

REGLAMENTO DE LA LOTERIA



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 o el documento virtual que se emite cuando se juega a través de los Canales de Venta, y que contiene una o más Jugadas elegidas por el Jugador, conforme a lo establecido en el artículo 8° 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 agente 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 las Sociedades de Beneficencias, Titulares de la Autorización, y el código de barras o código QR correspondiente. Para efectos del pago de premios, el Boleto válido debe además corresponder a una Jugada válida.

El Código de Barras o Código QR del Boleto servirá para que el Jugador pueda revisar si tiene premios pendientes, así como presentar sus solicitudes de cobro de premios a través del Aplicativo web TINKANET (www.tinkanet.pe), conforme se detalla más adelante. Tener en cuenta, que en caso se detecte que el Jugador ha subido imágenes del boleto doblando en lo más mínimo el código de barras, así como, la información del Punto de Venta, fecha, hora o código, todo esto con la intención maliciosa de evitar que el aplicativo reconozca de manera inmediata alguna incongruencia para efectos de pago de premios, se procederá a ejecutar el artículo 2.4. del Capítulo Segundo de los Términos y Condiciones de Tinkanet.

- b. **Boliyapa:** Bolilla adicional que determinará las jugadas ganadoras de los premios de la "YAPA", "YAPITA", "MINI YAPITA", según se desarrolla en el Capítulo Octavo del presente Reglamento.
- c. **Canales Digitales:** Es la página web <https://www.latinka.com.pe/> o <https://m.latinka.com.pe/> en versión mobile. También se considera a cualquier canal E-Commerce ofrecidos en cualquier plataforma (desktop, mobile) que serán comunicadas a los Jugadores.
- d. **Comité Ejecutivo:** Conformado por LA TINKA S.A. y las Sociedades de Beneficencias.
- e. **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 y ocho (48) casilleros numerados ascendentemente del 1 al 48. Cada recuadro contiene, además:
- 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).

- f. **LA TINKA:** LA TINKA S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación, realización y supervisión del juego TINKA.
- g. **Jugada(s):** Es la elección que realiza el Jugador de sus números para participar de los sorteos de TINKA, según se detalla en el Capítulo Tercero, y se verá reflejado en su Boleto. El Jugador deberá verificar que su elección se refleje en el Boleto.
- h. **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 TINKA para lo cual realiza una o más jugadas, según la definición establecido en el primer párrafo del artículo 42° del Código Civil.
- i. **TINKA o Juego:** Consiste en una modalidad de juego de lotería electrónica que se sortea dos (2) veces por semana, los días miércoles y domingos a las 22:50 horas. De manera excepcional, LA TINKA podrá modificar los días y horarios

de los sorteos lo cual será debidamente comunicado en forma previa a la venta de los boletos asignados a cada sorteo.

- j. **Pozo Millonario:** Premio mayor del sorteo de TINKA, cuyo monto mínimo asciende a S/ 4'000,000.00 (cuatro millones y 00/100 Soles), el cual se incrementa en caso no haya ganador en cada sorteo previo, y dependiendo del volumen de ventas de dichos sorteos. La comunicación oficial del Pozo Millonario de TINKA será la publicada en los Canales Digitales.
- k. **Punto de Venta:** Terminales de lotería electrónica autorizados para expender boletos del juego TINKA e instalados en diversos locales comerciales operados por cuenta propia de LA TINKA, o a través de establecimientos comerciales de terceros. Algunos Puntos de Venta Autorizados solo admiten la adquisición de Jugadas al Azar, y en estos no se podrá realizar ningún cotejo de boletos ni pago de premios. Asimismo, serán considerados como Puntos de Venta, los Canales Digitales a través de los cuales los Jugadores podrán participar del Juego.
- l. **Reglamento:** El presente reglamento de juego que tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego TINKA.
- m. **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.
- n. **Titulares de la autorización:** Son las Sociedades de Beneficencias, quienes cuenta con la Autorización de parte del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables.
- o. **TINKANET:** Aplicativo web al cual se puede acceder a través de la página <https://www.tinkanet.pe/>, que permite a los Jugadores que participan a través del juego mediante la compra de Boleto, verificar si su Boleto ha resultado ganador de algún premio y presentar su solicitud de cobro del mismo mediante la lectura del código de barras que se encuentra en su Boleto, la cual será validada por LA TINKA. En tal sentido, TINKANET solo permite presentar solicitudes de cobros de premios monetarios por aquellas jugadas realizadas en los Puntos de Venta autorizados de LA TINKA a excepción del canal digital.
- p. **Social media:** Es un término que se utiliza para describir plataformas en línea que permiten a los usuarios interactuar, compartir y crear contenido en una comunidad virtual. Estas plataformas de redes sociales facilitan la conexión y la comunicación entre individuos y grupos de personas en línea, y pueden incluir servicios como la mensajería instantánea, el intercambio de fotos y videos, la publicación de actualizaciones de estado, el seguimiento de noticias y eventos, y la creación de perfiles de usuario personalizados.
- q. **Sorteo TINKA:** Evento que se celebra 2 veces por semana donde se extraen las bolillas que determinarán las jugadas ganadoras. Las reglas del Sorteo se encuentran establecidas en el Capítulo Octavo del presente Reglamento.

