

El presente reglamento contiene las modalidades de juego en Tiendas físicas (Retail) y en el canal digital (Web)

REGLAMENTO DE “VIDEOLOTERÍAS”

INTRODUCCIÓN



LA TINKA S.A. – cuenta con un contrato de Asociación en Participación junto a la SOCIEDAD DE BENEFICENCIA DE LIMA METROPOLITANA, conforme a la normativa aplicable y bajo supervisión del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables – MIMP.

LA TINKA VIDEO LOTERÍAS son JUEGOS DE LOTERÍA VIRTUAL, que pueden ser jugados a través de la página web de LA TINKA (www.latinka.com.pe) o los terminales de loterías virtuales de La Tinka, con premios inmediatos, y los resultados de éstos están predeterminados. El resultado de un JUEGO DE LOTERÍA VIRTUAL no se ve afectado por que el jugador ejerza una habilidad o criterio.

El resultado de las jugadas está basado en las probabilidades dentro de la estructura de Premios, que se enumeran en la sección de INFORMACIÓN en cada juego, y no de un grupo o rango de jugadas. Las probabilidades de ganar en cada Nivel de Premios en un JUEGO DE LOTERÍA VIRTUAL son, por lo tanto, exactamente las mismas por cada Jugada en ese JUEGO DE LOTERÍA VIRTUAL y las probabilidades no se ven afectadas por los juegos anteriores o la cantidad de Premios ya pagados por un JUEGO DE LOTERÍA VIRTUAL.

El juego y uso de LA TINKA VIDEOLOTERÍAS es para personas mayores de edad (desde 18 años a más), de nacionalidad peruana o extranjeros que se encuentren dentro del territorio nacional. LA TINKA VIDEOLOTERÍA son juegos que solo pueden ser jugados en el territorio peruano.

Los detalles del valor de los PREMIOS y cómo reclamarlos, se encuentran previstos en estas Reglas de Juego.

CAPÍTULO PRIMERO

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Artículo 1º.- Definición de términos:

(a) Boleto o comprobante de juego: Aplicable cuando las Videoloterías son jugadas a través de la página web de La Tinka o terminales. Es el documento digital, que contiene la jugada elegida por el cliente en la página web www.latinka.com.pe, los datos de las mismas se encontrarán en la sección de “Tickets” dentro de cada juego. Esta información deberá contener el ID del Ticket, fecha de jugada, monto de apuesta y monto ganado (de ser el caso). Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada jugada será determinado por La Tinka e informado en la misma plataforma de juego.

(b) Canal de Venta Autorizado: Plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos. El acceso a la plataforma puede realizarse a través de la página web de LA TINKA o los terminales de loterías virtuales de La Tinka.

(c) Terminales La Tinka Video Loterías o VLT: Son las terminales electrónicas de lotería que funcionan exclusivamente conectadas en tiempo real a un Sistema Central de Procesamiento de Datos, el cual gestiona, controla y registra la operación del juego. Estas terminales no funcionan de manera autónoma, ni están habilitadas para dispensar dinero, fichas u otro medio de pago. Todas las acciones de juego, así como el procesamiento de resultados y la validación de premios, se realizan a través del sistema central.

(d) Juegos de loterías virtuales o Videoloterías: Son juegos al azar electrónico instantáneo dentro de un amplio catálogo con premios inmediatos, y los resultados de éstos están predeterminados en el momento en que el Jugador compra un juego. El resultado de estos juegos no se ve afectado por que el jugador ejerza una habilidad o criterio.

El resultado de las Jugadas está basado en las probabilidades dentro de la estructura de Premios, que se enumeran en la sección de INFORMACIÓN en cada juego de Videoloterías Tinka y no de un grupo o rango de jugadas. Las probabilidades de ganar en cada Nivel de Premios en cualquier juego son, por lo tanto, exactamente las mismas por cada Jugada y las probabilidades no se ven afectadas por los juegos anteriores o la cantidad de Premios ya pagados por un juego.

(e) LA TINKA: La Tinka S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación, realización y supervisión del juego Videoloterías.

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

(g) Jugador: Persona natural, mayor de 18 años, de nacionalidad peruana o extranjera que se encuentra dentro del territorio nacional, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar de los juegos de Videoloterías a través de cualquiera de los canales antes indicados.

