

REGLAMENTO DEL JUEGO VIRTUALES TE APUESTO



CAPITULO PRIMERO

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Artículo 1º: 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 el caso de las jugadas realizadas en la página web (www.latinka.com.pe), los datos de estas se encontrarán en la sección de “historial de tickets” donde se encuentran todas las apuestas realizadas por el cliente. Esta información deberá contener el ID del ticket, fecha de jugada, monto de apuesta, monto ganado (de ser el caso) y el estado del ticket.
Para efectos del 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) **Canal de Venta Autorizado:** Punto de venta o plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.
- c) **Cierre de Jugada:** Momento en el cual el sistema deja de aceptar jugadas.
- d) **Virtuales Te Apuesto:** juego de apuesta de eventos deportivos, de carreras y casino, los cuales consisten en pronosticar el resultado de dichos eventos con probabilidades fijas. Los eventos serán ofrecidos a criterio de LA TINKA, dentro de los cuales se ofrecerá partidos de fútbol, tenis y otras disciplinas, así como carreras de perros, motos, autos, entre otros; entiéndase esta lista como enunciativa más no limitativa.
- e) **Estadísticas:** Información estadística de los eventos.
- f) **LA TINKA:** LA TINKA S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación realización y supervisión del juego VIRTUALES TE APUESTO.
- g) **Jugador:** Persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego VIRTUALES TE APUESTO.
Se encuentran prohibidas de participar en los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, las siguientes personas naturales:

- a. Menores de edad, en los que se encuentran comprendidos las niñas, niños y adolescentes.
 - b. Los funcionarios y trabajadores del MINCETUR que realizan las labores de autorización, fiscalización y sanción de los prestadores de la actividad.
 - c. Los socios, directores, gerentes, apoderados, personas con funciones ejecutivas o facultades de decisión y el personal de LA TINKA de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.
 - d. Personas inscritas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casinos y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o la que haga sus veces, dependiente del MINCETUR.
- h) Jugada:** Selección de eventos y predicciones de acuerdo con los términos de cada juego validadas por el Sistema Central de Cómputo en línea.
- i) Monto Máximo de Premio:** El monto máximo de premio en los puntos de venta físicos es S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve y 99/100 Soles) por boleto y en la página web es S/50,000.00 (cincuenta mil y 00/100 Soles) por boleto, dicha cantidad puede ser modificada a sola discreción de LA TINKA, lo cual será informado oportunamente a los jugadores.
- j) Monto Máximo de Apuesta por boleto:** El monto máximo de apuesta en los puntos de venta físicos por boleto es de S/200 (Doscientos Soles y 00/100 Soles) y en la página web es S/5,000.00 (cinco mil y 00/100 Soles), cualquier apuesta adicional, no será aceptada.
- k) Monto Mínimo de Apuesta por boleto:** El monto mínimo de apuesta es S/1.00 (un y 00/100 Soles), cualquier apuesta adicional, no será aceptada.
- l) Organizador:** La empresa LA TINKA S.A.
- m) Pantallas:** Son los equipos en los que se muestran el desarrollo de los eventos virtuales y la información previa y posterior a cada uno de ellos, los mismos que se encuentran instalados en los Puntos de Venta Autorizados y/o a través de la plataforma web.
- n) Período para realizar Jugadas:** El periodo en el cual se podrán realizar jugadas será hasta antes del inicio de cada evento a través de la plataforma web, o hasta 5 segundos antes del inicio de cada evento en los Puntos de Venta Autorizados.
- o) Premios:** Es el factor o premio fijo por acertar el resultado de un determinado evento o partido definido por LA TINKA.
Adicionalmente, el organizador podrá ofrecer los siguientes premios:
- Jackpot: Premio aleatorio otorgado por LA TINKA.
 - Megajackpot: Premio aleatorio otorgado por LA TINKA.
- p) Reglamento:** El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones por las que se rige el juego VIRTUALES TE APUESTO.
- q) RNG:** Random Number Generator o, en castellano, Generador de Números Aleatorios, es un sistema virtual que genera de manera aleatoria los resultados de cada evento o partido.