CAPITULO SEGUNDO **DEL JUEGO TINKA**

Artículo 2°.- Sólo podrán participar en el juego TINKA las personas naturales mayores de 18 años de edad y que cumplan con las condiciones establecidas en la definición de "Jugador", según el artículo precedente.

La condición de participante en el juego implica, por parte del Jugador, el conocimiento y adhesión a las instrucciones del Juego establecidas en el presente Reglamento, quedando sometida cada jugada a las condiciones aquí establecidas, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento del presente Reglamento.

Artículo 3°.- El Juego consiste en elegir como mínimo seis (6) números en una misma Jugada, de un total de cuarenta y ocho (48) números correlativos, para participar en el sorteo que consiste en la extracción de seis (6) bolillas, sin reposición, cada una representando a un número, de un total de cuarenta y ocho (48) bolillas numeradas correlativamente del 1 al 48. El Jugador que acierte los números de las seis (6) bolillas será acreedor del Pozo Millonario, y los Jugadores con menos aciertos obtendrán otros premios, en la forma y las condiciones que se establecen en el presente Reglamento.

CAPITULO TERCERO **FORMA DE PRONOSTICAR**

Artículo 4°.- La participación en el juego TINKA se podrá realizar a través de los Puntos de Venta Autorizados y a través de sus Canales Digitales, para lo cual deberá pagar el importe que corresponda a las Jugadas emitidas. El Jugador deberá seleccionar los números elegidos para cada Jugada y verificar que la misma se refleje en su Boleto, así como las demás opciones habilitadas que hubiera indicado, según se detalla en el presente Reglamento. Las Jugadas podrá ser:

- Simple: Consiste en elegir seis (6) números de los cuarenta y ocho (48) disponibles. El Jugador podrá seleccionar o solicitar la opción "Azar" a fin de que el terminal de lotería genere en forma automática y aleatoria los seis (6) números de una o más jugadas simples.
- Múltiple: Consiste en elegir en un mismo recuadro un mínimo de siete (7) o más números de los cuarenta y ocho (48) disponibles.

Artículo 5°.- Las Jugadas múltiples consisten en elegir en un mismo recuadro de siete (7) hasta quince (15) 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 6°.- Una Jugada podrá ser utilizada por el mismo Jugador en diferentes sorteos consecutivos, en cuyo caso deberá seleccionar el número de sorteos en los que desee que su Jugada participe. El Jugador deberá verificar que su elección se refleje en el Boleto.

Artículo 7°. - A fin de facilitar la comercialización del juego TINKA, excepcionalmente el personal autorizado de LA TINKA podrá comercializar Boletos de juego pre-impresos emitidos en cualquiera de los Puntos de Venta Autorizados con Jugadas seleccionadas al azar que podrán ser adquiridas por el Jugador.

CAPITULO CUARTO **ADMISION DE JUGADAS Y PARTICIPACION EN EL JUEGO**

Artículo 8°.- En caso que el Jugador haya adquirido su Jugada en alguno de los Puntos de Venta Autorizados deberá considerar que el Boleto emitido es un documento al portador y el único documento válido para solicitar el pago de premios, constituyendo la única prueba de participación en el juego TINKA. 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 y/o el código QR del Boleto permite que pueda presentar su solicitud de cobro de los premios a través del aplicativo web TINKANET, por lo que será responsable de resguardar esta información del Boleto y no deberá bajo ninguna circunstancia compartir la imagen del boleto a través de medios físicos y/o social media, 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 falta de cuidado de la información contenida en el Boleto.

Artículo 9°.- En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego TINKA, a las que presta su conformidad todo Jugador de acuerdo con los requisitos y las formalidades establecidas en este Reglamento, 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. Las horas de cierre de los sorteos son los miércoles y domingo a las 21:00 horas. En ese sentido, las Jugadas adquiridas en forma posterior al horario de cierre, serán consideradas para el sorteo válido a partir del día siguiente. Excepcionalmente, LA TINKA podrá modificar los días y horarios de los sorteos, así como el horario de cierre de los sorteos según lo crea conveniente, en cuyo caso se comunicará en los Puntos de Venta, Canales Digitales, sus redes sociales, así como cualquier otro canal de comunicación que resulte pertinente.