(h) Monto Máximo de Premio: El monto máximo de premio por boleto se puede visualizar en la pirámide de premios que aparece en la información de cada juego . Para los juegos que se puede variar el monto de la apuesta, cuanto mayor sea el monto de la apuesta, mayor será el premio potencial

(i) Premios: Cantidad en soles que se otorga al ganador de cualquier juego de Videoloterías de acuerdo con lo establecido en este reglamento y a la información enumerada en la sección INFORMACIÓN de cada juego resultado.

(j) Reglamento: El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones por las que se rigen los juegos de Videoloterías.

(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) PIN: Código de 5 dígitos de acceso para jugar a los juegos de Videoloterías a través de las Terminales La Tinka Video Loterías, que contendrán la carga de saldo para jugar a través de aquellas terminales.

CAPÍTULO SEGUNDO

DE LOS JUEGOS DE VIDEOLOTERÍAS

Artículo 2º.- Participación de los jugadores:

Solo podrán participar de los Juegos de loterías virtuales, independientemente del canal utilizado para realizar las jugadas, las personas naturales mayores de 18 años de edad y que cumplan con las condiciones en la definición de “Jugador” según el artículo precedente.

El hecho de participar en el juego, a través de cualquiera de los canales dispuestos por LA TINKA previamente mencionados, supone, por parte del jugador, el conocimiento de este Reglamento y su adhesión al mismo, quedando sometida su

jugada o jugadas a las condiciones que en ellos se establecen, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de este.

Para el caso de las jugadas realizadas a través de Terminales La Tinka Video Loterías, estas solo pueden ser utilizadas dentro de los establecimientos debidamente autorizados LA TINKA y bajo el marco del contrato de Asociación en Participación con la Sociedad de Beneficencia de Lima Metropolitana.

Para el caso de las jugadas realizadas a través de la página web de LA TINKA, estas solo se pueden llevar a cabo si los jugadores están registrados en la página web de LA TINKA como JUGADORES con cuenta y usuario vigente.

Artículo 3º: Videoloterías, ofrece un catálogo variado de juegos al azar instantáneo. En el menú de cada uno de los juegos el jugador podrá encontrar las instrucciones del juego descrita de manera clara. Videoloterías ofrece una pirámide de premios determinada para cada juego, según el tipo de juego elegido por el jugador.

Artículo 4º: La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidos, los cuales pueden cambiar periódicamente a sola discreción de LA TINKA, dichos cambios serán comunicados por LA TINKA a los jugadores en la fecha de entrada en vigor de los mismos.

Artículo 5º: El presente reglamento se rige por las leyes de la República del Perú y, cualquier dificultad, contienda o litigio que suscite su aplicación, cumplimiento, interpretación o validez, será resuelta por los Tribunales y Jueces del domicilio de LA TINKA en la ciudad de Lima.

CAPÍTULO TERCERO

PARTICIPACIÓN EN LOS JUEGOS DE VIDEOLOTERÍAS

Artículo 6º: Para que un jugador participe en Videoloterías, independientemente del canal utilizado para tal fin según las modalidades descritas previamente, es necesario escoger un juego, elegir el tipo de apuesta (entre la apuesta máxima y apuesta mínima) y pagar el valor de la misma. El pago de la jugada quedará completado una vez que el Sistema Central de Cómputo la haya validado, cuya validez se probará por medio de la emisión del boleto correspondiente. Aquellas jugadas que se generaron ilegalmente mediante manipulación del sistema por parte de terceros y/o sin pagar el valor de las mismas (fiadas) no serán jugadas válidas. En este último caso LA TINKA se reserva el derecho a adoptar las acciones legales correspondientes en contra de aquellas personas que generaron dichas jugadas.

Artículo 7º: El usuario es el responsable de sus actos y de las consecuencias que estos ocasionen, por lo tanto, participa en el juego bajo su propio riesgo. LA TINKA no ofrece garantías de ningún tipo, tanto explícito como implícito.

Artículo 8º: LA TINKA no será responsable de ninguna pérdida, costas y/o costos, gastos o daños, tanto directos como indirectos, especiales, consecuentes, accidentales o de cualquier otro tipo, que surjan en relación a la participación en Videoloterías.

