de vigencia.

4.3 *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.

4.4 *Especificaciones Adicionales.*- INTRALOT podrá establecer la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO en esta modalidad de juego "Gana Al Instante" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

4.4.1 Canal 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 INTRALOT, y/o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir las jugadas participantes a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

4.4.2 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.

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

4.4.4 Cualquier especificación adicional que INTRALOT defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Gana Al Instante".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GIRO MAGICO en la modalidad "Gana Al Instante" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

## V. Cupones de Canje o Sampling

5.1 *Mecánica.*- INTRALOT 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 GIRO MAGICO en los puntos de venta autorizados de INTRALOT, a través de los medios que INTRALOT vea convenientes. El valor de los cupones puede ser menor, igual o mayor al de una jugada de GIRO MAGICO, y sus características específicas y restricciones deben estar indicados en el mismo. 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 lotería electrónica.

5.2 *Especificaciones Adicionales.*- INTRALOT podrá establecer que la entrega de los cupones de canje válidos para ser canjeados para realizar jugadas de GIRO MAGICO cumpla con los siguientes parámetros:

5.2.1 Canal 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 INTRALOT, y/o futuras plataformas a desarrollarse. También se podrá restringir la entrega de los cupones a una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos. 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 lotería electrónica.

5.2.2 Periodo de vigencia: los cupones de canje contarán con una fecha de expiración luego de la cual ya no podrán ser canjeados en los terminales de lotería electrónica.

5.2.3 Cualquier especificación adicional que INTRALOT defina para la entrega de los cupones de canje durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Sampling". Cualquier condición adicional sobre los cupones de canje de GIRO MAGICO participantes de la modalidad de juego "Sampling", deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

## **CAPÍTULO SEXTO** **CELEBRACIÓN DE LOS SORTEOS**

**Artículo 16º:** Antes de la realización de cada sorteo, las jugadas serán objeto de un proceso computacional de registro y control en el cual se verificará la efectiva participación de cada jugada. Como resultado de este proceso, el Sistema Central de Procesamiento de Datos, emitirá un reporte en soporte magnético con todas las jugadas que participarán en el sorteo, las cuales se utilizarán para el escrutinio de ganadores. Dichos reportes serán entregados a un Notario Público para su certificación y custodia entre las 21:00 y 22:00 horas del día siguiente, y se mantendrán en archivos a disposición del público en el local principal de INTRALOT, durante los ciento ochenta (180) días calendario posteriores a la realización del sorteo. Los reportes resultado de este sorteo son inapelables por el jugador y la aceptación de la jugada es condicional hasta que se realice esta verificación.

**Artículo 17º:** Dada la naturaleza y características del juego, una vez que el boleto haya sido impreso por la promotora o agente el jugador no tendrá opción a anular la(s) jugada(s) realizada(s). Tampoco procede la anulación de jugadas consecutivas después de la realización del primer sorteo para el cual se formuló la jugada consecutiva.

**Artículo 18º.-** Los sorteos del juego GIRO MAGICO, a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebran cada cinco (5) minutos en un servidor certificado denominado RNG (random number generator), el mismo que estará ubicado en el Sistema Central dentro de las instalaciones de INTRALOT.

INTRALOT se reserva el derecho de poder cambiar en cualquier momento el intervalo en que se celebrarán los sorteos, pudiendo determinar una nueva periodicidad, ya sea mayor o menor a cinco (5) minutos, lo cual será comunicado oportunamente a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

Los sorteos de GIRO MAGICO a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebrarán de manera continua durante todo el día, con un periodo de cese de 4 horas diarias comprendidas entre las 02:00 a.m. y las 6:00 a.m. para el mantenimiento del sistema. Este período de cese podrá ser modificado a discreción de INTRALOT en el momento que éste estime pertinente, lo cual será comunicado oportunamente a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

Para la celebración de los sorteos, un servidor de procesamiento de datos elegirá cada cinco (5) minutos de manera aleatoria un número ganador de un total de veinticuatro (24) números posibles entre el uno (1) y el veinticuatro (24), el cual, de acuerdo a la zona donde esté ubicado y su dígito único o final, y de acuerdo a lo señalado en el artículo 1 (c) y 1 (f) del presente reglamento, dará lugar al ganador de todos los tipos de apuesta para cada sorteo (número exacto, una zona, dos zonas y dígito final).