CAPITULO QUINTO **MODALIDADES DE JUEGO ADICIONALES**

Artículo 10°.- 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 TINKA, en la misma oportunidad del sorteo del juego TINKA, 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 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 podrán ser:

I. Segunda chance

1.1 Mecánica.- Además de los sorteos regulares del juego TINKA, 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 TINKA 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 las Jugadas de TINKA en esta modalidad de juego "Segunda Chance" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

- 1.3.1 Canal de venta: aquellas Jugadas adquiridas a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta , y/o Canales Digitales. También se podrá restringir las Jugadas de juego a



determinados terminales de lotería electrónica dispuestos por LA TINKA.

- 1.3.2 Periodo de vigencia: aquellas Jugadas adquiridas durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.
- 1.3.3 Monto mínimo o cantidad de Jugadas mínimas: aquellos Boletos 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 TINKA en la modalidad "Segunda Chance" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

II. Sí o Sí

2.1 *Mecánica*.- Luego de la extracción de las seis (6) bolillas regulares de Sorteo TINKA, y en el caso de que no existiese un ganador con seis (6) aciertos del Pozo Millonario del Juego, LA TINKA podrá continuar extrayendo bolillas adicionales del mismo bolillero regular del Juego hasta encontrar una Jugada o Jugadas ganadoras con seis (6) aciertos, combinando las bolillas regulares del sorteo y las bolillas adicionales del sí o sí. 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 (6) bolillas regulares.

Los premios entregados en la modalidad de juego "Sí o Sí" podrán ser dinero en efectivo, vales de consumo o bienes de cualquier tipo, según sea previamente determinado y comunicado por LA TINKA.

2.2 *Jugadas participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego "Sí o Sí" las Jugadas adquiridas válidas para el o los sorteos regulares de TINKA que ocurran durante el periodo de vigencia de dicha modalidad.

2.3 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá restringir la participación de las Jugadas de TINKA 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 y/o Canales Digitales. 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 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 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 adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

3.3 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá restringir la participación de los Boletos en esta modalidad de juego "M x N" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

- 3.3.1. Canal de Venta: aquellos Boletos adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta, y/o Canales Digitales. También se podrá restringir los Boletos participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.
- 3.3.2. Periodo de vigencia: aquellos Boletos 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 en la modalidad de juego "M x N" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.



IV. Rebaja

- 4.1 *Mecánica.*- LA TINKA podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el Jugador podrá adquirir Jugadas 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 Jugada individual adquirido por el Jugador.
- 4.2 *Boletos participantes.*- Podrán participar en esta modalidad de juego "Rebaja" los Boletos adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.
- 4.3 *Especificaciones Adicionales.*- LA TINKA podrá establecer previamente la participación de los Boletos 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 y/o Canales Digitales. 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 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 en la modalidad de juego "Rebaja" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna 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.

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) ganador(es) inmediatamente después de la compra del mismo, 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 vendidos luego del cual un Boleto 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, 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 alcanza 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 adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

- 5.4 *Especificaciones Adicionales.*- LA TINKA podrá establecer la participación de los Boletos de TINKA 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 y/o Canales digitales. 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 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 en la modalidad "Gana Al Instante" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna 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 TINKA en los Puntos de Venta, a través de los medios que LA TINKA considere convenientes. En el caso de los Canales Digitales, se podrá entregar saldo gratuito por un monto a determinar que deberá ser utilizado exclusivamente a través de dichos Canales Digitales. El valor de los cupones puede ser menor, igual o mayor al de una Jugada de TINKA, 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 TINKA 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 y/o Canales Digitales. 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.
- 6.2.2. Periodo de vigencia: los cupones de canje y el saldo gratuito entregado a través de los Canales Digitales 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 los Canales Digitales de LA TINKA durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Sampling".

Cualquier condición adicional sobre los cupones de canje de TINKA, o sobre el saldo gratuito a entregar a través de los Canales Digitales, participantes de la modalidad de juego "Sampling", deberá ser comunicada de manera clara y oportuna 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 Canales Digitales, en la cual un Jugador accede a obtener saldo adicional gratuito a través de su cuenta de usuario por haber realizado una recarga previa de saldo con un monto mínimo establecido en su cuenta de usuario 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 creada en los Canales Digitales.
- 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 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 específicas a través de los Canales Digitales.
- 7.3.3. Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para la entrega del saldo adicional gratuito a través de la cuenta de usuario 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 al público.