- r) **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 VIRTUALES TE APUESTO

Artículo 2º: Sólo podrán participar en el juego VIRTUALES TE APUESTO las personas naturales mayores de 18 años de edad. El hecho de participar en el juego 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.

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. Para el caso de las jugadas en puntos de venta físicos, el boleto o comprobante debe encontrarse en perfecto estado de conservación debe corresponder a una jugada válida. Para el caso de las jugadas realizadas en la página web, el boleto o comprobante deberá aparecer en el listado de “Histórico de Tickets” y deberá corresponder a una jugada válida.

Artículo 3º: VIRTUALES TE APUESTO consiste en las opciones que puede elegir un jugador, como posible resultado de cada evento. En todos los casos LA TINKA es responsable de establecer y publicar el valor de una jugada.

Artículo 4º: VIRTUALES TE APUESTO se ofrece con probabilidades determinadas para cada evento por separado, según el tipo de juego elegido por el jugador. Las probabilidades se presentan en formato de máximo dos decimales o en fracciones.

Artículo 5º: La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidas, 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 vigencia de los mismos.

Artículo 6º: La participación en los juegos de VIRTUALES TE APUESTO sólo podrá ser realizada a través de los Puntos de los Canales de Venta Autorizados, incluyendo tiendas físicas y venta a través de la página web indicados por LA TINKA.

La administración financiera de VIRTUALES TE APUESTO y las probabilidades (pago de premios a los jugadores) es de responsabilidad exclusiva de LA TINKA.

Artículo 7º: 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 EL JUEGO VIRTUALES TE APUESTO

Artículo 8º: Para que un jugador participe en VIRTUALES TE APUESTO es necesario escoger un evento, un tipo de jugada, fijar el monto de la jugada y pagar el valor de esta. 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 estas (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 9°: Un jugador podrá realizar una jugada de VIRTUALES TE APUESTO a partir de la publicación de los eventos en los Canales de Venta Autorizados. En caso de que la información con respecto a un evento tenga datos faltantes, se observaran errores o se produjera algún inconveniente, LA TINKA podrá optar por publicar estos datos o información por cualquier otro medio y fecha posterior o diferida tan pronto lo considere conveniente.

El período para recibir jugadas comienza con la activación de aceptación de las jugadas en el Sistema Central de Cómputo y finaliza antes del inicio del evento. En ese sentido, las jugadas solo serán aceptadas durante el período de validez de cada evento, dentro de las fechas y horas fijadas en las Pantallas donde se publiquen.

En todos los casos, para definir la validez de las jugadas, los datos registrados en el Sistema Central de Cómputo de LA TINKA prevalecerán sobre cualquier otro dato.

Artículo 10°: Para cada resultado posible de VIRTUALES TE APUESTO se ofrecen probabilidades que el cliente debe usar para calcular los premios potenciales a obtener.

Artículo 11°: LA TINKA mostrará en todas las pantallas donde se lleve a cabo el desarrollo de los eventos virtuales, los eventos, sus detalles y las probabilidades relacionadas con los diferentes tipos de jugadas.

Artículo 12°: El usuario es el responsable de sus actos y de las consecuencias que este ocasione, por lo tanto, participa en el juego bajo su propio riesgo. LA TINKA no ofrece garantías de ningún tipo, tanto explícito como implícito.

Artículo 13°: LA TINKA no garantiza que el software utilizado en el juego VIRTUALES TE APUESTO esté libre de errores.

Artículo 14°: LA TINKA no garantiza que los juegos y/o eventos ofrecidos en VIRTUALES TE APUESTO estén accesibles sin interrupciones.

Artículo 15°: 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 con la participación en VIRTUALES TE APUESTO.

Artículo 16°: Estas reglas, así como los términos y condiciones que rigen el juego VIRTUALES TE APUESTO y la descripción en detalle de estas reglas para este juego, se comunican a los jugadores mediante la web www.latinka.com.pe, y en los puntos de venta autorizados. A partir del momento de su anuncio, se consideran parte integrante del reglamento oficial del juego.

