

REGLAMENTO DE LA LOTERÍA ELECTRÓNICA



CAPITULO PRIMERO DEFINICION DE TERMINOS

Artículo 1°: Definición de términos

- (a) Boleto o Comprobante de Juego: Es el documento, impreso o digital, que contiene la jugada elegida por el jugador. Para el caso de las jugadas en puntos de venta físicos, este comprobante será impreso en papel de seguridad que emiten los terminales de computadora, instalados en cada punto de venta, y que contiene una jugada elegida por el jugador. Para su validez, el boleto debe contener en el anverso los siguientes elementos: código del agente autorizado, el logotipo que identifica el juego, la fecha y número del evento, la fecha y hora de compra del boleto, el precio pagado por el total de jugadas realizadas, titular del juego, y el código de barras correspondiente. Para efectos de pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada apuesta será determinado por LA TINKA e informado en la misma plataforma de juego.
- (b) LA TINKA: LA TINKA S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación, realización y supervisión del juego KINEL8.
- (c) Jugada: Es la combinación de números determinada por cada jugador para su participación en el juego KINEL8. La apuesta mínima para una jugada de Kinel8 es de S/1 (un sol).
- (d) 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 KINEL8 para lo cual realiza una o más jugadas.
- (e) KINEL8: Consiste en una modalidad de juego de lotería electrónica en línea y tiempo real que realiza sorteos cada 3 minutos entre durante el horario de operación de los puntos de venta en los cuales el producto se encuentra disponible.
- (f) Período para realizar Jugadas: El periodo en el cual se podrán realizar jugadas válidas para un sorteo será hasta 5 segundos antes del inicio de cada sorteo.
- (g) Punto de Venta Autorizado: Toda aquella persona autorizada para expender boletos del juego KINEL8, a través de los terminales de lotería electrónica instalados en cada punto de venta.
- (h) Reglamento: El presente reglamento de juego que tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego KINEL8.
- (i) RNG: Random Number Generator o, en castellano, Generador de Números Aleatorios, es un sistema virtual que genera de manera aleatoria los números de cada sorteo.

- (j) Sorteo KINELO: Es el mecanismo por el cual un servidor de procesamiento de datos (Generador de Números Aleatorios o RNG por sus siglas en inglés) escoge de manera aleatoria y al azar, sin repetición, veinte (20) números del uno (1) al ochenta (80). Independientemente del orden en que aparezcan, estos veinte (20) números darán lugar a la o las combinaciones ganadoras del juego KINELO.
- (k) Premios: Es el factor, de acuerdo a la tabla de premios del producto, que se entrega por acertar una determinada cantidad de números apostados en un sorteo específico.

Adicionalmente, el organizador podrá ofrecer los siguientes premios:

- Jackpot: Pozo acumulado, al cual contribuyen todas las jugadas vendidas en un punto de venta específico, y el cual se entrega de manera aleatoria a uno de los tickets ganadores de un premio que haya sido vendido en dicho punto de venta.
 - Megajackpot: Pozo acumulado, al cual contribuyen todas las jugadas vendidas en un grupo de puntos de venta específicos, y el cual se entrega de manera aleatoria a uno de los tickets ganadores de un premio que haya sido vendido en alguno de los puntos de venta de dicho grupo.
- (l) Pantallas: Son los equipos en los que se muestra el desarrollo de los sorteos, los mismos que se encuentran instalados en los Puntos de Venta Autorizados.
- (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.

CAPÍTULO SEGUNDO DEL JUEGO KINEL8

Artículo 2º: Sólo podrán participar en el juego KINEL8 las personas naturales mayores de 18 años de edad. La condición de participante en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento del reglamento y de las instrucciones del juego, así como su adhesión a lo establecido en los mismos, quedando sometida su jugada o jugadas a las condiciones que en ellos se establecen, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de los mismos.

Asimismo, LA TINKA atribuirá la calidad de jugador únicamente a quien cumpla con las condiciones antes mencionadas y sea portador de un boleto o comprobante de juego válido, el cual debe encontrarse en perfecto estado de conservación y corresponder a una jugada válida.