VIII. Promoción Cruzada

- 8.1 *Mecánica*.- LA TINKA podrá activar la modalidad de juego "Promoción Cruzada", bajo la cual el Jugador podrá adquirir Jugadas con un beneficio adicional en otro producto de LA TINKA S,A, 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 Jugada individual adquirido por el Jugador.
- 8.2 *Boletos participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego "Promoción Cruzada" los Boletos adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

8.3 *Especificaciones Adicionales.*- LA TINKA podrá establecer previamente la participación de los Boletos en esta modalidad de juego "Promoción Cruzada" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

- 8.3.1. Canal de venta: aquellos Boletos adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta y/o Canales Digitales. También se podrá restringir las Jugadas participantes a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.
- 8.3.2. Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos Boletos que contengan un monto mínimo o una cantidad de Jugadas mínimas a determinar en cada caso.
- 8.3.3. Periodo de vigencia: aquellos Boletos adquiridos durante un periodo de tiempo específico a determinar en cada caso.
- 8.3.4. 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 en la modalidad de juego "Rebaja" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

CAPITULO SEXTO **MODALIDAD DE COMPRA A CANALES DIGITALES**

Artículo 11°.- Para jugar TINKA a través de los Canales Digitales el jugador deberá crear su Cuenta Virtual en la página www.latinka.com.pe.

Si el Jugador desea realizar una Jugada a través de los Canales Digitales deberá:

1. Estar registrado como usuario a través de su Cuenta Virtual.
2. Estar logueado a su Cuenta Virtual.
3. Tener saldo disponible en su Cuenta Virtual.

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 opciones establecidas en los Canales Digitales.

Artículo 12°.- Para el pago de premios referido a jugadas realizadas a través de la cuenta web, siendo el premio hasta S/ 3,200.00 (Tres mil doscientos y 00/100 soles), el ganador podrá contar con el total del premio como saldo no liquidable, es decir, para reusarlo en los productos de LA TINKA. Si el premio superase dicho monto, 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 39° del presente Reglamento.

CAPITULO SÉPTIMO **MODALIDAD DE COMPRA A TRAVES DE SUSCRIPCIÓN WEB**

Artículo 13°.- Los Jugadores podrán acceder a la posibilidad de adquirir paquetes de suscripción de TINKA a través de la compra por los Canales Digitales mediante los cuales se adquiere una Jugada simple de TINKA que se repetirá por un plazo y cantidad de sorteos determinados, haciéndose acreedores a un porcentaje de descuento aplicado sobre el costo total de las Jugadas que se generarán durante el plazo seleccionado por el Jugador. Los plazos de los paquetes de suscripción y los porcentajes de descuentos serán publicados en los Canales Digitales.

Artículo 14°. - Los Jugadores tendrán dos opciones de juego al momento de seleccionar su suscripción:

- Una misma Jugada para todos los sorteos: El Jugador seleccionará una combinación de 6 o más números, la misma que se repetirá a lo largo de todo el plazo seleccionado.
- Jugada simple al azar para cada sorteo: El Jugador dejará a discreción del sistema la generación de una nueva Jugada simple al azar, la misma que se generará para cada uno de los sorteos comprendidos dentro del plazo seleccionado.

Artículo 15°.- Los paquetes de suscripción serán ofrecidos por un plazo determinado en meses y su equivalente en cantidad de sorteos. Las Jugadas correspondientes a la suscripción se generarán a partir del primer sorteo inmediato siguiente luego de realizado el pago de la misma, y por la cantidad de sorteos establecidos consecutivos dentro del periodo de suscripción. Luego de cada sorteo, el Jugador deberá verificar en su Cuenta Virtual, la generación de las Jugadas que participarán en los sorteos siguientes que aún queden pendientes de acuerdo con su periodo de suscripción, después de dieciocho (18) horas de realizado el último sorteo.

Artículo 16°.- El íntegro del pago por el paquete de suscripción, aplicado el descuento correspondiente, se realizará al momento de la selección del mismo, y está sujeto al pago realizado a través de una de las modalidades de recargas ofrecidas en los Canales Digitales. Luego de realizado el pago de la suscripción, no es posible solicitar la cancelación de la misma ni la devolución del importe pagado.

CAPITULO OCTAVO **CELEBRACIÓN DE LOS SORTEOS**

Artículo 17°.- 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, así como un reporte, también en soporte magnético, con todas las Jugadas anuladas para el mismo. Dichos reportes serán entregados a un Notario Público para su certificación y custodia antes de efectuar el sorteo, se utilizarán para el escrutinio de ganadores y se mantendrán en archivos a disposición del público en el local principal de LA TINKA, durante los ciento ochenta (180) días calendarios posteriores a la realización del sorteo. Los reportes resultantes de este sorteo son inapelables por el Jugador y la aceptación de la Jugada es condicional hasta que se realice esta verificación.

Artículo 18°.- Dada la naturaleza y características del Juego, la anulación de una Jugada sólo se aceptará en casos especiales, a exclusivo criterio y discreción de LA TINKA.

