

REGLAMENTO DE LA LOTERIA ELECTRÓNICA



CAPITULO PRIMERO **DEFINICION DE TERMINOS**

Artículo 1°: Definición de términos

- (a) **Boleto:** Es el comprobante de juego, documento impreso en papel de seguridad que emiten los terminales de lotería electrónica, y que contiene una o más jugadas elegidas por el jugador, cuando participa del Juego de manera física, conforme a lo establecido en el artículo 13° del presente Reglamento.

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 Código de Barras del Boleto servirá para que el Jugador pueda revisar si tiene premios pendientes así como realizar el cobro de premios a través del Aplicativo web TINKANET (www.tinkanet.pe), conforme se detalla más adelante. El valor de la(s) jugada(s) será determinado previamente por el Comité Ejecutivo

- (b) **Comité Ejecutivo:** Conformado por LA TINKA S.A. y la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén.
- (c) **Cupón:** Formulario o cartilla que en su anverso contiene en forma pre-impresa cuatro (4) recuadros o zonas de juego, identificados con la denominación "JUGADA 1", "JUGADA 2", "JUGADA 3", y "JUGADA 4" respectivamente; cada uno de los cuales contiene a su vez, cuarenta (40) casilleros numerados ascendentemente del 1 al 40. Cada recuadro contiene además:

- Un casillero con la denominación "CHAU CHAMBA", que permite al jugador, participar de un segundo sorteo con sus mismos números, siempre y cuando el jugador asuma el costo correspondiente a esta opción de juego adicional.
- Un casillero con la denominación "AZAR", que permite al jugador optar por una combinación aleatoria de seis (6) números.
- Un casillero con la denominación "ANULADO", que permite al jugador anular la combinación marcada cuando hubiere errado en la elección de ésta, en cuyo caso el terminal de lotería no la procesará.

El cupón contiene además, un sector denominado "SORTEOS CONSECUTIVOS", que permite al jugador elegir el número de sorteos consecutivos en los que desee que su(s) jugada(s) participe(n). La opción de sorteos consecutivos puede ser desactivada por LA TINKA a su sólo criterio, para dicho fin publicará oportunamente en los medios que considere pertinentes.

- (d) **LA TINKA:** LA TINKA S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación, realización y supervisión del juego KABALA.
- (e) **Jugada:** La misma podrá ser:
- (i) Simple: Consiste en elegir seis (6) números de los cuarenta (40) disponibles en uno o más de los recuadros del cupón.
 - (ii) Múltiple: Consiste en elegir en un mismo recuadro un mínimo de siete (7) o más números de los cuarenta (40) disponibles de los recuadros del cupón.
 - (iii) Con CHAU CHAMBA: Consiste en marcar el casillero de la opción "CHAU CHAMBA". Se podrá acceder a esta opción adicional de juego siempre y cuando el jugador asuma el costo de la misma, adquiriendo el derecho a participar en el Sorteo CHAU CHAMBA con los mismos seis números elegidos para el Sorteo KABALA.

- (iv) **Azar:** Consiste en indicar verbalmente la utilización de la opción “AZAR” o marcar dicha opción en el o los recuadros que se encuentran en el cupón, a fin de que el terminal de lotería genere en forma aleatoria los seis (6) números de una o más jugadas simples.
- (v) **Gratis:** Jugada obtenida por dos aciertos en jugadas de Kábala o jugada obtenida por bonificación, la cual puede ser usada para jugar el producto Kábala mediante una jugada simple.

- (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 KABALA para lo cual realiza una o más jugadas.
- (g) **KABALA:** Consiste en una modalidad de juego de lotería electrónica en línea y tiempo real que se sortea tres (3) veces por semana, los días martes, jueves y sábado. El precio de cada jugada simple de KABALA (o combinación de 6 números) es de S/ 2.00 (Dos y 00/100 Soles)
- (h) **KABALA CHAU CHAMBA:** Es una opción de juego adicional que el cliente podrá elegir como parte del juego KABALA. El precio de la opción CHAU CHAMBA es de S/1.00 (Un y 00/100 Sol) adicional a cada jugada simple de KABALA (costo total de S/3.00 (Dos y 00/100 Soles) por combinación de 6 números).
- (i) **Punto de Venta Autorizado:** Toda aquella persona autorizada para expender boletos del juego KABALA, a través de los terminales de lotería electrónica instalados en cada punto de venta.
- (j) **Reglamento:** El presente reglamento de juego que tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego KABALA y su opción adicional de juego CHAU CHAMBA.
- (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 KABALA:** Es el mecanismo por el cual un servidor de procesamiento de datos (Generador de Números Aleatorios o RNG por sus siglas en inglés) escoge de manera aleatoria y al azar, sin repetición, seis (6) números aleatorios diferentes entre cuarenta (40) números (del 1 al 40), el mismo que se visualiza por medio de una animación, como parte del juego KABALA.
- (n) **Sorteo CHAU CHAMBA:** Es el mecanismo por el cual un servidor de procesamiento de datos (Generador de Números Aleatorios o RNG por sus siglas en inglés) escoge de manera aleatoria y al azar, sin repetición, seis (6) números aleatorios diferentes entre cuarenta (40) números (del 1 al 40), el mismo que se visualiza por medio de una animación, como parte del juego CHAU CHAMBA.
- (o) **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 del mismo mediante la lectura del Código de Barras 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. Las condiciones de uso del aplicativo TINKANET se pueden revisar ingresando a www.tinkanet.pe.

CAPITULO SEGUNDO **DEL JUEGO KABALA**

Artículo 2°: Sólo podrán participar en el juego KABALA 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 3°: El juego consiste en elegir cuando menos seis (6) números en una misma jugada, de un recuadro de cuarenta (40) números correlativos, para participar en el sorteo correspondiente, en la forma y las condiciones que se establecen en el presente reglamento.