CAPITULO CUARTO

DISCIPLINAS DE JUEGO

Artículo 16°.- Fútbol Virtual se divide en:

- ✓ Partidos de fútbol:

Partidos de fútbol (Association Football) generados en 3D y en tiempo real.

El sistema enfrenta dos equipos elegidos al azar. Cada partido se divide en seis segmentos, los primeros segmentos corresponden al primer tiempo y los tres últimos al segundo tiempo. Cada segmento puede contener un gol (y solo uno), por lo tanto, el número máximo de goles por partido es de 6. El equipo con el mayor número de goles al final del partido es el ganador y los empates son posibles.

✓ Copa (torneo)

Similar al fútbol, aunque, en este caso, se trata de una competición con estructura de copa y eliminación directa. Los jugadores pueden apostar en los diferentes mercados de partidos de cuarto de final, semifinal y final. Las apuestas combinadas están disponibles en cada fase de la competición.

✓ Liga

Similar al fútbol, aunque en este caso, se trata de una liga con treinta y ocho jornadas. Durante el transcurso de la temporada, veinte equipos compiten unos contra otros dos veces. Cada jornada se compone de diez partidos jugados en paralelo y las apuestas combinadas están disponibles.

Artículo 17º.- Carrera de caballos

Carreras en formato de video pregrabado. Seis caballos elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

Artículo 18º.- Carrera de perros

Carreras en formato de video pregrabado. Seis perros elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

Artículo 19º.- Carreras de motos

Carreras en formato de video pregrabado. Seis pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad en circuito cerrado. Las posiciones: primera, segunda y tercera de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

Artículo 20º.- Carreras de Speedway

Carreras de Drift de 4 motos en formato de video pregrabado. Cuatro pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en esta modalidad de carrera de motociclismo que se corre en óvalos de tierra. La primera y segunda posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas tras realizar cuatro vueltas.

Artículo 21º.- Carreras de Karts

Carreras en formato de video pregrabado. Ocho pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en esta disciplina del automovilismo que se practica con karts. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

Artículo 22º.- Real Fighting

Basado en deportes de combate de tipo (MMA) grabados en tiempo real. Cuenta con 16 luchadores profesionales los cuales disputan combates de 5 rondas a lo largo de 3 etapas temáticas ficticias.

CAPITULO QUINTO

TIPOS DE APUESTA POR DISCIPLINA

Artículo 23º.- Los tipos de apuesta disponibles para Fútbol Virtual son:

FÚTBOL VIRTUAL				
Tipo	Partidos de futbol	Copa	Liga	Se detallan a continuación los diferentes tipos de mercado para cada modalidad de juegos. Tenga en cuenta que cada juego tiene un número diferente de equipos.
Equipos	2	16	20	
Apuestas simples	✓	✓	✓	Apuesta sobre el resultado de un evento único.
Combinadas	✗	✓	✓	Apuestas sobre el resultado de varios eventos, las probabilidades de todos estos resultados se multiplicarán en caso de acierto.
Sistema	✗	✓	✓	Esta apuesta sistemática a varias combinaciones permite ganar incluso si no todas las selecciones son correctas.
Resultado (1X2)	✓	✓	✓	El jugador apuesta al resultado del partido, una victoria para el equipo local, un empate o una victoria del equipo visitante.
Mitad / Final	✓	✓	✓	El jugador apuesta al resultado de cada tiempo, los dos pronósticos deben ser correctos para ganar.
Doble oportunidad	✓	✓	✓	El jugador apuesta a dos posibles resultados, si uno de estos dos pronósticos es correcto, la apuesta es ganadora.
Marcador Final	✓	✓	✓	El jugador tiene que pronosticar el marcador final del partido.
Número total de goles	✓	✓	✓	El jugador tiene que pronosticar el número total de goles marcados durante el partido.
Gol-Gol / No gol	✓	✓	✓	El jugador pronostica que cada uno de los dos equipos marcará por lo menos un gol o que por lo menos un equipo no marcará.
Mayor/Menor 0.5	✗	✗	✓	El jugador pronostica si por lo menos un equipo marcará un gol o no.
Mayor/Menor 1.5	✓	✓	✓	El jugador pronostica si habrá más o menos de 1.5 goles durante el partido.