Asimismo, si por alguna razón, la cancelación de una Jugada no se pudiese concretar, LA TINKA no se hará responsable de esta situación.

Artículo 19°.- No procede la anulación de Jugadas consecutivas después de la realización del primer sorteo para el cual se formuló dicha Jugada consecutiva.

Artículo 20°.- Los sorteos del juego TINKA, a través de los cuales se determinan sus ganadores, se celebrarán en presencia de Notario Público quien dará fe del mismo, los días miércoles y domingo de cada semana, en el lugar y hora que determine LA TINKA. Si se presentará algún impedimento para efectuar el sorteo con la presencia física del Notario Público, de manera excepcional, se podrá realizar el sorteo con la certificación del Notario de forma remota mientras persista el impedimento para su presencia física. LA TINKA podrá modificar los días y horarios de los sorteos, así como el horario de cierre de los sorteos según lo crea conveniente, en cuyo caso se comunicará en los Puntos de Venta, Canales Digitales, sus redes sociales, así como cualquier otro canal de comunicación que resulte pertinente en forma previa a la venta de los boletos asignados a cada sorteo.

Artículo 21°.- El sorteo TINKA consistirá en extraer válidamente seis (6) bolillas, sin reposición, cada una representando a un número, de un total de cuarenta y ocho (48) bolillas numeradas correlativamente del 1 al 48.

Posteriormente, a efectos de determinar las Jugadas ganadoras de la "YAPA", la "YAPITA", la "MINI YAPITA" y la categoría de 2+1 aciertos a las que se ha hecho referencia en el Capítulo Tercero y en el Capítulo Décimo Cuarto de este Reglamento, se extraerá una única bolilla adicional denominada la "boliyapa".

Se entenderá que la bolilla es extraída válidamente del bolillero cuando ésta se encuentra inmovilizada en el receptáculo de bolillas del bolillero, sin posibilidad de que por cualquier causa pueda retornar al interior de este último.

Los seis (6) números extraídos válidamente al inicio del sorteo TINKA constituirán la "jugada ganadora" con "primer orden de preferencia" para el cobro del Pozo Millonario.

La Jugada con "primer orden de preferencia" será acreedora del 100% del Pozo Millonario. En el caso que hubiera más de una "jugada ganadora" con "primer orden de preferencia", el Pozo Millonario se repartirá proporcionalmente entre este grupo de ganadores, según se detalla a continuación:

Para acceder al premio, cada ganador deberá apersonarse a solicitar dicho premio dentro de los primeros 170 días calendario computados desde la fecha del sorteo. En caso, el Jugador o los Jugadores con el Boleto que contenga la Jugada ganadora de primer orden de preferencia no se apersonarán a LA TINKA a efectos de reclamar el premio dentro del plazo de los 170 días calendario computado desde el sorteo, solo tendrán derecho a cobrar el monto del 10% del premio, desde el día 171 hasta el día 180 contados desde la fecha del sorteo. Luego de los 180 días calendarios posteriores al sorteo, si el ganador o ganadores no se apersonan, su derecho al premio caducará.

Si hubiera más de un ganador con seis (06) aciertos, el Pozo Millonario será repartido entre los ganadores de las "Jugadas Ganadoras" con "primer orden de preferencia" que se hubieren apersonado dentro de los 180 contados desde la fecha del sorteo.

Adicionalmente a lo ya señalado, si culminado el día 170 el Jugador o los Jugadores ganadores con 6 aciertos no reclamasen el premio, la(s) Jugada(s) de cinco (5) aciertos más la boliyapa, o las de cinco (5) aciertos (en caso no existan ganadores de (5) aciertos más la boliyapa), será(n) considerada(s) la(s) jugada(s) ganadora(s) de "segundo orden de preferencia". En dicho caso, la(s) Jugada(s) de "segundo orden de preferencia" tendrá(n) derecho a repartirse proporcionalmente el 90% del Pozo

Millonario.

Se deja expresa constancia que las Jugadas de cinco (5) aciertos sólo serán consideradas como “segundo orden de preferencia” únicamente en caso no hubiese ganadores de cinco (05) aciertos más la YAPA.

Para estos casos, LA TINKA cumplirá con informar a través de los Canales Digitales, culminado el horario de atención al público, la relación y número de Boleto ganadores de segundo orden de preferencia, luego de cumplido el plazo de ciento setenta (170) días calendario sin que los ganadores de primer orden de preferencia se hayan apersonado a cobrar el premio, conforme a los alcances y términos y condiciones del presente artículo.

Las Jugadas con cinco (5) aciertos con bolyapa, o en su defecto, las jugadas con cinco (5) aciertos, deberán verificar en los Canales Digitales a partir del día 170 computado desde el sorteo, la lista de Jugadas que han sido acreedoras del premio.