CAPITULO TERCERO
KABALA CHAU CHAMBA

Artículo 4°.- El costo de participar de la opción de juego adicional CHAU CHAMBA es de S/1.00 (Un y 00/100 Sol) adicional por cada jugada de KABALA, dando como resultado un costo total por jugada de S/3.00 (Tres y 00/100 Soles). No es posible participar de la opción CHAU CHAMBA sin antes realizar como mínimo una (01) jugada simple de KABALA. En caso de participar de la opción de juego adicional CHAU CHAMBA, se detallará en su boleto la jugada con las siglas CC.

Artículo 5°: La opción CHAU CHAMBA otorga el derecho al jugador de participar del Sorteo CHAU CHAMBA con los mismos números elegidos para el Sorteo KABALA.

Artículo 6°: El Sorteo CHAU CHAMBA se realizará inmediatamente después de cada Sorteo KABALA,

Artículo 7°: Se considerarán como ganadoras dentro de la opción CHAU CHAMBA aquellas jugadas que reúnan los dos requisitos siguientes de manera conjunta:

- a) Que se haya seleccionado la opción de juego adicional CHAU CHAMBA en el boleto de juego y se haya pagado el monto adicional por dicha opción conforme a lo indicado en el artículo 4°.
- b) Que hayan obtenido 3, 4, 5 o 6 aciertos como resultado de la extracción de las 6 bolillas del Sorteo CHAU CHAMBA.

Artículo 8°: Serán considerados ganadores únicamente las personas naturales mayores de 18 años, que cumpliendo todos los requisitos mencionados en los Artículos 7° y 56° de este Reglamento, presenten y validen exitosamente el boleto ganador en las oficinas de LA TINKA.

Artículo 9°: En caso de que en una misma fecha de sorteo se encontrase más de una jugada ganadora de los 6 aciertos en el Sorteo CHAU CHAMBA, se aplicará lo dispuesto en el artículo 52 del presente reglamento.

CAPITULO CUARTO
FORMA DE PRONOSTICAR

Artículo 10°: Para participar en el juego KABALA, el jugador deberá marcar en el o los recuadros del cupón, los números elegidos para cada jugada.

Artículo 11°: 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 recuadro del cupón, procediendo el terminal de lotería a elegir de manera automática y aleatoria los números de la jugada.

Artículo 12°: Una jugada múltiple consiste en elegir en un mismo recuadro siete (7) o más números. El número de jugadas se determina por el número de todas las combinaciones posibles de los números emitidos, tomados de seis (6) en seis (6).

Artículo 13°: Si el jugador así lo desea, podrá marcar la opción CHAU CHAMBA en el recuadro correspondiente del cupón, adquiriendo el derecho a participar en el Sorteo CHAU CHAMBA con la misma jugada elegida para el sorteo KABALA, ya sea esta simple, múltiple o consecutiva.

Artículo 14°: 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 15°: 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 16°: A fin de facilitar la comercialización del juego KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA, excepcionalmente se podrán comercializar boletos de juego pre-impresos emitidos por cualquiera de los Puntos de Venta Autorizados con jugadas seleccionadas al azar.

CAPITULO QUINTO

ADMISION DE APUESTAS Y PARTICIPACION EN EL JUEGO

Artículo 17°: El Jugador podrá realizar sus jugadas bajo las siguientes modalidades:

1. De manera virtual, a través de la página web de la Kabala (www.kabala.com.pe), para lo cual el Jugador deberá registrarse en la plataforma mediante la creación de un Usuario, conforme se detalla en el artículo 20° del presente Reglamento:
2. De manera física: Consiste en la compra de un Boleto de Juego en cualquiera de los Puntos de Venta físicos autorizados por LA TINKA.

El boleto emitido por los Puntos de Venta Autorizados, es un documento al portador y el único documento válido para solicitar el pago de premios, así como para ejercitar el derecho a seguir jugando por 2 aciertos; constituyendo la única prueba de participación en el juego KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

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.

Artículo 18°: En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA, 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 hasta el cierre del sorteo, de acuerdo con los requisitos y las formalidades establecidas en este reglamento.

CAPITULO SEXTO

MODALIDADES ADICIONALES DE JUEGO

Artículo 19°: 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 KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA, en la misma oportunidad del sorteo KABALA o CHAU CHAMBA, 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 LA TINKA, 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 KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA, LA TINKA 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 *Boletos participantes.*- 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 KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA que ocurran durante cada periodo de vigencia de esta modalidad de juego.
 - 1.2.2. Los boletos de juego pre-impresos entregados por LA TINKA 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.*- LA TINKA podrá restringir la participación de los boletos

de juego de KABALA 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 LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, 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 LA TINKA 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 KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA 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. **Sí o Sí**

2.1 *Mecánica*.- Luego de la extracción de las seis (6) bolillas regulares del Sorteo KABALA o del Sorteo CHAU CHAMBA, y en el caso de que no existiese un ganador con seis (6) aciertos del pozo buenazo de KABALA, y/o de los seis (6) aciertos de CHAU CHAMBA, LA TINKA podrá continuar extrayendo bolillas adicionales del mismo bolillero regular de juego para cualquiera de los dos sorteos (KABALA y CHAU CHAMBA), hasta encontrar una jugada o jugadas ganadoras con seis (6) aciertos, combinando las bolillas regulares del sorteo y las bolillas adicionales. LA TINKA también podrá extraer una por una o en simultáneo, un número previamente determinado de bolillas adicionales del bolillero regular de juego, encontrando a todas las jugadas ganadoras con seis (6) aciertos, resultantes de las posibles combinaciones de las bolillas regulares del sorteo y las bolillas adicionales.