Mayor/Menor 2.5	✓	✓	✗	El jugador pronostica si habrá más o menos de 2.5 goles durante el partido.
Mayor/Menor 3.5	✗	✗	✓	El jugador pronostica si habrá más o menos de 3.5 goles durante el partido.
Mayor/Menor 4.5	✗	✗	✓	El jugador pronostica si habrá más o menos de 4.5 goles durante el partido.
1X2 Mitad de partido	✗	✗	✓	El jugador apuesta al resultado al descanso o primer tiempo.
Multi Goal	✗	✗	✓	El jugador tiene que pronosticar un rango de goles.
Ronda alcanzada	✗	✓	✗	El jugador apuesta a la ronda alcanzada por el equipo seleccionado.
Resultado + Mayor que 1.5	✗	✗	✓	El jugador debe pronosticar el resultado del partido y para que la apuesta sea ganadora el número total de goles debe ser superior a 1.5.
Resultado + Menor que 1.5	✗	✗	✓	El jugador debe pronosticar el resultado del partido y para que la apuesta sea ganadora el número total de goles debe ser inferior a 1.5.
Resultado + Mayor que 2.5	✗	✗	✓	El jugador debe pronosticar el resultado del partido y para que la apuesta sea ganadora el número total de goles debe ser superior a 2.5.
Resultado + Menor que 2.5	✗	✗	✓	El jugador debe pronosticar el resultado del partido y para que la apuesta sea ganadora el número total de goles debe ser inferior a 2.5.
Resultado + Mayor que 3.5	✗	✗	✓	El jugador debe pronosticar el resultado del partido y para que la apuesta sea ganadora el número total de goles debe ser superior a 3.5.
Resultado + Menor que 3.5	✗	✗	✓	El jugador debe pronosticar el resultado del partido y para que la apuesta sea ganadora el número total de goles debe ser inferior a 3.5.

Artículo 24º.- Los tipos de apuesta disponibles para Carreras Virtuales son:

CARRERAS VIRTUALES						
Tipo	Caballos	Perros	Motos	Karts	Speedway	Se detallan a continuación los diferentes tipos de mercado para cada modalidad de juegos de carreras. Tenga en cuenta que cada juego tiene un número diferente de corredores y combinaciones.
Corredores	6	6	6	8	4	

Apuestas de cuota fija	✓	✓	✓	✓	✓	Las Apuestas de Cuota Fija es el proceso de emplazar apuestas con una cuota predeterminedada. Esto significa que el jugador conoce exactamente cuánto puede ganar en el momento de realizar una apuesta, independientemente de cuánto fluctúen las probabilidades.
Ganador	✓	✓	✓	✓	✓	Apuesta al corredor que finalice en primer lugar.
Colocado 2º	✓	✓	✓	✓	✓	Apuesta al corredor que finalice en primera o segunda posición.
Colocado 3º	✓	✓	✓	✓	✗	Apuesta al corredor que finalice en primera, segunda o tercera posición.
Gemela No Reversible	✓	✓	✓	✓	✓	Apuesta seleccionando a los dos corredores que finalicen en primera y segunda posición en orden exacto.
Gemela Reversible	✓	✓	✓	✓	✓	Apuesta seleccionando a los dos primeros finalistas sin importar el orden de llegada.
Trío No Reversible	✓	✓	✓	✓	✗	Apuesta seleccionando a los tres primeros finalistas en orden exacto de llegada.
Impar / Par	✓	✓	✓	✓	✓	Apuesta a la paridad del corredor que llegue en primer lugar a la meta (siendo par o impar).
Menor / Mayor	✓	✓	✓	✓	✓	Apuesta al corredor que finaliza por debajo, menor, o por arriba, mayor, del umbral establecido. (e.j. Perros 6, Menor = 1ª ,2ª o 3ª posición)
Sistema	✓	✓	✓	✓	✓	Apuesta a todas las combinaciones posibles del número seleccionado como resultado posible. De los dos primeros clasificados (Doble - Apuesta con un mínimo de 2 números de salida) o los tres primeros (Triple - Apuesta de un mínimo de 3 números de salida).