Artículo 24°.- 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.

Artículo 25°.- El resultado de los sorteos será publicado en los Canales Digitales, redes sociales del juego TINKA y en los medios de comunicación que determine LA TINKA.

CAPÍTULO NOVENO PREMIOS

Artículo 26°.- Resultarán premiadas aquellas Jugadas que obtengan tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) aciertos en una misma Jugada con los seis (6) primeros números extraídos en el Sorteo TINKA, 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. Asimismo, resultarán premiadas las jugadas ganadoras de la “YAPA”, “YAPITA” y “MINI YAPITA”, a las que se hace referencia en el Capítulo Tercero, así como las jugadas ganadoras de las modalidades de juego adicionales a las que se hace referencia en el artículo 10° del presente Reglamento.

Las bolillas extraídas para las modalidades de juego adicionales conforme a lo establecido en el artículo 10° de este Reglamento, no serán consideradas para efectos de determinar las jugadas ganadoras de la “YAPA”, “YAPITA” ni “MINI YAPITA”.

Asimismo, la combinación de números resultante de la extracción de la “bolyapa”, será válida para el premio de la “YAPA”, “YAPITA” y “MINI YAPITA”.

Las jugadas contenidas en el Boleto ganador del Pozo Millonario, así como las jugadas contenidas en el Boleto ganador de las modalidades de juego adicionales mencionados en el artículo 15° del presente Reglamento, en ningún caso se harán acreedoras al premio de la “YAPA”, “YAPITA” o de la “MINI YAPITA”.

Los premios de la “YAPA”, “YAPITA” y de la “MINI YAPITA” no son acumulables para futuros sorteos.

En caso de la modalidad de juego adicional denominada “Si o Si”, conforme a lo estipulado en el artículo 10° 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 dicho concepto, estando imposibilitado a cobrar premios de categorías menores.

Artículo 27°.- El monto del premio ofrecido a los seis (6) aciertos del sorteo TINKA será fijado por LA TINKA. Si el importe del mismo es mayor a la recaudación obtenida, la diferencia, conforme al artículo 44° y 45° del presente Reglamento, será cubierta por el Fondo de Garantía perteneciente al Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, 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 TINKA no hubiera ganador del citado premio, la recaudación que se obtenga en el siguiente sorteo para el premio a los seis (6) aciertos se aplicará en primer lugar a cubrir la referida diferencia.

Artículo 28°.- En caso surja más de una Jugada ganadora de las modalidades de juego adicionales referidas en el artículo 15° 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 soles, según lo determine LA TINKA.

Las jugadas ganadoras del Pozo Millonario del sorteo TINKA en ningún caso se harán acreedoras a los premios de las modalidades de juego adicionales.

Artículo 29°.- Todos los premios estarán sujetos a los impuestos y retenciones de Ley a cargo de los ganadores, que serán retenidos por LA TINKA.

Los premios de seis (6) aciertos, cinco (5) aciertos y cuatro (4) aciertos, los de la "YAPA", la "YAPITA", la "MINI YAPITA", 2 aciertos + la Boliyapa, así como el premio de las modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 15° 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 las modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 15° del presente Reglamento se traten de premios en bienes, éstos se anunciarán en cantidades netas; es decir, descontados los impuestos.

Artículo 30°.- Aquellos boletos que obtengan cinco (5) aciertos con las primeras seis (6) bolillas extraídas en el sorteo de TINKA y que con la "boliyapa" completen seis (6) aciertos en una misma jugada, serán acreedores al premio denominado la "YAPA", consistente en un monto fijo de S/ 50,000.00 (Cincuenta Mil con 00/100 Soles) en total, por cada ganador, o un bien de similar o mayor valor, a libre elección de LA TINKA, siempre que cumpla con todas las estipulaciones del presente Reglamento. En ningún caso el Jugador podrá cobrar premios de categorías menores.

Artículo 31°.- Aquellos boletos que obtengan cuatro (4) aciertos con las primeras seis (6) bolillas extraídas en el sorteo de TINKA y que con la "boliyapa" completen cinco (5) aciertos en una misma jugada, serán acreedores al premio denominado la "YAPITA", consistente en un monto fijo de S/ 500.00 (Quinientos con 00/100 Soles) en total, por cada ganador, o un bien de similar o mayor valor, a libre elección de LA TINKA, siempre que cumpla con todas las estipulaciones del presente Reglamento. En ningún caso el Jugador podrá cobrar premios de categorías menores.