La combinación de números resultante de la extracción de la o las bolillas adicionales sólo será válida para obtener los premios de esta modalidad de juego, los cuales habrán sido previamente anunciados. En tal sentido, la obtención de algún premio mediante la modalidad de juego "Sí o Sí" no atribuirá derecho alguno respecto de los premios ofrecidos para los aciertos dentro de la extracción de las seis (6) bolillas regulares en cualquiera de los dos sorteos para los que se active esta modalidad de juego.

Los premios entregados en la modalidad de juego "Sí o Sí" podrán ser dinero en efectivo, vales de consumo o bienes de cualquier tipo.

2.2 *Jugadas participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego "Sí o Sí" las jugadas adquiridas válidas para el o los sorteos de KABALA (tanto el Sorteo KABALA como el Sorteo CHAU CHAMBA) que ocurran durante cada periodo de vigencia de dicha modalidad.

2.3 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá restringir la participación de las jugadas de KABALA adquiridas bajo esta modalidad de juego "Sí o Sí" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

2.3.1 Canal de venta: aquellas jugadas adquiridas a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá condicionar la participación de las jugadas a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

2.3.2 Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellas jugadas contenidas en boletos de juego de KABALA que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso.

2.3.3 Periodo de vigencia: aquellas jugadas adquiridas durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.

2.3.4 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Sí o Sí", será previamente comunicada al público. Cualquier condición adicional para la participación de las jugadas en la modalidad "Sí o Sí" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

III. **M x N**

3.1 *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.)

3.2 *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.

3.3 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá restringir la participación de los boletos de juego de KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA en esta modalidad de juego "M x N" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

3.3.1 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 LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, 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.

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

3.3.3 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 de juego de KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA 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.

IV. Rebaja

4.1 *Mecánica*.- LA TINKA podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el jugador podrá adquirir boletos del juego KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA 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.

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

4.3 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá establecer previamente la participación de los boletos de juego de KABALA y su opción adicional de juego CHAU CHAMBA en esta modalidad de juego "Rebaja" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

4.3.1 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 LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, 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.

4.3.2 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.

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

4.3.4 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 de juego de KABALA y de su opción de juego adicional CHAU CHAMBA 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.

V. Gana Al Instante

5.1 *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 KABALA y de su opción de juego adicional CHAU CHAMBA.

LA TINKA podrá determinar qué boleto está premiado a través de las siguientes mecánicas:

5.1.1 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.

5.1.2 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, LA TINKA determinará oportunamente las categorías de premios, la cantidad de premios a entregar y la frecuencia de boletos premiados por cada categoría de premios, 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.

5.2 *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:

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

5.2.2 Se cumpla la fecha de término de dicho periodo de vigencia.

5.3 *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.

5.4 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá establecer la participación de los boletos de juego de KABALA y de su opción de juego adicional CHAU CHAMBA en esta modalidad de juego "Gana Al Instante" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

5.4.1 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 LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E- Commerce, Web Móvil, 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.

5.4.2 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.

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

5.4.4 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 de juego de KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA 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.

VI. Cupones de Canje, Sampling o Sampling Web

6.1 *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 KABALA y/o de su opción de juego adicional CHAU CHAMBA 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 saldo gratuito 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 KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA, 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 lotería electrónica.

6.2 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá establecer que la entrega de los cupones de canje válidos para ser canjeados para realizar jugadas de KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA cumpla con los siguientes parámetros:

6.2.1 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 LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E- Commerce, Web Móvil, 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. En el caso de las plataformas digitales de LA

TINKA, el saldo gratuito es entregado 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.

6.2.2 Periodo de vigencia: los cupones de canje y el saldo gratuito entregado a través de las plataformas digitales de LA TINKA contarán con una fecha de expiración luego de la cual ya no podrán ser canjeados en los terminales de lotería electrónica.

6.2.3 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para la entrega de los cupones de canje o de saldo gratuito 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 KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA, o sobre el saldo gratuito 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 a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

VII. Bono por Recarga Web

7.1 *Mecánica*.- LA TINKA podrá, a su criterio, activar esta modalidad de juego a través de sus plataformas digitales (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, 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 www.LA.TINKA.com.pe), 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"

7.2 *Usuarios participantes*.- Para poder acceder a esta modalidad de juego, el jugador debe:

7.2.1 Contar con una cuenta de usuario LA TINKA creada en www.LATINKA.com.pe.

7.2.2 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.

7.3 *Especificaciones Adicionales*.-

7.3.1 Periodo de vigencia: La modalidad de juego "Bono por Recarga Web" contará con una fecha de expiración luego de la cual ya no se accederá al beneficio del saldo adicional gratuito.

7.3.2 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.

7.3.3 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 a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

CAPITULO SEPTIMO

MODALIDAD DE COMPRA A TRAVES DE INTERNET (LA TINKA VIRTUAL)

Artículo 20°: Adicionalmente a lo establecido en el presente reglamento, se podrá jugar KABALA y su opción de juego adicional CHAU CHAMBA a través de las páginas web www.LATINKA.com.pe, www.KABALA.com.pe, para lo cual el jugador deberá crear su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

Si el jugador desea realizar una jugada a través de internet, deberá:

1. Estar registrado como usuario a través de su Cuenta Virtual LA TINKA personal.
2. Estar logueado a su Cuenta Virtual LA TINKA personal.
3. Tener saldo disponible en su Cuenta Virtual LA TINKA personal.
4. En caso no tenga saldo disponible, o sea la primera vez que accede a su cuenta, el jugador deberá recargar saldo virtual en su cuenta a través de las siguientes opciones:
 - a. Tarjetas Lotocard.
 - b. Transferencia bancaria, vía BCP
 - c. Tarjetas de crédito y débito, VISA y MASTERCARD.
 - d. Pago Efectivo
 - e. SafetyPay.
 - f. PIN Virtual

LA TINKA se reserva el derecho a modificar las modalidades de recarga mencionadas

anteriormente, de acuerdo a la disponibilidad de las empresas prestadoras de cada servicio. Para dicho fin, informará al cliente de manera anticipada y oportuna en su página web la disponibilidad de cada opción.

