

REGLAMENTO DE LA LOTERIA ELECTRONICA



CAPÍTULO PRIMERO DEFINICIÓN DE TERMINOS

Artículo 1º.- Definición de términos

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

Para su validez, el boleto debe contener los siguientes elementos: la combinación de números correspondientes a la o las jugadas efectuadas, código del punto de venta autorizado, el logotipo que identifica el juego, la fecha y número del sorteo, la fecha y hora de compra del boleto, el precio pagado por el total de jugadas realizadas, nombre de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, titular del juego, y el código de barras correspondiente. Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida.

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

- (b) **Comité Ejecutivo:** Conformado por LA TINKA S.A. y la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén.
- (c) **Cupón:** Formulario o cartilla que en su anverso contiene en forma pre-impresa cuatro (4) recuadros o zonas de juego, identificados con la denominación "JUGADA 1", "JUGADA 2", "JUGADA 3", y "JUGADA 4" respectivamente; cada uno de los cuales contiene a su vez, treinta y cinco (35) casilleros numerados ascendentemente del 1 al 35. Cada recuadro contiene, además:
- Un casillero con la denominación "AZAR", que permite al jugador optar por una combinación aleatoria de cinco (5) 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).

- (d) **LA TINKA:** LA TINKA S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación, realización y supervisión del juego GANA DIARIO.
- (e) **Jugada:** La misma podrá ser:
- Simple: Consiste en elegir cinco (5) números de los treinta y cinco (35) disponibles en uno o más de los recuadros del cupón.
 - Múltiple: Consiste en elegir en un mismo recuadro un mínimo de seis (6) o más números de los treinta y cinco (35) disponibles en los recuadros del cupón.
 - Azar: Consiste en indicar verbalmente la utilización de la opción "AZAR" o marcar dicha opción en el o los recuadros que se encuentran en el cupón, a fin de que el terminal de lotería genere en forma aleatoria los cinco (5) números de una o más jugadas simples.
 - Gratis: Jugada obtenida por dos aciertos en jugadas de Gana Diario o jugada obtenida por bonificación, la cual puede ser usada para jugar el producto Gana Diario mediante una jugada simple.
- (f) **Jugador:** Es la persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente reglamento, decide jugar y participar en el sorteo del juego GANA DIARIO para lo cual realiza una o más jugadas.
- (g) **GANA DIARIO:** Consiste en una modalidad de juego de lotería electrónica en línea y tiempo real que se sortea diariamente. El precio de cada jugada simple de GANA DIARIO (o

combinación de 5 números) es de S/2.00

- (h) **Punto de Venta Autorizado:** Toda aquella persona autorizada para expender boletos del juego GANA DIARIO, a través de los terminales de lotería electrónica instalados en cada punto de venta.
- (i) **Reglamento:** El presente reglamento de juego que tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego GANA DIARIO.
- (j) **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.
- (k) **Sistema Central de Procesamiento de Datos:** Sistema de cómputo que procesa y almacena de manera centralizada la información relativa al ingreso, registro y validación de jugadas, emisión de boletos y la posterior identificación de las jugadas ganadoras.
- (l) **Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén:** Titular de la autorización para organizar el presente juego.
- (m) **Sorteo GANA DIARIO:** 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, cinco (5) números aleatorios diferentes entre treinta y cinco (35) números (del 1 al 35), el mismo que se visualiza por medio de una animación, como parte del juego GANA DIARIO.
- (n) **TINKANET:** Aplicativo web al cual se puede acceder a través de la página www.tinkanet.pe, que permite a los Jugadores que participan a través del juego mediante la compra de Boletos, verificar si su Boleto ha resultado ganador de algún premio y realizar el cobro del mismo mediante la lectura del Código de Barras que se encuentra en su Boleto. En tal sentido, TINKANET solo permite el cobro de premios monetarios por aquellas jugadas realizadas en los Puntos de Venta autorizados de LA TINKA y que cuenten con un Boleto físico y en buenas condiciones. Las condiciones de uso del aplicativo TINKANET se pueden revisar ingresando a www.tinkanet.pe.

CAPÍTULO SEGUNDO **DEL JUEGO GANA DIARIO**

Artículo 2º.- Sólo podrán participar en el juego GANA DIARIO las personas naturales mayores de 18 años.