Artículo 3º: El juego consiste en elegir un tipo de apuesta (entre 1 número y 8 números), escoger posteriormente la cantidad de números indicados por el tipo de apuesta elegida para participar en el sorteo correspondiente, e indicar ambos a la promotora o agente de ventas encargado en el punto de venta, en la forma y las condiciones que se establecen en el presente Reglamento.

CAPÍTULO TERCERO FORMA DE PRONOSTICAR

Artículo 4º: Para participar en el juego KINELO el jugador deberá indicar a la promotora o agente de venta el tipo de apuesta y los números correspondientes elegidos para cada jugada.

Artículo 5º: Si el jugador así lo desea, luego de indicar el tipo de apuesta elegido, podrá solicitar la opción de jugada al azar, procediendo el terminal de lotería a elegir de manera automática y aleatoria los números de la jugada.

Artículo 6º: El jugador podrá elegir apostar un monto mayor a S/1, para lo cual deberá indicar a la promotora o agente de ventas el monto total a apostar (entre los montos de 1, 2, 4, 5, 10, 20, 50, 100 o la combinación de los mismos) y abonando el monto respectivo.

Artículo 7º: Una jugada podrá ser utilizada por el mismo jugador en diferentes sorteos. Si el jugador así lo decidiera podrá hacer jugadas para sorteos consecutivos indicando a la promotora o agente de ventas el número de sorteos en los que desee que su jugada participe (eligiendo entre las opciones de 1, 2, 4, 5 o 10 sorteos, o la combinación de los mismos, hasta un máximo de 22 sorteos) y abonando el monto respectivo.

Artículo 8º: El jugador indicará en el punto de venta autorizado su(s) jugada(s) así como el importe de la(s) misma(s) para su ingreso en el terminal de lotería y la emisión del boleto respectivo.

Artículo 9º: A fin de facilitar la comercialización del juego KINEL8, excepcionalmente se podrán comercializar boletos de juego pre-impresos emitidos por cualquiera de los Puntos de Venta Autorizados con jugadas seleccionadas al azar.

CAPÍTULO CUARTO ADMISION DE APUESTAS Y PARTICIPACION EN EL JUEGO

Artículo 10º: El boleto o comprobante de juego emitido por los puntos de venta autorizados es un documento al portador y el único documento válido para solicitar el pago de premios, constituyendo la única prueba de participación en el juego KINEL8. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

Artículo 11º: En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego KINEL8, a las que presta su conformidad todo jugador, que las jugadas hayan sido registradas válidamente y no anuladas en el Sistema Central de Procesamiento de Datos desde la apertura de cada sorteo hasta que el contador decreciente de periodo indique que faltan cinco (5) segundos para el siguiente sorteo, de acuerdo con los requisitos y las formalidades establecidas en este reglamento. Los comprobantes de juego que se validen después del periodo indicado, participarán en el sorteo inmediato posterior.

Artículo 12º: LA TINKA se reserva el derecho de rechazar determinadas jugadas, en cuyo caso el jugador tendrá que abstenerse de realizar esa jugada, pudiendo en tal caso realizar una jugada diferente.

CAPÍTULO QUINTO CELEBRACIÓN DE LOS SORTEOS

Artículo 13º: Antes de la realización de cada sorteo, las jugadas serán objeto de un proceso computacional de registro y control en el cual se verificará la efectiva participación de cada jugada. Como resultado de este proceso, el Sistema Central de Procesamiento de Datos, emitirá un reporte en soporte magnético con todas las jugadas que participarán en el sorteo, las cuales se utilizarán para el escrutinio de ganadores. Los reportes resultado de este sorteo son inapelables por el jugador y la aceptación de la jugada es condicional hasta que se realice esta verificación.

Artículo 14º: Dada la naturaleza y características del juego, una vez que el boleto haya sido impreso por la promotora o agente de ventas el jugador no tendrá opción a anular la(s) jugada(s) realizada(s). Tampoco procede la anulación de jugadas consecutivas después de la realización del primer sorteo para el cual se formuló la jugada consecutiva.