Artículo 21°: Para activar la tarjeta pre impresa LOTOCARD o el pin virtual, el jugador deberá raspar la zona de raspe del reverso de la tarjeta LOTOCARD o comprar su pin virtual en las redes externas autorizadas (Banco Interbank y red Full Carga), y cargar el saldo asociado a su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

Por el hecho de activar la tarjeta pre impresa LOTOCARD o adquirir un pin virtual, el jugador acepta la recepción de publicidad de LA TINKA.

Para realizar un abono de saldo desde su tarjeta de crédito, el jugador debe llenar los datos de su tarjeta de crédito en su Cuenta Virtual LA TINKA personal y el monto del saldo a depositar. Una vez que la transacción haya sido autorizada, se le cobrará el monto especificado a su tarjeta de crédito y su saldo en su Cuenta Virtual LA TINKA personal habrá incrementado. El monto mínimo a cargar a través de tarjeta de crédito es de S/ 20.00 (Veinte y 00/100 Soles) por transacción.

Para generar un abono de saldo desde el Banco BCP con la opción recarga virtual, el jugador debe generar el Código BCP solicitando como mínimo S/ 20.00 (Veinte y 00/100 Soles); el cual posteriormente pagará en el banco BCP. Para pagar el Código BCP el jugador tendrá dos (2) opciones:

- a. Ingresar a www.viabcp.com.pe, luego a la sección pago de servicios/empresas diversas/LA TINKA/recargas Lotocard. El jugador ingresará en la página del banco el Código BCP generado en www.LATINKA.com.pe, y/o www.KABALA.com.pe. El importe será transferido automáticamente a la Cuenta Virtual LA TINKA personal del cliente. El jugador debe verificar la correcta carga del saldo en su Cuenta Virtual LA TINKA personal.
- b. Acudir a cualquier agencia o agente BCP a nivel nacional con el código BCP generado en la página www.LATINKA.com.pe, y/o www.KABALA.com.pe pagar la suma correspondiente de acuerdo al siguiente rubro: pago de servicios/empresas diversas/LA TINKA/recargas Lotocard. Indicar al funcionario del banco el Código BCP, pagando el importe requerido. Finalmente regresar a su cuenta LA TINKA Virtual personal, donde confirmará el pago realizado en el banco, con lo cual incrementará su saldo.

Para realizar la carga de saldo a través de Pago Efectivo el jugador debe generar el código de transacción en la página www.LATINKA.com.pe, y/o www.KABALA.com.pe, seleccionando PagoEfectivo, solicitando como mínimo S/ 40.

Luego de generado el código el jugador puede proceder a pagarlo a través de Banca por Internet o en las ventanillas de cualquier oficina de BCP, BBVA, Interbank, Scotiabank, en agencias de pago Western Union y/o en establecimientos autorizados por Pago Efectivo o Red de Fullcarga. El jugador debe verificar la carga de saldo en su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

Para realizar la carga de saldo a través de SafetyPay el jugador debe generar el código de transacción en la página www.LATINKA.com.pe, y/o www.KABALA.com.pe, seleccionando SafetyPay, solicitando como mínimo S/ 40.

Luego de generado el código el jugador debe seleccionar el tipo de moneda y banco. El jugador debe ingresar a la banca por internet del banco seleccionado y finalizar la transacción. El jugador debe verificar la carga de saldo en su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

Artículo 22°: Para jugar KABALA y su opción adicional de juego CHAU CHAMBA, el jugador deberá ingresar a la página web www.LATINKA.com.pe, www.KABALA.com.pe y/o m.LATINKA.com.pe, seleccionar el juego KABALA, realizar sus jugadas, y agregarlas al carrito de compras, luego de lo cual puede proceder a la compra. Si el jugador no está logueado, deberá loguearse en su Cuenta Virtual LA TINKA personal, y si no está registrado como usuario, deberá entonces registrarse con una Cuenta Virtual LA TINKA personal nueva.

El jugador debe verificar tener saldo en su Cuenta Virtual LA TINKA personal. Si no lo tuviese, puede hacer la recarga a través de los métodos mencionados en el artículo 26° del presente reglamento. Una vez finalizado el proceso de recarga y habiendo saldo suficiente en la cuenta del jugador, este podrá finalizar su compra, haciendo clic en el botón "**COMPRAR**" y "**FINALIZA TU COMPRA**".

El sistema guardará las jugadas asociadas a la Cuenta Virtual LA TINKA personal del usuario, y avisará vía correo electrónico si el jugador se ha hecho acreedor a alguno de los premios. Adicionalmente, el jugador podrá imprimir su ticket virtual.

Por el hecho de registrarse como usuario en la página www.LATINKA.com.pe, www.KABALA.com.pe y/o m.LATINKA.com, el jugador acepta la recepción de publicidad de LA TINKA.

Artículo 23°: La fecha límite para activar la tarjeta pre impresa LOTOCARD se indica en dicha tarjeta. El derecho al uso del crédito caduca a los ciento ochenta (180) días calendario contados desde la fecha de activación.

Artículo 24°:

Para el pago de premios referido a jugadas realizadas a través de la cuenta web, el ganador deberá presentar su ticket virtual previamente impreso, en los Puntos de Venta Autorizados.

LA TINKA reconocerá como acreedor del premio a la primera persona que presente el referido ticket virtual o número de validación del boleto.

La forma, lugar y oportunidad de pago se rige bajo lo señalado en el artículo 51° del presente reglamento.