Artículo 9º: Estas reglas, así como los términos y condiciones que rige Videoloterías y la descripción en detalle de estas reglas para este juego, se comunicarán a los jugadores mediante su web www.latinka.com.pe. A partir del momento de su anuncio, se consideran parte integrante del reglamento oficial del juego.

Artículo 10º: La responsabilidad de los conflictos relacionados con el juego recae en los proveedores que operan con sus propias licencias de juego, eximiendo así a La Tinka S.A. de cualquier responsabilidad al respecto.

CAPÍTULO CUARTO

MODALIDADES DE JUEGO

Artículo 11º: La modalidad de cada uno de los juegos se encuentran disponibles en el menú de cada juego de manera textual y gráfica. El jugador se obliga a informarse de la modalidad específicas de cada juego en la página web (<https://www.latinka.com.pe/p/juega-latinka-video-loterias.htm>) o en los Terminales La Tinka Video Loterías.

Los JUEGOS proporcionados por Tinka pueden variar, ser modificados o removidos por este en cualquier momento y a su discreción.

REGLAS PARTICULARES APLICABLES A LAS JUGADAS REALIZADAS A TRAVÉS DE LA PÁGINA WEB DE LA TINKA

Artículo 12: Modalidad de Compra por Internet:

Para jugar Videoloterías Tinka a través de la página web www.latinka.com.pe, el JUGADOR debe haber creado su propia cuenta virtual. Si el JUGADOR desea jugar un JUEGO de Videoloterías a través de internet, este debe:

1. Estar registrado como usuario en su propia cuenta virtual de JUGADOR.
2. Estar conectado a la cuenta virtual del JUGADOR.

3. Tener balance disponible en la cuenta virtual del JUGADOR.
4. En caso no contar con saldo disponible deberá reponerlo para proseguir con el JUEGO La primera vez que los JUGADORES accedan a su cuenta, el JUGADOR deberá colocar un saldo virtual en la cuenta del JUGADOR.

Artículo 13: Bonos y/o Saldos promocionales:

LA TINKA podrá a su discreción activar el modo de JUEGO Bonos o saldos promocionales, en la cual los JUGADORES recibirán dichos bonos o saldos promocionales en su cuenta virtual de LA TINKA (cuenta de usuario individual creada en www.latinka.com.pe).

Los bonos disponibles para el JUGADOR se encontrarán en la sección Mis jugadas gratis en la página web www.latinka.com.pe, una vez que el usuario ingrese a su cuenta virtual. Cualquiera de esos bonos debe ser seleccionado y activado manualmente por el usuario y, dependiendo del bono, será necesario que cuente con saldo recargado en su cuenta virtual.

Artículo 14: Todos los juegos de Videoloterías Tinka comprados en cualquier circunstancia son finales y no pueden ser cancelados una vez iniciados, por lo que el cliente debe cubrir los costos de este.

Artículo 15: Terminación del Juego:

LA TINKA puede anunciar la fecha de cierre para un juego en cualquier momento. LA TINKA notificará de esto en su página web. En circunstancias excepcionales, LA TINKA puede cerrar un JUEGO DE LOTERÍA INSTANTANEO sin previo aviso.

REGLAS PARTICULARES APLICABLES A LAS JUGADAS REALIZADAS A TRAVÉS DE
LAS TERMINALES LA TINKA VIDEO LOTERÍAS

Artículo 16°: Carga de saldo para jugar:

El jugador deberá realizar una carga de saldo a través de un PIN único emitido en el comercio autorizado. Este PIN es de **uso exclusivo y no transferible**. El código PIN tiene una validez de 7 días calendario. Vencido ese plazo, el saldo no utilizado quedará inactivo y deberá gestionarse conforme a las políticas internas de devolución o reactivación.

Artículo 17°: Inicio de sesión y uso de saldo:

Una vez ingresado el PIN en la terminal VLT, se dará inicio a una sesión de juego vinculada al usuario. El jugador podrá realizar jugadas hasta agotar el saldo disponible. Las ganancias obtenidas se sumarán automáticamente al saldo del PIN activo durante dicha sesión. Si el jugador desea continuar jugando tras agotar su saldo, deberá realizar una nueva carga con un PIN diferente.