Artículo 32°.- Aquellos boletos que obtengan tres (3) aciertos con las primeras seis (6) bolillas extraídas en el sorteo del juego TINKA y que con la "boliyapa" completen cuatro (4) aciertos en una misma jugada, serán acreedores al premio denominado la "MINI YAPITA", consistente en un monto fijo de S/50.00 (Cincuenta con 00/100 Soles) en total, por cada ganador, o un bien de similar o mayor valor, a libre elección de LA TINKA, siempre que cumpla con todas las estipulaciones del presente Reglamento. En ningún caso el Jugador podrá cobrar premios de categorías menores.

CAPITULO DÉCIMO **DISTRIBUCION DE FONDOS PARA PREMIOS**

Artículo 33°.- El precio de las Jugadas será fijado por el Comité Ejecutivo, pudiéndose establecer jugadas de mayor o menor valor para modalidades de juego adicionales.

Artículo 34°.- El cuarenta y uno por ciento (41%) de la recaudación obtenida en las ventas de TINKA de cada sorteo se destinará a premios del sorteo TINKA. Este porcentaje será distribuido de la siguiente manera:

- a. A cada uno de los acertantes de cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos en el sorteo TINKA, según el monto fijo que ha determinado LA TINKA para cada ganador por sorteo.
- b. A cada uno de los ganadores de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA", según el monto fijo que ha determinado LA TINKA para cada ganador por sorteo.
- c. A los ganadores de las modalidades de juego adicionales indicadas en el artículo 15° del presente Reglamento, según el monto y la forma que fije LA TINKA para cada modalidad.
- d. El fondo resultante, luego de restar los premios de cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos, los premios de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA", así como los premios de las modalidades de juegos adicionales a los que se refiere el artículo 15° 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 41% de su recaudación, LA TINKA podrá, a su solo criterio, utilizar los recursos del Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de las Sociedades de Beneficencias, decisión que deberá ser comunicada a éstas.
- e. El premio ofrecido a los cinco (5) aciertos en el sorteo de TINKA será un monto fijo de S/5,000.00 (Cinco Mil y 00/100 Soles) para cada ganador.
- f. El premio ofrecido a los cuatro (4) aciertos en el sorteo de TINKA será un monto fijo de S/100.00 (Cien y 00/100 Soles) para cada ganador.
- g. El premio ofrecido a los tres (3) aciertos en el sorteo de TINKA será un monto fijo de S/10.00 (Diez y 00/100 Soles) para cada ganador.

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

Artículo 35°.- El Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de las Sociedades de Beneficencias se constituirá con el uno por ciento (1%) de la recaudación obtenida en cada sorteo, de acuerdo a lo establecido en el artículo 10° inciso "a" del Decreto Ley N° 21921, según modificación introducida por la Ley N° 26651. Este fondo atenderá la financiación de los premios cuando las cantidades ofertadas no puedan ser cubiertas con las recaudaciones procedentes de los sorteos. También se aplicará, para el redondeo en el pago de premios en efectivo.

Artículo 36°.- LA TINKA garantiza que los premios de seis (6), cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos, así como los premios de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA" y los premios de las modalidades de juego adicionales referidas en el artículo 15° 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 utilizarlo para el pozo del siguiente sorteo.

Artículo 37°.- El Comité Ejecutivo podrá modificar el porcentaje de la recaudación destinada a premios indicado en el artículo 34° del presente Reglamento.

CAPÍTULO UNDÉCIMO **PAGO DE PREMIOS**

Artículo 38°.- Todos los premios serán pagados a partir del primer día útil siguiente al sorteo correspondiente, con la entrega del boleto ganador, debiendo el portador identificarse para efectos de su cobro. Para la presentación de solicitudes de cobro de premios obtenidos por la compra de Boleto en los Puntos de Venta, el Jugador podrá utilizar el aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, previa validación de LA TINKA de la solicitud, de acuerdo con los Términos y Condiciones de dicha Plataforma. Todos los boletos físicos con premios mayores o iguales a S/2,000 (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/1.00 hasta S/1,999.00 soles.

En el caso del Pozo Millonario del sorteo TINKA, éste será pagado en un plazo máximo de noventa (90) días calendario siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el Boleto ganador de primer y de segundo orden de preferencia, de ser el caso, en las oficinas de LA TINKA.

En caso exista concurrencia de ganadores de 6 aciertos, 5 aciertos con YAPA o, su defecto, 5 aciertos, el premio, que les corresponda, será pagado en un plazo máximo de noventa (90) días calendario siguientes al vencimiento del plazo de 180 días calendario computado desde el Sorteo TINKA, para lo cual el ganador deberá apersonarse, en los plazos establecidos en el Reglamento, con su Boleto ganador.

El pago de todos los premios iguales o superiores a S/ 1,000,000.00 (un millón con 00/100 Soles), incluyendo el Pozo Millonario, serán efectuados únicamente a través de transferencia bancaria en la fecha que LA TINKA determine, en presencia de Notario Público, quien levantará el acta correspondiente en las oficinas administrativas de LA TINKA. Podrá asistir como invitado un representante de la Sociedad de Beneficencia de Huancayo y/o la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana.