Los ganadores de jugadas gratis sólo podrán hacerlas efectivas en los puntos de venta de LA TINKA. En la página www.LATINKA.com.pe, www.KABALA.com.pe y/o m.LATINKA.com.pe, sólo se podrá hacer efectivas las jugadas gratis que hayan sido obtenidas jugando a través de las páginas web mencionadas.

CAPITULO OCTAVO **CELEBRACION DE LOS SORTEOS**

Artículo 25°: Antes de la realización del 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. 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 26°: 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. Asimismo, si por alguna razón, la cancelación de una jugada no se pudiese concretar, LA TINKA no se hará responsable de esta situación.

Artículo 27°: No procede la anulación de jugadas consecutivas después de la realización del primer sorteo para el cual se formuló dicha jugada consecutiva.

Artículo 28°: Los sorteos del juego KABALA a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebran los días martes, jueves y sábado de cada semana en un servidor certificado denominado RNG (random number generator), el mismo que estará ubicado en el Sistema Central dentro de las instalaciones de LA TINKA. LA TINKA

Para la celebración de los sorteos, un servidor de procesamiento de datos elegirá en el horario determinado una combinación de cinco (5) números, sin posibilidad de repetición de los mismos, de un total de cuarenta (40) números del uno (1) al treinta y cinco (35). Esta dinámica tanto para el sorteo de KABALA como para el de CHAU CHAMBA

Podrá asistir como invitado un representante de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén.

Artículo 32°: 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, LA TINKA devolverá el importe de las jugadas válidamente emitidas para ese sorteo al portador del comprobante del juego respectivo.

Artículo 33°: 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.

Artículo 34°: El resultado de los sorteos será publicado en cada punto de venta del juego KABALA, en la página web del juego, www.kabala.com.pe y en los medios de comunicación que determine LA TINKA.

Artículo 35°: LA TINKA podrá activar modalidades de juego adicionales para la venta de boletos para un sorteo, conforme a lo indicado en el artículo 19°, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público, indicando las características y vigencia de la modalidad de juego.

CAPITULO NOVENO **DISTRIBUCIÓN DE FONDOS PARA PREMIOS**

Artículo 36°: 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 37°: El cuarenta por ciento (40%) de la recaudación obtenida en las ventas de KABALA (juego regular de S/2.00 (Dos y 00/100 Sol), sin considerar la recaudación obtenida por la venta de la opción CHAU CHAMBA) de cada sorteo, se destinará al pago de premios resultantes del sorteo KABALA. Este porcentaje es propuesto por LA TINKA y aprobado por la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, y es distribuido de la siguiente manera:

- a) A cada uno de los acertantes de cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos en el Sorteo KABALA, según el monto fijo que ha determinado LA TINKA para cada ganador por sorteo.
- b) A los ganadores de las modalidades de juego adicionales indicados en el artículo 19° del presente reglamento, según el monto y la forma que fije LA TINKA para cada modalidad.
- c) El fondo resultante, luego de restar los premios de cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos, así como los premios de las modalidades de juego adicionales a los que se refiere el artículo 19° del presente reglamento, se destinará a los acertantes de los seis (6) aciertos.

En caso el monto total de premios en un sorteo exceda el 40% de su recaudación, LA TINKA podrá, a su solo criterio, utilizar los recursos del Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, decisión que deberá ser comunicada a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén.

- El premio ofrecido a los cinco (5) aciertos en el Sorteo KABALA será un monto fijo de S/ 500.00 (Quinientos y 00/100 Soles) para cada ganador;
- El premio ofrecido a los cuatro (4) aciertos en el Sorteo KABALA será un monto fijo de S/20.00 (Veinte y 00/100 Soles) para cada ganador; y,
- El premio ofrecido a los tres (3) aciertos en el Sorteo KABALA será un monto fijo de S/3.00 (Tres y 00/100 soles) para cada ganador.

Los montos fijos de los premios para los cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos del juego KABALA, podrán ser modificados por LA TINKA para uno o varios sorteos del juego KABALA, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

Para el caso de los premios de la opción CHAU CHAMBA, éstos serán pagados con el producto de la recaudación correspondiente a la venta de dicha opción. Si el monto de la recaudación fuera insuficiente para el pago de los premios de CHAU CHAMBA, 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 45º del presente reglamento, los excesos de recaudación de sorteos anteriores y/o, en su defecto, por LA TINKA.

Artículo 38º: 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 10º 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.

Artículo 39º: LA TINKA garantiza que los premios de seis (6), cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos del Sorteo KABALA, y de los seis (6), cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos del Sorteo CHAU CHAMBA y los premios de las modalidades de juego adicionales referidas en el artículo 19º del presente Reglamento, no serán menores a los importes anunciados en cada juego. No obstante, de producirse cualquier exceso en la recaudación como consecuencia de la cantidad de jugadas realizadas, LA TINKA podrá a su sólo criterio aumentar el referido premio o utilizar dicho exceso para aumentar el pozo del siguiente sorteo.

Artículo 40º: El Comité Ejecutivo podrá modificar el porcentaje de recaudación destinado a premios indicado en el artículo 44º del presente Reglamento.

CAPÍTULO DÉCIMO PRIMERO **PREMIOS**

Artículo 41º: Resultarán premiadas aquellas jugadas que obtengan tres (3), cuatro (4), cinco (5) ó seis (6) aciertos en una misma jugada con los seis (6) primeros números extraídos en el Sorteo KABALA, sin importar el orden de los mismos. El jugador se hará acreedor únicamente al premio de la categoría con mayor cantidad de aciertos que obtenga con una (1) jugada simple, estando imposibilitado a cobrar premios de categorías menores.

Artículo 42º: Resultarán premiadas aquellas jugadas que obtengan tres (3), cuatro (4), cinco (5) ó seis (6) aciertos en una misma jugada con los seis (6) primeros números extraídos en el Sorteo CHAU CHAMBA, sin importar el orden de los mismos, y siempre que la jugada haya sido adquirida marcando la opción CHAU CHAMBA. El jugador se hará acreedor únicamente al premio de la categoría con mayor cantidad de aciertos que obtenga con una (1) jugada simple, estando imposibilitado a cobrar premios de categorías menores.