Artículo 18°: Seguridad y responsabilidad del jugador:

Es responsabilidad exclusiva del jugador cerrar correctamente su sesión al finalizar su participación. LA TINKA no se hace responsable por el uso indebido del saldo disponible si el jugador se aleja sin cerrar su sesión. La terminal, por diseño, no guarda relación con un usuario identificado, sino con la sesión activa del PIN cargado.

Artículo 19°: Carga de saldo a través de comercios autorizados:

Las terminales de LA TINKA VIDEO LOTERÍAS solo pueden ser utilizadas en **establecimientos previamente autorizados** por TINKA, en el marco de los acuerdos con la Sociedad de Beneficencia de Lima Metropolitana. En estos puntos, el jugador podrá realizar una carga de saldo para jugar mediante la emisión de un **código PIN único y no reutilizable**, el cual será impreso en un ticket físico.

Artículo 20°: Procedimiento de carga:

El procedimiento de carga es el siguiente:

1. El jugador solicita al comercio autorizado la carga del monto deseado (mínimo S/ 1.00 y máximo S/ 500.00 por operación).
2. El comercio genera un ticket con un código PIN de 5 dígitos, el cual representa el saldo cargado.
3. El jugador debe ingresar dicho PIN en la terminal VLT del mismo establecimiento o en cualquiera de los establecimientos autorizados para activar el saldo.

Artículo 21°: Restricciones del PIN:

- El PIN es válido por 7 días calendario desde su emisión.
- El PIN podrá utilizarse en todos los comercios autorizados, no solo donde fue generado.
- Una vez iniciado el uso del PIN, no podrá reutilizarse ni transferirse.
- Si el jugador no utiliza la totalidad del saldo, el remanente podrá usarse dentro del plazo de vigencia en los terminales autorizados.

Artículo 22°: Prohibición de retiro anticipado:

No se permite el retiro de fondos que no hayan sido utilizados al menos en una jugada válida. El sistema impide el uso de las terminales como medio de retiro o depósito indirecto de dinero, garantizando que el flujo económico esté estrictamente vinculado al uso de los juegos autorizados.

Artículo 23°: Responsabilidad del jugador sobre el PIN:

Es responsabilidad del jugador mantener en reserva el código PIN emitido. En caso de extravío, uso indebido o divulgación del PIN antes de su ingreso en la terminal, LA TINKA no asumirá responsabilidad alguna por la pérdida del saldo. El ticket físico impreso entregado será el único medio para cobrar el saldo.

Artículo 24°: Cambios en la metodología:

LA TINKA podrá modificar la metodología de carga descrita, previa notificación visible en el comercio autorizado y/o en sus canales oficiales, garantizando un plazo razonable de adecuación.

Artículo 25°: Restricciones operativas:

- No se permite el retiro de fondos cargados que no hayan sido utilizados al menos en una jugada.
- Los fondos no utilizados no son reembolsables, salvo en los casos previstos expresamente en este reglamento (juego defectuoso o error de carga atribuible al sistema).

Las terminales podrán suspender operaciones temporalmente por mantenimiento o actualización tecnológica entre las 0:00 a.m. y 4:00 a.m., o cuando el sistema central lo determine necesario.

Artículo 26°: Cantidad mínima de recarga:

La cantidad mínima para la carga del PIN es de S/1.00 (Un y 00/100 Soles) por transacción y la máxima es S/ 500.00 (Quinientos soles y 00/100).

Artículo 27°: Juegos:

Para jugar los juegos de LA TINKA VIDEO LOTERÍAS, el JUGADOR deberá realizar una carga en su código PIN en la caja del comercio autorizado, y acercarse a la terminal VLT del comercio del mismo comercio autorizado para ingresarlo. Una vez iniciada la 'Sesión' luego de haber digitado el código PIN en el terminal, el usuario podrá seleccionar el juego que desee dentro de los mostrados en la pantalla.

El jugador solo podrá jugar al realizar una carga e ingresar el PIN, y solo podrá continuar jugando siempre y cuando cuente con saldo disponible, ya sea por carga o ganancias que tenga como resultado del juego. Si el JUGADOR se queda sin balance en la sesión, deberá acercarse nuevamente a la caja del comercio para realizar una segunda carga, con un nuevo PIN.