**Artículo 19º:** El Notario Público levantará un acta con todos los resultados de todos los sorteos, la misma que contendrá los resultados generados a partir de las 0:00 hasta las 23:55 horas sin contar el periodo estipulado en el artículo 18º. La hora de corte de dicha certificación será después del último sorteo del día que se llevará a cabo a las 23:55 horas en Perú.

Dicha Acta será certificada por el Notario Público entre las 21:00 y 22:00 horas del día siguiente. Asistirá como invitado a dicho acto, el representante de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén.

**Artículo 20°:** En caso que, excepcionalmente, un sorteo no pudiese celebrarse en el período previsto, éste deberá realizarse dentro de un plazo máximo de cuarenta y ocho (48) horas desde que se postergó el sorteo, sin que en ningún caso este hecho pueda ser motivo de devolución del importe de las jugadas efectuadas. De no realizarse dicho Sorteo en el plazo límite establecido, INTRALOT devolverá el importe de las jugadas válidamente emitidas para ese sorteo al portador del comprobante del juego respectivo.

**Artículo 21°:** Los resultados de los sorteos serán publicados cada 5 minutos en los puntos de venta de INTRALOT, en la página web del juego, [www.giromagico.com.pe](http://www.giromagico.com.pe) y en cualquier medio de comunicación que determine INTRALOT.

**Artículo 22°:** INTRALOT podrá activar modalidades de juego adicionales para la venta de boletos para un sorteo, conforme a lo indicado en el artículo 15°, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público, indicando las características y vigencia de la promoción.

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

**Artículo 23°:** El precio de las jugadas será fijado por el Comité Ejecutivo, de acuerdo a lo establecido en el inciso a) del artículo 1° del presente reglamento, pudiéndose establecer jugadas de mayor o menor valor para modalidades de juego adicionales.

**Artículo 24°:** Los premios del juego GIRO MAGICO, serán pagados con el producto de la recaudación correspondiente a la venta del juego. Si el monto de la recaudación fuera insuficiente para el pago de los premios del juego GIRO MAGICO, éstos serán cubiertos con cargo al Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén de acuerdo a lo establecido en el artículo 25° del presente reglamento, los excesos de recaudación de sorteos anteriores y/o, en su defecto, por INTRALOT.

**Artículo 25°.-** El Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén se constituirá con el uno por ciento (1%) de la recaudación obtenida en cada sorteo, de acuerdo a lo establecido en el artículo 10° inciso "a" del Decreto 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 los sorteos. También se aplicará, para el redondeo en el pago de premios en efectivo.

## **CAPÍTULO OCTAVO** **PREMIOS**

**Artículo 26°.-** Resultarán premiadas aquellas jugadas de GIRO MAGICO que acierten con las jugadas descritas a continuación, dependiendo del tipo de apuesta elegida:

- a) **“Número Exacto”:**
  - Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de (dieciséis punto uno) 16.1 veces la apuesta efectuada.
- b) **“Una Zona”:**

Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio que varía dependiendo de la cantidad de números que agrupa cada zona y por lo tanto la dificultad de acertar en cada caso:

  - Zona 1: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de dos punto tres (2.3) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 2: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de dos punto siete (2.7) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 3: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de tres punto dos (3.2) veces la apuesta efectuada.