Artículo 43º: En caso de activarse alguna de las modalidades de juego adicional conforme a lo estipulado en el artículo 19º de este reglamento, el boleto que acierte seis (6) bolillas en total (de las bolillas regulares y de las bolillas de la modalidad de juego adicional) con una jugada simple, se hará acreedor únicamente al premio que LA TINKA disponga para la modalidad de juego adicional, estando imposibilitado a cobrar premios de categorías menores.

Artículo 44º: El monto del premio ofrecido a los 6 aciertos del Sorteo KABALA será fijado por LA TINKA. Si el importe del mismo es mayor a la recaudación obtenida, la diferencia, conforme a los artículos 44º y 45º del presente reglamento, será cubierta por el Fondo de Garantía, perteneciente al Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, los excesos de recaudación de sorteos anteriores, y/o, en su defecto, por LA TINKA.

No obstante, en el supuesto que en el referido Sorteo KABALA no hubiera ganador del citado premio, la recaudación que se obtenga en el siguiente sorteo para el premio a los 6 aciertos se aplicará en primer lugar a cubrir la referida diferencia.

En caso surja más de una jugada ganadora con seis (6) aciertos en el Sorteo KABALA, el monto total indicado como premio se dividirá proporcionalmente entre cada uno de los ganadores.

Los montos de los premios ofrecidos a los tres (3), cuatro (4) y cinco (5) aciertos del Sorteo KABALA son los siguientes:

- El premio ofrecido a los cinco (5) aciertos en el Sorteo KABALA será un monto fijo de S/ 500.00 (Quinientos y 00/100 Soles) para cada ganador;
- El premio ofrecido a los cuatro (4) aciertos en el Sorteo KABALA será un monto fijo de S/20.00 (Veinte y 00/100 Soles) para cada ganador; y,

- El premio ofrecido a los tres (3) aciertos en el Sorteo KABALA será un monto fijo de S/3.00 (Tres y 00/100 soles) para cada ganador.

Artículo 45°: El monto ofrecido como premio de la opción de seis (6) aciertos del Sorteo CHAU CHAMBA será de S/ 5,000 (Cinco mil y 00/100 Soles) fijos que serán entregados mensualmente durante veinte (20) años. Los abonos mensuales serán realizados a través de un banco designado por LA TINKA en la cuenta que el ganador establezca para dicho fin, la cual se regirá por las condiciones de cuentas de ahorros que el banco designado tenga vigentes. La obligación de depósito de fondos del premio subsistirá aún si el ganador fallece, en cuyo caso se considerará como beneficiarios a sus herederos, conforme a las normas sobre la materia y cumpliendo con los requerimientos del banco correspondiente. El primer abono mensual se realizará en un plazo máximo de sesenta (60) días calendarios siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador en las oficinas de LA TINKA.

El ganador podrá, si así lo decidiese, renunciar a la opción de recibir un abono mensual de S/10,000 (Diez mil y 00/100 Soles) durante diez (10) años, optando por recibir un (1) pago único, por un monto total que será determinado calculando el valor presente del flujo futuro de los Ciento veinte (120) pagos mensuales de S/10,000 (Diez mil y 00/100 Soles) durante diez (10) años, aplicando una tasa efectiva anual de descuento de 5%, y que podrá ser recibido en un plazo máximo de sesenta (60) días calendarios siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador en las en las oficinas de LA TINKA.

En caso que en un mismo Sorteo CHAU CHAMBA existan dos o más ganadores del premio de los seis aciertos con la opción CHAU CHAMBA, y estos opten por la modalidad de abono mensual, se tomará el premio correspondiente al monto del abono mensual, es decir, S/10,000 (Diez mil y 00/100 Soles) durante diez (10) años, se dividirá dicho monto mensual entre la cantidad total de ganadores del Sorteo CHAU CHAMBA, y se entregará la parte proporcional de la división a los ganadores que hayan elegido esta modalidad a través del banco designado por LA TINKA, durante diez (10) años. Por otro lado, en caso de que uno o más de dichos ganadores decida renunciar al premio de un abono mensual de S/10,000 (Diez mil y 00/100 Soles) durante diez(10) años, y optara por un (1) pago único calculado a valor presente según lo expresado líneas arriba, el monto total de pago único se dividirá en partes proporcionales entre la cantidad de ganadores que hayan surgido de dicho sorteo y se entregará la parte proporcional de la división a los ganadores que hayan elegido la modalidad de pago único

En caso exista un ganador del Sorteo CHAU CHAMBA que sea considerado no apto por el banco designado por LA TINKA para establecer una cuenta en el mismo, a fin de recibir el premio de S/ 10,000 (Diez mil y 00/100 Soles) mensuales por diez (10) años, o una parte proporcional del mismo, este ganador podrá optar por cualquiera de las siguientes dos opciones para recibir el premio: (i) la opción de pago único, en la cual el premio se calculará y pagará del modo indicado en el segundo párrafo del presente artículo; o (ii) la opción de los ciento veinte (120) pagos mensuales de S/ 10,000 (Diez mil y 00/100 Soles) durante diez (10) años mediante pagos realizados directamente por LA TINKA. La obligación de pago del premio subsistirá aún si el ganador fallece, en cuyo caso se considerará como beneficiarios a sus herederos, conforme a las normas sobre la materia.