El Boleto que carezca de alguno de los requisitos detallados en el literal (a) del artículo 1° del presente Reglamento o se encuentre ilegible, mutilado, alterado, raspado, en todo o en parte, o si no ha sido aprobado por el proceso de cómputo de registro y control establecido para este juego, no podrá ser empleado para el cobro de premios.

Artículo 39°.- Para el cobro de premios obtenido por la compra de Boleto en los Puntos de Venta, por importes mayores o iguales a S/1.00 (uno con 00/100 soles) y menores o iguales a S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve con 99/100 soles) el Jugador podrá utilizar el aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, de acuerdo con los Términos y Condiciones de dicha plataforma, o también pueden ser cobrados en efectivo en los Puntos de Venta a nivel nacional, de acuerdo al plazo indicado en el Reglamento del Juego, previa presentación del boleto ganador, siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta o la Tienda Autorizada más cercana cuya ubicación se encuentra en www.latinka.com.pe. De igual manera, para los boletos con premios mayores o iguales a S/2,000 (dos mil con 00/100 soles) y menores a S/1'000,000 (un millón con 00/100 soles) obtenidos en un punto de venta deberán cobrarse a través del aplicativo TINKANET.

Para el cobro de los boletos con premios mayores o iguales a S/10,000 (diez mil con 00/100 soles) obtenidos en la Tienda Virtual (www.latinka.com.pe) se podrán cobrar a través de una transferencia bancaria desde la sección "Retirar premios" en la cuenta del usuario. En ambos casos 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 cual deberá contar con toda la información y documentación de identificación por parte del ganador para la programación del pago del premio.

El pago de todos los boletos con premios mayores o iguales a S/1'000,000 (un millón con 00/100 soles) obtenidos en un punto de venta deberán ser solicitados a través del aplicativo TINKANET, mientras que los boletos con premio obtenido en la tienda virtual www.latinka.com.pe se podrán cobrar a través de una transferencia bancaria desde la sección "Retirar premios" en la cuenta del usuario, y podrán ser pagados en un plazo máximo de noventa (90) días calendarios siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador, el cual deberá contar con toda la información y documentación de identificación por parte del ganador para la programación del pago del premio.. El pago de dicho premio se realizará únicamente a través de transferencia bancaria de acuerdo con la disposición de La TINKA. Para realizar la transferencia bancaria el ganador deberá indicar un número de cuenta de ahorros en moneda nacional a su nombre para proceder con la transferencia. No se podrá pagar el premio en más de una transferencia a diferentes cuentas bancarias.

Artículo 40°.- El derecho al cobro de los premios de 3, 4 y 5 aciertos así como la "YAPA", "YAPITA" y la "MINI YAPITA", y los premios de las modalidades de juego adicionales, establecidos en el artículo 15°, caduca a los ciento ochenta (180) días calendarios contados desde la fecha del sorteo.

Artículo 41°.- El derecho al cobro del premio de la Jugada ganadora de 6 aciertos de primer orden de preferencia, en los

términos y condiciones establecidos en el artículo 21° del presente Reglamento, caduca a los ciento ochenta (180) días calendario contados desde la fecha del sorteo. Debe tenerse en consideración la variación del monto del premio al transcurrir ciento setenta (170) días calendario sin haberlo reclamado.

El derecho de cobro del premio de la jugada ganadora de cinco (5) aciertos más la YAPA o las de cinco (5) aciertos (en caso no existan ganadores de (5) aciertos más la YAPA), de segundo orden de preferencia, en los términos y condiciones establecidos en el artículo 21° del presente Reglamento, caduca a los diez (10) días calendario computados desde el vencimiento del plazo de los primeros ciento setenta (170) días calendario del plazo de ciento ochenta (180) días antes mencionado, sin que los ganadores de 6 aciertos hayan reclamado el cobro del premio conforme a lo dispuesto en el artículo 34° del presente Reglamento.

Artículo 42°.- El ganador, que cobre su respectivo premio podrá autorizar a LA TINKA y/o a la Sociedad de Beneficencia de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, 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 de Huancayo o la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana decidan realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video. Aplica únicamente a aquellos ganadores que realicen sus Jugadas 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 Huancayo y/o la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, para los fines de lo señalado en el párrafo anterior se entenderá otorgado luego de que personal del Punto de Venta 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 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.

CAPÍTULO DÉCIMO SEGUNDO

CIERRE DE LA CUENTA Y COBRO DE GASTOS ADMINISTRATIVOS

Artículo 43°.- 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 44°.- 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 15 de junio del 2023.