Si un JUGADOR desea retirar los fondos acreditados al código PIN, debe seleccionar la opción "RETIRAR" en la pantalla y acercarse a la caja del comercio autorizado para poder realizar el retiro. El JUGADOR deberá brindar el ticket con el código PIN impreso para poder realizar el retiro presencial en la caja.

Artículo 28°: Status del juego:

Un juego comprado a la terminal VLT es considerado completo cuando el estatus resultante se muestra en la pantalla.

Artículo 29°: Terminación del juego:

LA TINKA puede anunciar la fecha de cierre de las terminales de VLT en cualquier momento. LA TINKA notificará de esto en su página web o aplicación (según corresponda) que establecerán cuando se cerrará las terminales de VLT. En circunstancias excepcionales, LA TINKA puede cerrar una o más terminales de VLT sin previo aviso

Artículo 30°: Cancelación de jugadas:

Una vez iniciada una jugada, esta se considera definitiva y no puede ser cancelada por el jugador. En casos excepcionales de fallas técnicas verificables o errores del sistema, LA TINKA podrá, conforme a lo establecido en el presente reglamento:

- a) ofrecer una jugada compensatoria de igual valor; o
- b) realizar un reembolso del monto jugado.

La opción aplicable será determinada por LA TINKA, en función de la naturaleza del incidente. No se aceptarán solicitudes de cancelación que no estén expresamente contempladas en esta norma.

Si LA TINKA está completamente seguro, luego de las averiguaciones realizadas cuidadosamente, que la cancelación de una Jugada fue completa y directamente resultado de una negligencia o error; y, esa Jugada habría sido una Jugada Ganadora, si no fuera por la cancelación, LA TINKA anulará dicha decisión. En dicho caso, LA TINKA no reembolsará el precio de la jugada y la única responsabilidad que asumirá será el pago del monto igual al PREMIO que los JUGADORES debieron ganar si no se hubiera ocurrido la cancelación.

CAPÍTULO QUINTO

SOBRE LOS PREMIOS Y SU PAGO

Artículo 31°: Todos los premios tienen una retención por impuesto del 10% sobre el monto ganado. De manera excepcional LA TINKA asumirá el impuesto de premios menores o iguales a un nuevo sol.

Artículo 32°: Fondo o pozo de premios:

LA TINKA mantiene un **fondo o pozo de premios** destinado exclusivamente a garantizar el pago oportuno de los premios obtenidos en las jugadas válidas. Este fondo está gestionado conforme a criterios de liquidez y trazabilidad, de acuerdo con las disposiciones contenidas en el Decreto Legislativo N° 1411. El monto del fondo se actualiza de forma periódica y está registrado en el sistema central.

Artículo 33°: Distribución de fondo para premios:

LA TINKA a su sola discreción determinará el porcentaje de la recaudación obtenida en las ventas de Videoloterías que se destinará a los premios del juego.

Artículo 34°: Cantidad pagada en los premios:

LA TINKA, a su completa discreción, puede variar la cantidad pagada y el monto máximo de premio en cada uno de los JUEGOS, con una simple actualización y siendo ésta debidamente informada a los jugadores de manera oportuna a través de sus canales de información. Cada JUEGO tiene niveles de premio específicos que están identificados en el JUEGO pertinente.

REGLAS PARTICULARES APLICABLES A LAS JUGADAS REALIZADAS A TRAVÉS DE LA PÁGINA WEB DE LA TINKA

Artículo 35°: Un premio es pagado al jugador, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema. LA TINKA, a su completa discreción, puede variar la cantidad pagada en cada uno de los JUEGOS, con una simple actualización debidamente informada a través de sus canales de información. Cada JUEGO tiene niveles de premio específicos que están identificados en el JUEGO pertinente.

Artículo 36°: El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo.

Los Ganadores de PREMIOS serán notificados mientras juegan los JUEGOS correspondientes.

Artículo 37°: Los premios generados se enviarán automáticamente a la billetera 1 como saldo liquidable dentro de la cuenta del cliente. El cliente podrá escoger el monto a liquidar y podrá cobrar el mismo a través de nuestra consola de premios o en los puntos de venta autorizados por LA TINKA.