Los montos de los premios ofrecidos a los tres (3), cuatro (4) y cinco (5) aciertos del Sorteo CHAU CHAMBA son los siguientes:

- El premio ofrecido a los cinco (5) aciertos en el Sorteo CHAU CHAMBA será un monto fijo de S/ 500.00 (Quinientos y 00/100 Soles) paracada ganador;
- El premio ofrecido a los cuatro (4) aciertos en el Sorteo CHAU CHAMBA será un monto fijo de S/20.00 (Veinte y 00/100 Soles) para cadaganador; y,
- El premio ofrecido a los tres (3) aciertos en el Sorteo CHAU CHAMBA será un monto fijo de S/3.00 (Tres y 00/100 soles) para cada ganador.

Artículo 46°: En caso surja más de una jugada ganadora en las modalidades de juego adicionales referidos en el artículo 19° del presente reglamento, el monto total indicado como premio se dividirá proporcionalmente entre cada uno de los ganadores, o será entregado íntegro a tantos ganadores como resulten, a elección de LA TINKA y, si el premio consiste en

un bien, a elección de LA TINKA podrá entregarse tantos bienes como ganadores hubieran resultado del sorteo, o en el mismo acto o en la fecha que señale LA TINKA en dicho acto, se efectuará un sorteo ante Notario Público que determine a un único ganador que se hará acreedor a dicho premio, así como la posibilidad de dar premios consuelo.

El o los premios de las modalidades de juego adicionales podrá(n) ser entregado(s) íntegramente en dinero o en bienes, o parte en dinero y parte en bienes, según lo establezca y anuncie LA TINKA. El premio en dinero podrá ser entregado en Dólares Americanos o Soles, según lo determine LA TINKA.

Las jugadas ganadoras del premio mayor del Sorteo KABALA y/o del Sorteo CHAU CHAMBA en ningún caso se harán acreedoras a los premios de las modalidades de juego adicionales.

Artículo 47°: En caso un jugador obtenga con una misma jugada simple o múltiple, dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) aciertos en el sorteo KABALA y tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) aciertos en el sorteo CHAU CHAMBA, se hará acreedor a los premios correspondientes a ambos sorteos.

Artículo 48°: Todos los premios mayores al monto de S/ 10.00 (Diez y 00/100 Soles) estarán sujetos a los impuestos y retenciones de Ley a cargo de los ganadores, que serán retenidos por LA TINKA.

Asimismo, cuando la suma de premios contenidos en un mismo cupón ganador supere el monto de S/10.00 (Diez y 00/100 Soles), se descontarán los impuestos y retenciones de Ley correspondientes.

Los premios de cinco (5) y seis (6) aciertos de KABALA, y CHAU CHAMBA así como el premio de las modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 19° del presente reglamento, cuando se traten de premios en dinero, se anunciarán en su importe bruto y, por tanto, se encontrarán sujetos a las retenciones de los impuestos correspondientes por parte de LA TINKA; en tanto que, los premios de tres (3) y cuatro (4) aciertos de KABALA y CHAU CHAMBA y los premios de modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 19° del presente reglamento, cuando se traten de premios en bienes, se anunciarán en cantidades netas, es decir, descontados los impuestos.

Para los efectos del cálculo del importe de los premios del juego KABALA, así como de la opción CHAU CHAMBA, y los premios de las modalidades de juego adicionales, en caso éstos 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”, los días martes para los sorteos de los martes, los días jueves para los sorteos de los jueves; y los días viernes anteriores a la fecha del sorteo de los sábados, o en su defecto, el que sea aplicable.

CAPÍTULO DÉCIMO SEGUNDO **PAGO DE PREMIOS**

Artículo 49°: Todos los premios serán pagados a partir del primer día útil siguiente al sorteo correspondiente, contra la entrega del boleto ganador, debiendo el portador identificarse para efectos de su cobro. Para el cobro de premios obtenidos por la compra de Boletos en los Puntos de Venta, el Jugador podrá utilizar el aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, de acuerdo con los Términos y Condiciones de dicha Plataforma.

Todos los boletos físicos con premios mayores o iguales a S/2,000.00 (Dos mil y 00/100 Soles) deberán ser pagados a través de un medio de pago financiero y deberá identificarse y registrar al ganador. Los puntos de venta solo podrán pagar premios monetarios desde S/1 hasta S/1,999.

Artículo 50°: El pago del premio correspondiente a la opción CHAU CHAMBA se realizará por medio de abonos mensuales, o a través de un pago único por un monto total que se calculará de acuerdo a lo establecido en el Artículo 52° del presente Reglamento.

Artículo 51°: Los boletos con premios de hasta S/1,999 (Mil novecientos noventa y nueve y 00/100 soles) podrán ser cobrados a partir del primer día útil siguiente al sorteo correspondiente, previa presentación del boleto ganador, en todos 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

Los premios mayores o iguales a S/ 2,000.00 y menores a S/ 1'000,000 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. El pago de dicho premio se realizará únicamente a través de transferencia bancaria o a través del aplicativo web TINKANET (www.tinkanet.pe) de acuerdo a 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.

Los premios millonarios mayores o iguales a S/ 1'000,000 deberán cobrarse a través del aplicativo TINKANET, dichos premios serán pagados en un plazo máximo de noventa (90) días calendario desde la confirmación exitosa de la validación del boleto. En todos los casos, el ganador debe identificarse con su documento de identidad correspondiente

Artículo 52°: El derecho al cobro de los premios a los 3, 4, 5 y 6 aciertos de los Sorteos de KABALA y CHAU CHAMBA, y los premios de las modalidades de juego adicionales establecidos en el Capítulo Sexto, caduca a los ciento ochenta (180) días calendario contados desde la fecha del sorteo.

Artículo 53°: El ganador, que cobre su respectivo premio podrá autorizar a LA TINKA y/o a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaen, por el solo hecho del cobro, al uso de su nombre, imagen y voz, de manera gratuita, únicamente a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que LA TINKA y/o la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaen decidan realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video. Aplica únicamente a aquellos ganadores que realicen sus apuestas de manera presencial.