Artículo 25º Los tipos de apuesta disponibles para Real Fighting son:

REAL FIGHTING		
Tipo	Real	

	Fighting	Se detallan a continuación los diferentes tipos de mercado para cada modalidad de juegos.
Resultado del Partido	✓	Apuesta sobre el resultado final de la pelea: Ganador Blanco-Empate-Ganador Negro
Método de victoria	✓	Apuesta si la victoria del peleador será por puntos o Por KO
Puntuación de la ronda	✓	La puntuación se demuestra en la barra de la parte superior y demuestra los avances de la misma dependiendo de la cantidad de golpes que ha realizado cada luchador
KO (Si/No)	✓	Aquí el jugador apuesta si la pelea se definirá por KO o no.
Apuesta Alt. Asaltos	✓	El jugador puede apostar qué peleador ganará un determinado asalto independientemente del resultado final.
Asaltos totales mayor / menor que 2.5	✓	El jugador apuesta sobre la cantidad de asaltos que definirá la pelea más o menos de 2.5 asaltos
Asaltos totales mayor / menor que 3.5	✓	El jugador apuesta sobre la cantidad de asalto que definirá la pelea más o menos de 3.5 asaltos
Asaltos totales mayor / menor que 4.5	✓	El jugador apuesta sobre la cantidad de asaltos que definirá la pelea más o menos de 4.5 asaltos
Puntos totales mayor / menor que 10.5	✓	El jugador apuesta sobre la cantidad de puntos que definirá la pelea más o menos de 10.5
Combinaciones	✓	Método y apuestas combinadas que permiten apostar entre 1 y 5 asaltos y combinar los resultados del combate con el método de la victoria

CAPITULO SEXTO

ADMISION DE JUGADA Y PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO

Artículo 26º: Para el caso de las jugadas realizadas en los puntos de venta físicos: 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 siempre y cuando cumpla con los requisitos indicados en el artículo 1 a) y que se encuentre pendiente de pago de premio en el sistema central.

Para el caso de las jugadas realizadas a través de la página web, el boleto o comprobante de pago es el registro de la jugada identificado en la sección "Tickets" de la cuenta del cliente y que debe cumplir con los requisitos indicados en el artículo 1 a). Para solicitar el pago del premio deberá encontrarse como pendiente de pago en el sistema central.

Todo jugador deberá verificar, bajo su responsabilidad, que el boleto o comprobante de juego emitido por el Punto de Venta Autorizado, contenga los pronósticos elegidos para cada jugada.

Artículo 27º: En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego VIRTUALES TE APUESTO, a las que presta su conformidad todo jugador, que las jugadas hayan sido registradas válidamente. Los boletos de juego que se validen después del inicio de un evento, participarán para el siguiente evento del mismo juego.

Artículo 28º: LA TINKA tiene derecho de aceptar o rechazar cualquier jugada, cuando lo considere pertinente en razón del riesgo que ésta genere para LA TINKA, y/o cuando las jugadas propuestas contravengan lo establecido en el Reglamento; ello exime a LA TINKA de justificar su decisión en relación a estos supuestos.

En todo caso el jugador tendrá que abstenerse de realizar la jugada, pudiendo realizar una diferente.

Artículo 29º: No se podrán realizar jugadas de alto riesgo cuyo valor exceda los S/200.00 (doscientos y 00/100 Soles) por boleto.

CAPÍTULO SÉTIMO

ANULACIÓN DE JUGADAS

Artículo 30º: Dadas la naturaleza y características del juego, no procede la anulación de una jugada por parte del jugador.

Artículo 31º: Cuando, de manera excepcional, LA TINKA decida anular una jugada, se reintegrará al jugador el monto apostado en la misma.