Artículo 38°: En el caso en que, por alguna razón técnica, las jugadas ganadoras no fueran reconocidas automáticamente por el Sistema Central de Cómputo, LA TINKA podrá, de manera justificada aplicar procedimientos especiales para el pago

de premios hasta que el Sistema Central de Cómputo pueda reconocer en su oportunidad las jugadas ganadoras.

Artículo 39°: El ganador, que cobre su respectivo premio, se compromete a otorgar por escrito la autorización a LA TINKA para el uso de su nombre, imagen y voz, así como a brindar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que LA TINKA decida realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

Artículo 40°: Un Juego comprado a través de la cuenta del JUGADOR es considerado completo cuando el estatus resultante en la sección Mis Juegos de la cuenta del JUGADOR en la página web, muestra si se ha ganado o no un PREMIO.

REGLAS PARTICULARES APLICABLES A LAS JUGADAS REALIZADAS A TRAVÉS DE LAS TERMINALES LA TINKA VIDEO LOTERÍAS

Artículo 41°: Acreditación del premio:

Los premios ganados son **acreditados automáticamente** al saldo asociado al código PIN activo en la sesión de juego. El jugador podrá ver su saldo actualizado en la pantalla de la terminal inmediatamente luego de concluida cada jugada.

Artículo 42°: Validación de jugadas ganadoras:

Toda jugada ganadora está sujeta a verificación por parte del sistema central. En caso existan indicios de manipulación, mal funcionamiento o irregularidades, TINKA podrá suspender el pago hasta culminar la investigación correspondiente. Los premios solo serán pagados si la jugada ha sido registrada como válida por el sistema central y dentro del período de vigencia del ticket.

Artículo 43°: Caducidad del premio:

El ticket con el código PIN ganador deberá presentarse dentro del plazo de vigencia establecido (7 días calendario desde la fecha de emisión). Transcurrido dicho plazo sin su presentación o sin cumplir los requisitos de validación, el derecho al cobro se considerará prescrito.

Artículo 44°: Pago de los premios:

Para el cobro de premios obtenido por la compra de tickets en los Puntos de Venta, los premios menores o iguales a S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve con 99/100 soles) podrán ser cobrados en efectivo en el mismo punto de venta en el que se generó el ticket de acuerdo con la vigencia del ticket indicada previamente, previa presentación del ticket ganador, siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo. De lo contrario, el ganador deberá realizar el cobro a través del servicio

al cliente. Para el cobro de los Tickets con premios mayores o iguales a S/2,000 (dos mil con 00/100 soles) deberá realizarse a través del servicio de atención al cliente y 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 ticket ganador, el cual deberá contar con toda la información y documentación de identificación por parte del ganador para la programación del pago del premio.

CAPÍTULO SEXTO

FUERZA MAYOR

Artículo 45º: Fuerza mayor comprende todos aquellos hechos que escapan al control de LA TINKA y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación de medidas de defensa que hubiera hecho LA TINKA no habría podido evitar estos sucesos. Fuerza mayor cubre los siguientes hechos, pero no limitados a caídas del sistema central de juego, de las telecomunicaciones, entre otros.

Artículo 46º: En casos de fuerza mayor que imposibiliten la realización del juego Videoloterías y el pago a los ganadores, LA TINKA no tendrá responsabilidad alguna respecto a la ejecución del juego y los premios.

En tales casos, en el caso de jugadas realizadas a través de las VLT, y de ser aplicable, se procederá de acuerdo con lo establecido en el artículo 30º.

Por su parte, en el caso de jugadas realizadas a través de la página web de LA TINKA, previa verificación de su Sistema Central de Cómputo reintegrará el monto jugado por los jugadores.

Además, para el caso de jugadas realizadas a través de la página web de LA TINKA o en terminales de videoloterías, si el JUGADOR no completa una jugada dentro de las 24 horas de comprarla, el Sistema Informático de LA TINKA la reproducirá hasta su finalización en nombre del JUGADOR, una vez que culminen las 24 horas. Una JUGADA puede ser completada antes de esto en nombre del JUGADOR si este no completara la jugada por las siguientes razones:

- a. El JUGADOR ha sido excluido de la cuenta de JUGADOR o la cuenta del JUGADOR ha sido cerrada;
- b. El JUGADOR ha sido excluido del Juego “Paga para Jugar” en la respectiva Jugada;
- c. El Juego “Paga para Jugar” respectivo ha sido cerrado.