- Zona 4: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de cuatro (4) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 5: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de ocho (8) veces la apuesta efectuada.
- c) **“Dos Zonas”:**  
Dentro de esta modalidad de apuesta se premiará aquellas jugadas que acierten el número elegido por el sistema y este esté ubicado dentro de una de las dos zonas elegidas, el premio que varía dependiendo de la cantidad de números que agrupa cada combinación de dos zonas y por lo tanto la dificultad de acertar en cada caso:
- Zona 1 + Zona 2: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de uno punto dos (1.2) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 1 + Zona 3: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de uno punto tres (1.3) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 1 + Zona 4: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de uno punto cinco (1.5) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 1 + Zona 5: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de uno punto ocho (1.8) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 2 + Zona 3: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de uno punto cinco (1.5) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 2 + Zona 4: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de uno punto seis (1.6) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 2 + Zona 5: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de dos (2) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 3 + Zona 4: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de uno punto ocho (1.8) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 3 + Zona 5: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de dos punto tres (2.3) veces la apuesta efectuada.
  - Zona 4 + Zona 5: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de dos punto siete (2.7) veces la apuesta efectuada.
- d) **“Dígito Final”:**  
Dentro de esta modalidad de apuesta, se premiarán aquellas jugadas que acierten el dígito final del número elegido por el sistema, el premio que varía dependiendo de la cantidad de números que agrupa cada opción y por lo tanto la dificultad de acertar en cada caso:
- Dígito Final 1, 2, 3 ó 4: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de cinco punto cuatro (5.4) veces la apuesta efectuada.
  - Dígito Final 0, 5, 6, 7, 8 ó 9: Las jugadas que acierten este tipo de apuesta, se harán acreedoras a un premio de ocho (8) veces la apuesta efectuada.

## **CAPÍTULO NOVENO** **PAGO DE PREMIOS**

**Artículo 27º.-** Los premios podrán ser cobrados inmediatamente después de la publicación de los resultados del sorteo correspondiente, conforme a lo dispuesto en el artículo 18º del presente reglamento, contra la entrega del boleto ganador, debiendo el portador identificarse para efectos de su cobro.

Tratándose de premios mayores o iguales a S/. 5,000 serán pagados en un plazo máximo de treinta (30) días calendarios siguientes a la fecha en la que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador en las oficinas de INTRALOT. El pago de todos los premios iguales o superiores a S/. 5,000, será efectuado en el lugar y fecha que INTRALOT determine, en presencia de Notario Público quien levantará el acta correspondiente. Asistirá como invitado un representante de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén.

El boleto que carezca de alguno de los requisitos detallados en el literal a) del artículo 1º 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 cómputo de registro y control establecido para este juego, no podrá ser empleado para el cobro de premios.

**Artículo 28º** Todos los premios estarán sujetos a los impuestos y retenciones de ley a cargo de los ganadores y serán retenidos por INTRALOT.

**Artículo 29º.-** En el caso de que un jugador haya realizado más de una jugada de GIRO MAGICO en el mismo boleto ya sea a través de la mecánica de jugadas múltiples, jugadas al azar o jugadas consecutivas y dos o más de las mismas resulten premiadas, el monto individual de cada premio se sumará para formar un total por boleto premiado, el cual será gravado con los impuestos y retenciones de ley a cargo del ganador, que serán retenidos por INTRALOT.

**Artículo 30º.-** Los boletos con premios de hasta S/.150.00 serán pagados en los puntos de venta autorizados, al portador del boleto ganador, previa identificación, siempre y cuando dichos puntos dispongan de la suma correspondiente en efectivo, en ese momento. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta y/o al local principal de INTRALOT, ubicado en la Av. Del Parque Norte N° 1180, Urb. Corpac, San Borja, de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m.

Los ganadores de premios mayores a S/.150.00 deberán acercarse al local principal de INTRALOT, ubicado en la Av. Del Parque Norte N° 1180, Urb. Corpac, San Borja, de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m., o en el caso de provincias, al distribuidor autorizado, previo registro de identidad y presentación de documentos por parte del ganador, para la indicación del lugar y fecha de entrega del premio correspondiente.

**Artículo 31º:** El derecho al cobro de los premios caduca a los ciento ochenta (180) días calendarios contados desde la fecha del sorteo.

**Artículo 32º:** El ganador que cobre su respectivo premio autoriza a INTRALOT y/o a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, por el solo hecho del cobro, el uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que INTRALOT y/o la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén decidan realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

(\*) Reglamento vigente desde el 06 de Agosto del 2012.