CAPÍTULO OCTAVO

RESULTADOS DE LOS PARTIDOS O EVENTOS

Artículo 32º: Los resultados del juego VIRTUALES TE APUESTO, a través de los cuales se determinan los ganadores, se dan a conocer a la conclusión del evento a través de Los Canales de Venta Autorizados.

CAPÍTULO NOVENO

PAGO DE PREMIOS

Artículo 33º: Cada jugada ingresada en el Sistema Central de Cómputo será ganadora si cumple con acertar el resultado final del evento expuesto en las pantallas. En este caso, un premio es pagado al jugador y es igual al valor de la jugada multiplicada por la probabilidad fija de cada evento, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema.

Artículo 34º: El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, solo se realizará una vez terminados todos los eventos incluidos en la jugada y después de que se confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo. La forma de redondear el monto

de los premios para todas las predicciones elegidas por el jugador será la que se muestra en el boleto de juego.

Artículo 35º: Para el caso de las jugadas realizadas en los puntos de venta físicos: para cobrar en efectivo los premios ganados producto de jugar VIRTUALES TE APUESTO, se debe presentar el boleto en los puntos de venta autorizados para su cobro. Los boletos con premios menores a S/2,000.00 (dos mil y 00/100 Soles) serán pagados en el mismo punto de venta autorizado donde fue generado, al portador del boleto ganador con previa identificación, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema, y siempre y cuando dicho punto disponga de la suma correspondiente en efectivo en ese momento. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a en otro momento al mismo punto de venta.

Para el caso de las jugadas realizadas a través de la página web, el premio generado se enviará automáticamente a la billetera dentro de la cuenta del cliente. El cliente podrá escoger el monto a liquidar y podrá cobrar el mismo en los puntos de venta autorizados por LA TINKA.

Artículo 36º: 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 37º: El derecho al cobro de los premios de VIRTUALES TE APUESTO generados en puntos de venta físicos caduca a los treinta (30) días calendarios contados a partir de haberse generado los resultados.

CAPÍTULO DÉCIMO

MÁXIMO DE PREMIOS

Artículo 39º: El monto máximo de premio en los puntos de venta físicos es S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve y 99/100 Soles) por boleto y en la página web es S/20,000.00 (veinte mil y 00/100 Soles) por boleto, dicha cantidad puede ser modificada a sola discreción de LA TINKA, lo cual será informado oportunamente a los jugadores.

Asimismo, cualquier producto resultante del multiplicador que aparece en un boleto que supere dicho valor, será ajustado y reducido al valor asignado como “monto máximo de premio”, determinado por LA TINKA.

CAPITULO DÉCIMO PRIMERO

DISTRIBUCIÓN DE FONDO PARA PREMIOS

Artículo 40º: LA TINKA a su sola discreción determinará el porcentaje de la recaudación obtenida en las ventas de VIRTUALES TE APUESTO que se destinará a los premios del juego.

CAPÍTULO DÉCIMO SEGUNDO

DISPUTAS

Artículo 41º: 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 en el Programa, tiene el derecho de enviar su reclamo al servicio de atención de clientes de LA TINKA, durante los siguientes treinta (30) días desde el momento en que los resultados de todos los eventos fueran ingresados al Sistema Central de Cómputo y puestos en conocimiento del público en general. Esta disposición no enerva las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes.

Artículo 42º: 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.

CAPÍTULO DECIMO TERCERO

FUERZA MAYOR

Artículo 43º: 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 44º: En casos de fuerza mayor que imposibiliten la realización del juego VIRTUALES TE APUESTO y el pago de premios a los ganadores, LA TINKA no tendrá responsabilidad alguna respecto a la ejecución del juego y el pago de los premios. En tales casos, previa verificación de su Sistema Central de Cómputo reintegrará el monto apostado por los jugadores.

CAPÍTULO DÉCIMO CUARTO

SEGURIDAD DE LOS DATOS

Artículo 45º: 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 durante ciento ochenta (180) días calendario 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 conforme se indica en el artículo 37º del presente reglamento.

(*) Reglamento vigente desde el 22 de mayo del 2024 a las 16:00 horas.