Artículo 47º: Un jugador que presenta una jugada aparentemente ganadora que no es reconocida como ganadora por el Sistema Central de Cómputo o que registra aparentemente premios inferiores a los establecidos, tiene el derecho de enviar su reclamo al servicio de atención de clientes de LA TINKA, durante los siguientes 30 días desde el momento en que los resultados de todos los eventos fueran ingresados al Sistema Central de Cómputo y puestos de conocimiento del público en general. Esta disposición no enerva las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes.

Artículo 48º: En el caso de disputas relacionadas a las ganancias y al pago de los premios, LA TINKA y el jugador se obligan a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr superar los inconvenientes vinculados a los mismos, actuando de buena fe y en un contexto de equilibrio de intereses. En tal sentido, LA TINKA a través del presente reglamento y de sus distintos canales de comunicación, pone en conocimiento del jugador, de manera previa y posterior a su participación, toda la información relacionada a sus restricciones y condiciones; de forma tal que el jugador no podrá alegar el desconocimiento, ignorancia o falta de comprensión de tales extremos.

Sin limitar el efecto del párrafo anterior, luego de cualquier decisión tomada por LA TINKA, LA TINKA puede (a su sola discreción) reembolsar el costo de una Jugada o reemplazar la jugada en disputa con una jugada de cualquier juego que tenga el mismo precio. Cualquier reembolso o reemplazo liberará a LA TINKA de cualquier responsabilidad respecto a las disputas que puedan surgir en relación con los JUEGOS. LA TINKA no será responsable por el pago de ningún interés con respecto a ningún reembolso realizado.

La Tinka podrá retener el pago de un PREMIO y/o hacer el pago equivalente en los tribunales hasta que la disputa sea resuelta.

CAPÍTULO OCTAVO

SEGURIDAD DE LOS DATOS

Artículo 49º: Atendiendo a la naturaleza del juego y al soporte informático que lo soporta, los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central de Cómputo se conservarán 180 días naturales contados a partir del día siguiente de realizada la jugada bajo la responsabilidad de LA TINKA. En tal sentido, transcurrido dicho plazo, la jugada será retirada del Sistema Central de Procesamiento de datos, por lo que el jugador, en caso de resultar ganador con dicha jugada, ya no podrá cobrar el premio dado que dicho derecho caducó.

Artículo 50: El Sistema Central de Procesamiento de Datos puede estar cerrado entre las 0:00 am y las 4:00 am a discreción de LA TINKA por la necesidad de realizar mantenimiento al mismo.

Artículo 51: Limitación de Responsabilidad:

La única obligación de LA TINKA será el pago de los PREMIOS ganados en uno de los juegos de Videoloterías a los legítimos dueños de las Jugadas Ganadoras, o brindar el reembolso bajo las circunstancias especificadas en los artículos del presente reglamento. Sin limitar el efecto de las reglas, LA TINKA no será responsable, bajo ninguna otra circunstancia, por cualquier pérdida de cualquier naturaleza excepto la señalada en los términos expresamente indicados en el presente reglamento.

LA TINKA no será responsable ante ninguna persona por:

- a. Eventos más allá de su control y expectativas (por ejemplo, guerra, huelga, bloqueos, acciones industriales, incendios, inundaciones, sequías, cortes de luz y/o fallas u obstrucción de cualquier red, radiodifusión o servicios de telecomunicaciones);
- b. La falla o destrucción, o daño, de todo o parte de los sistemas informáticos o registros de LA TINKA o cualquier tercero (incluyendo, sin limitación, al sitio web, la aplicación y/o el SISTEMA CENTRAL DE PROCESAMIENTO DE DATOS de LA TINKA);
- c. Cualquier error causado por todo o parte del sistema informático o registro de LA TINKA o cualquier tercero (incluyendo, sin limitaciones, el sitio web, aplicación y/o el SISTEMA CENTRAL DE PROCESAMIENTO DE DATOS de LA TINKA);
- d. Retrasos, pérdidas, errores u omisiones en, o realizadas por, el servicio postal u otro servicio de entrega o por el sistema bancario.
- e. Cualquier otra acción u evento que impida o dificulte la emisión de una Jugada válida (incluyendo, entre otros, la falla de la terminal VLT);
- f. Cualquier pérdida causada por el JUGADOR, incluyendo el mal uso, o uso no autorizado, de los códigos PIN, dinero perdido por jugar los juegos de las terminales VLT, y la falta de información a LA TINKA sobre cualquier cambio en los datos de contacto del JUGADOR;
- g. Cualquier pérdida causada por la falla o mal funcionamiento del equipo o tecnología de los JUGADORES o el proveedor de servicio de internet del JUGADOR, u operador de red telefónica, o el sistema operativo del celular,

equipo tecnología, proveedor de internet o el operador de la red de celular de cualquier persona o tercero.