Artículo 15º: Los sorteos del juego KINEL8, a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebran cada tres (3) minutos a través de un sistema generador de números aleatorio, el cual es proveído por la empresa GOLDEN RACE, con la cual LA TINKA mantiene un contrato comercial para dicho fin.

LA TINKA se reserva el derecho de poder cambiar en cualquier momento el intervalo en que se celebrarán los sorteos, pudiendo determinar una nueva periodicidad, ya sea mayor o menor a tres (3) minutos, lo cual será comunicado oportunamente a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

Los sorteos de KINEL8 a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebrarán de manera continua durante las 24 horas del día, sin embargo estos estarán disponibles para recibir jugadas en el horario de operación al públicos de los puntos de venta donde este juego sea ofrecido.

Para la celebración de los sorteos, un servidor de procesamiento de datos elegirá cada tres (3) minutos una combinación de veinte (20) números, sin posibilidad de repetición de los mismos, de un total de ochenta (80) números del uno (1) al ochenta (80).

Dichos 20 números, darán lugar a todas las combinaciones ganadoras posibles (según cada tipo de apuesta).

Artículo 16º: En caso que, excepcionalmente, un sorteo no pudiese celebrarse en el período previsto, éste deberá realizarse dentro de un plazo máximo de cuarenta y ocho (48) horas desde que se postergó el sorteo, sin que en ningún caso este hecho pueda ser motivo de devolución del importe de las jugadas efectuadas. De no realizarse dicho Sorteo en el plazo límite establecido, LA TINKA devolverá el importe de las jugadas válidamente emitidas para ese sorteo al portador del comprobante del juego respectivo.

Artículo 17º: Los resultados de los sorteos serán publicados cada 3 minutos en los puntos de venta de LA TINKA autorizados para la venta de este juego.

CAPÍTULO SEXTO DISTRIBUCIÓN DE FONDO PARA PREMIOS

Artículo 18º: El precio de las jugadas será fijado de acuerdo a lo establecido en el inciso c) del artículo 1º del presente reglamento, pudiéndose establecer jugadas de mayor o menor valor para modalidades de juego adicionales.

Artículo 19º: Los premios del juego KINEL8, serán pagados con el producto de la recaudación correspondiente a la venta del juego. Si el monto de la recaudación fuera insuficiente para el pago de los premios del juego KINEL8, éstos serán cubiertos con los excesos de recaudación de sorteos anteriores y/o, en su defecto, por LA TINKA.

CAPÍTULO SÉTIMO PREMIOS

Artículo 20º: Resultarán premiadas aquellas jugadas de KINELO que acierten con las jugadas descritas a continuación, dependiendo del tipo de apuesta elegida:

- a) Tipo de Apuesta 8:
 - i. Las jugadas que acierten los 8 números, se harán acreedoras a un premio de 5,000 veces la apuesta efectuada.
 - ii. Las jugadas que acierten 7 números, se harán acreedoras a un premio de 200 veces la apuesta efectuada.
 - iii. Las jugadas que acierten 6 números, se harán acreedoras a un premio de 50 veces la apuesta efectuada.
 - iv. Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 16 veces la apuesta efectuada.
 - v. Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 4 veces la apuesta efectuada.
- b) Tipo de Apuesta 7:
 - i. Las jugadas que acierten los 7 números, se harán acreedoras a un premio de 1,500 veces la apuesta efectuada.
 - ii. Las jugadas que acierten 6 números, se harán acreedoras a un premio de 50 veces la apuesta efectuada.
 - iii. Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 20 veces la apuesta efectuada.
 - iv. Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 4 veces la apuesta efectuada.
 - v. Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 2 vez la apuesta efectuada.
- c) Tipo de Apuesta 6:
 - i. Las jugadas que acierten los 6 números, se harán acreedoras a un premio de 600 veces la apuesta efectuada.
 - ii. Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 50 veces la apuesta efectuada.
 - iii. Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 11 veces la apuesta efectuada.
 - iv. Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 2 vez la apuesta efectuada.
- d) Tipo de Apuesta 5:
 - i. Las jugadas que acierten los 5 números, se harán acreedoras a un premio de 150 veces la apuesta efectuada.
 - ii. Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 15 veces la apuesta efectuada.
 - iii. Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 3 veces la apuesta efectuada.
 - iv. Las jugadas que acierten 2 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
- e) Tipo de Apuesta 4:
 - i. Las jugadas que acierten los 4 números, se harán acreedoras a un premio de 80 veces la apuesta efectuada.
 - ii. Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 8 veces la apuesta efectuada.
 - iii. Las jugadas que acierten 2 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
- f) Tipo de Apuesta 3:
 - i. Las jugadas que acierten los 3 números, se harán acreedoras a un premio de 30 veces la apuesta efectuada.