El consentimiento, previo, informado, expreso e inequívoco, que el ganador brindará, a LA TINKA y/o la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaen, para los fines de lo señalado en el párrafo anterior se entenderá otorgado luego de que personal del punto de la suerte confirme su condición de ganador y le ofrezca tomarse una foto con dicho personal. Sin perjuicio de ello, esta modalidad de otorgamiento de consentimiento será informada mediante avisos ubicados en los puntos de venta.

Los datos personales que se recaben como consecuencia de lo establecido en este artículo serán almacenados en nuestro Banco de Datos Personales por un período máximo de doce (12) meses. Asimismo, usted podrá revocar el consentimiento al tratamiento de los Datos Personales, sin necesidad de indicar ningún motivo para ello. La revocación deberá formalizarse mediante correo electrónico, dirigido a DatosPersonales@LATINKA.com.pe, siendo automáticos los efectos de la declaración revocatoria. Este procedimiento también aplica para el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

CAPITULO DÉCIMO TERCERO DERECHO A SEGUIR JUGANDO POR DOS ACIERTOS

Artículo 54°: Aquellas jugadas que acierten dos (2) de las primeras seis (6) bolillas extraídas en cada sorteo, obtienen el derecho a continuar participando en un nuevo sorteo del juego KABALA con una nueva jugada simple gratis.

Para ejercitar su derecho a seguir jugando, el portador de un boleto con dos (2) aciertos deberá solicitar, ante cualquier agente autorizado, el canje de dicho boleto por otro que le permitirá participar en un nuevo sorteo. Para ello, se deberá canjear el boleto original –en el que conste la(s) jugada(s) con dos (2) aciertos– por un nuevo boleto de juego. En caso de que, el boleto original contenga 2, 3 hasta 4 jugadas con dos aciertos, al momento de canjearlas, el jugador recibirá un solo boleto que contendrá las jugadas a las que se ha hecho acreedor, siendo 4 el máximo de jugadas gratis que podrá contener el mencionado boleto.

En caso el boleto original contenga más de cuatro (4) jugadas gratis, entonces el jugador recibirá sus jugadas gratis distribuidas en cupones de hasta 4 jugadas, las cuales serán válidas para una cantidad determinada de sorteos consecutivos.

El proceso que el sistema sigue para determinar cuántos cupones de 4 jugadas debe generar, y por cuántos sorteos consecutivos será válido cada cupón de 4 jugadas, es el siguiente:

1. Para determinar la cantidad de sorteos consecutivos del primer cupón que se

- emitirá, se deberá dividir la cantidad total de jugadas gratis ganadas, entre 4.
2. Una vez determinado el número de sorteos consecutivos en los que participará el jugador, conforme a lo dispuesto en el numeral anterior, se procederá a comparar la cantidad de sorteos consecutivos obtenidos contra las posibilidades que el juego ofrece para participar de sorteos consecutivos, las cuales se encuentran ubicadas en la parte inferior del cupón. En caso no exista una cantidad similar, se deberá elegir la inmediata menor.
 3. Cumplidos los numerales 1 y 2, se emitirá un primer cupón con un máximo de 4 jugadas gratis válidas por la cantidad de sorteos consecutivos fijados en el punto anterior.
 4. En el supuesto que, algunas jugadas gratis aún se encuentren pendientes de canje y sean más de 4, el sistema seguirá el mismo procedimiento que con aquellas jugadas descritas en los numerales anteriores. En caso de que las jugadas sean 4 ó menos de 4, deberán ser emitidas en un nuevo cupón y éstas serán válidas para un solo sorteo.

Este derecho se podrá ejercer desde el día siguiente de la fecha en que se generó el mismo y hasta siete (7) días calendarios posteriores.

Artículo 55°.- En el caso de obtener jugadas que acierten dos (2) de las primeras seis (6) bolillas en una compra realizada a través de internet (LA TINKA virtual) conforme a lo indicado en el Capítulo Séptimo del presente reglamento, el jugador deberá ingresar a su Cuenta Virtual LA TINKA personal, hacer clic a "Mi Cuenta" y seleccionar la sección "Mis Premios", seleccionar su boleto premiado con 2 aciertos, luego de lo cual contará con dos opciones:

- a) Imprimir el boleto premiado con la o las jugadas con 2 aciertos, a fin de canjearlo en un punto de venta autorizado, conforme a lo indicado en el artículo 66° del presente reglamento.
- b) Canjear el boleto premiado a través de su Cuenta LA TINKA Virtual Personal, para lo cual el cliente deberá seleccionar su(s) combinación(es) de 6 números o permitir que el sistema genere automáticamente al azar tantas jugadas gratis como corresponda. Cualquiera de estas opciones de canje se realizará de acuerdo con el procedimiento señalado en el artículo 61°.

Artículo 56°.- El nuevo boleto y las jugadas que éste contenga están sometidos a todas las disposiciones del presente reglamento que le resulten aplicables.

CAPÍTULO DÉCIMO CUARTO **CIERRE DE LA CUENTA Y COBRO DE** **GASTOS ADMINISTRATIVOS**

Artículo 57.- LA TINKA se reserva el derecho de suspender, cerrar y/o anular cualquier Cuenta de usuario a su sola discreción, así como por violación, sospecha de violación o contravención de este Reglamento, de las leyes, de las buenas costumbres y/o del orden público. Esta sección se regirá, en todo lo que resulte aplicable, por las disposiciones contenidas en el Capítulo cuarto de los Términos y Condiciones del Usuario de la plataforma de LA TINKA.

Artículo 58°.- En caso LA TINKA detecte que el usuario ha incurrido en la 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, se descontará de los fondos existentes en la cuenta los gastos administrativos asociados y los daños y perjuicios ocasionados a LA TINKA.

(*) Reglamento vigente desde el 16 de noviembre de 2022.