LA TINKA podrá suspender la operación de las terminales VLT, de manera temporal o definitiva, sin responsabilidad alguna, en caso exista un mandato judicial o administrativo que así lo ordene.

El JUGADOR reconoce y acepta que no confía en ninguna declaración, representación o garantía (tanto si se ha hecho de forma negligente como inocente) o en el entendimiento de cualquier persona, sea o no parte de estas Reglas, y que no tendrá ningún recurso al respecto.

CAPÍTULO NOVENO

JUEGOS ABANDONADOS Y ABORTADOS

Artículo 52: Jugada defectuosa:

En circunstancias apropiadas, excepcionales y bajo motivos razonables, LA TINKA declarará, o puede declarar, que una Jugada de JUEGOS DE LOTERÍA INSTANTÁNEOS es defectuosa. En estos casos, todas las Jugadas relevantes de ese JUEGO DE LOTERÍA INSTANTÁNEO y todos los PREMIOS relevantes serán anulados y LA TINKA podrá:

- a. Dar al JUGADOR afectado una oportunidad de jugar otra JUGADA del precio equivalente; o
- b. Reembolsar al JUGADOR afectado la cantidad pagada por el JUGADOR por el Juego defectuoso.

LA TINKA decidirá cuál de las opciones (a) o (b) aplicará.

Los JUGADORES no tienen el derecho a cancelar una Jugada excepto a lo especificado en este artículo, ningún reembolso será brindado bajo ninguna otra circunstancia, excepto en los escenarios expresamente previstos para ello en el presente reglamento. Ningún interés será pagable con respecto a los reembolsos hechos.

Si LA TINKA está completamente segura, luego de las averiguaciones realizadas cuidadosamente, que la cancelación de una Jugada fue completa y directamente resultado de una negligencia o error; y, esa Jugada habría sido una Jugada Ganadora, si no fuera por la cancelación, LA TINKA anulará dicha decisión. En dicho caso, LA TINKA no reembolsará el precio de la jugada y la única

responsabilidad que asumirá será el pago del monto igual al PREMIO que los JUGADORES debieron ganar si no se hubiera ocurrido la cancelación.

Artículo 53°: LA TINKA no asume ninguna responsabilidad por periodos de inactividad, interrupciones del servidor, demoras u otras interrupciones técnicas o políticas del juego. La administración podrá considerar reembolsos bajo su criterio discrecional.

Artículo 54°: Cualquier daño o pérdida atribuida al Sitio web o su contenido, como retrasos en la operación o transmisión, pérdida de datos, mal uso del sitio por parte de los usuarios, o errores u omisiones en el contenido, no será responsabilidad de La Tinka S.A.

Artículo 55°: En caso de mal funcionamiento del sistema, todas las apuestas serán canceladas.

Artículo 56°: Si un juego se inicia, pero se cancela debido a un fallo del sistema, La Tinka S.A. reembolsará el monto apostado acreditándolo en la cuenta del cliente, o si la cuenta ya no está activa, se realizará el pago a través de los métodos aprobados.

Artículo 57°: Si un cliente experimenta una interrupción en su participación en un juego debido a un fallo en el sistema de telecomunicaciones o en su sistema informático, el juego concluirá automáticamente. Una vez se restablezca el sistema, el cliente podrá visualizar el resultado del juego en su cuenta, y si resulta ganador, el monto correspondiente se acreditará de inmediato en su cuenta.

CAPÍTULO DÉCIMO

MODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO

Artículo 58°. - Cambios en términos y condiciones:

LA TINKA se reserva el derecho de realizar cambios en los términos y condiciones a su sola discreción.

* Vigencia 01 de octubre 2025 a las 00:00.