- ii. Las jugadas que acierten 2 números, se harán acreedoras a un premio de 3 veces la apuesta efectuada.
- g) Tipo de Apuesta 2:
 - i. Las jugadas que acierten los 2 números, se harán acreedoras a un premio de 8 veces la apuesta efectuada.
 - ii. Las jugadas que acierten 1 número, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
- h) Tipo de Apuesta 1:
 - i. Las jugadas que acierten 1 número, se harán acreedoras a un premio de 3 veces la apuesta efectuada.

CAPÍTULO DÉCIMO PAGO DE PREMIOS

Artículo 21°: Los premios podrán ser cobrados inmediatamente después de la publicación de los resultados del sorteo correspondiente, conforme a lo dispuesto en el artículo 17° del presente reglamento, contra la entrega del boleto ganador, debiendo el portador identificarse para efectos de su cobro.

El boleto que carezca de alguno de los requisitos detallados en el 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 22°: Todos los premios estarán sujetos a los impuestos y retenciones de ley a cargo de los ganadores y serán retenidos por LA TINKA. La única excepción, serán los premios iguales o menores a S/10 (diez soles), en cuyo caso LA TINKA asumirá el costo de los impuestos y deducciones de ley y entregará el monto neto del premio al jugador.

Artículo 23°: En el caso de que un jugador haya realizado más de una jugada de KINEL8 en el mismo boleto ya sea a través de la mecánica de jugadas al azar o jugadas consecutivas y dos o más de las mismas resulten premiadas, el monto individual de cada premio se sumará para formar un total por boleto premiado, el cual será gravado con los impuestos y retenciones de ley a cargo del ganador, que serán retenidos por LA TINKA de acuerdo a lo indicado en el artículo 22.

Artículo 24°: Los boletos con premios de hasta S/ 5,000 deberán ser cobrados a partir del primer día útil siguiente al sorteo correspondiente, previa presentación del boleto ganador, en todos los puntos de venta a nivel nacional, siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta o a la Tienda Autorizada más cercana cuya ubicación se encuentra en www.LA TINKA.com.pe.

Los premios mayores o iguales a S/ 5,000.00 y menores a S/ 1'000,000 serán pagados en un plazo máximo de treinta (30) días calendarios siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador. El pago de dicho premio se realizará únicamente a través de transferencia bancaria de acuerdo a la disposición de LA TINKA. Para realizar la transferencia bancaria el ganador deberá indicar un número de cuenta a su nombre.

Los premios millonarios mayores o iguales a S/ 1'000,000 deberán cobrarse en la oficina principal de LA TINKA de Perú S.A. en Lima, cuya dirección se encuentra publicada en www.LA TINKA.com.pe, podrán ser pagados en un plazo máximo de noventa (90) días. En todos los casos, el ganador debe identificarse con su documento de identidad correspondiente, cuando LA TINKA lo requiera.

Artículo 25º: El derecho al cobro de los premios caduca a los ciento ochenta (180) días calendarios contados desde la fecha de realización del sorteo en el cual se obtuvo el premio, en caso el último día fuera inhábil, el plazo vencerá el primer día hábil siguiente.

Artículo 26º: El ganador, que cobre su respectivo premio podrá autorizar a LA TINKA 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 decida realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video. Aplica únicamente a aquellos ganadores que realicen sus apuestas de manera presencial.

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

Los datos personales que se recaben como consecuencia de lo establecido en este artículo serán almacenados en nuestro Banco de Datos Personales por un período máximo de 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@LA TINKA.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.

*Reglamento vigente desde el 17 de julio de 2021