La condición de participante en el juego implica, por parte del jugador, el conocimiento del reglamento y de las instrucciones del juego, así como su adhesión a lo establecido en los mismos, quedando sometida su jugada o jugadas a las condiciones que en ellos se establecen, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de los mismos.

Artículo 3º.- El juego consiste en elegir cuando menos cinco (5) números en una misma jugada de un recuadro de treinta y cinco (35) números correlativos para participar en el sorteo correspondiente, 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 GANA DIARIO, el jugador deberá marcar en el o los recuadros del cupón, los números elegidos para cada jugada.

Artículo 5º: Si el jugador así lo desea, podrá solicitar verbalmente en el punto de venta autorizado la opción de jugada "AZAR" o marcar dicha opción en el recuadro del cupón, procediendo el terminal de lotería a elegir de manera automática y aleatoria los números de la jugada.

Artículo 6º: Una jugada múltiple consiste en elegir en un mismo recuadro seis (6) o más números. El número de jugadas se determina por el número de todas las combinaciones posibles de los números emitidos, tomados de cinco (5) en cinco (5).

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 marcando en el sector correspondiente del cupón el número de sorteos en los que desee que su jugada participe.

Artículo 8º.- El jugador entregará al agente autorizado el(los) cupón(es) conteniendo su(s) jugada(s), así como el importe de la(s) misma(s) para su ingreso en el terminal de lotería y la emisión del boleto respectivo.

Artículo 9º: A fin de facilitar la comercialización del juego GANA DIARIO, 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 **ADMISIÓN DE APUESTAS Y PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO**

Artículo 10º: El Jugador podrá realizar sus jugadas bajo las siguientes modalidades:

1. De manera virtual, a través de la página web de Gana Diario (www.ganadiario.com.pe), para lo cual el Jugador deberá registrarse en la plataforma mediante la creación de un Usuario, conforme se detalla en el artículo 13º del presente Reglamento:
2. De manera física: Consiste en la compra de un Boleto de Juego en cualquiera de los Puntos de Venta físicos autorizados por LA TINKA.

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

El Jugador será responsable de conservar y resguardar íntegramente el Boleto y su contenido desde que este es recibido en el Punto de Venta para poder hacer efectivo el cobro de los premios que obtenga. El Jugador reconoce que el Código de Barras del Boleto permite que pueda realizar el cobro de los premios a través del aplicativo web TINKANET, por lo que será responsable de resguardar esta información del Boleto a fin de evitar cualquier fraude que pueda realizar cualquier tercero. En tal sentido, en ningún caso LA TINKA será responsable frente al Jugador por cualquier cobro de premios realizado a través de TINKANET por su falta de cuidado de la información contenida en el Boleto.

Artículo 11º: En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego GANA DIARIO, a las que presta su conformidad todo jugador, que las jugadas hayan sido registradas válidamente y no anuladas en el Sistema Central de Procesamiento de Datos desde la apertura hasta el cierre del sorteo, de acuerdo con los requisitos y las formalidades establecidas en este reglamento.

CAPÍTULO QUINTO **MODALIDADES ADICIONALES DE JUEGO**

Artículo 12º: 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 GANA DIARIO, en la misma oportunidad del sorteo del juego GANA DIARIO, o en cualquier otra oportunidad que éste fije.

Las características específicas de cada una de las modalidades de juego a activar serán determinadas en cada oportunidad por LA TINKA, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público. Tales características específicas serán detalladas oportunamente en la página web las cuales se obligan a conocer todos los jugadores.

Las modalidades de juego adicionales son:

I. Segunda chance

1.1. *Mecánica*.- Además de los sorteos regulares del juego GANA DIARIO, 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 GANA DIARIO que ocurran durante cada periodo de vigencia de esta modalidad de juego.

1.2.2. Los boletos de juego pre-impresos entregados por LA TINKA para el fin específico de participar en el sorteo adicional de esta modalidad de juego durante cada periodo de vigencia de la misma.

1.3 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá restringir la participación de los boletos de juego de GANA DIARIO en esta modalidad de juego "Segunda Chance" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

1.3.1 Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E- Commerce, Web Móvil, o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir los boletos de juego participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

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

1.3.3 Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso.

1.3.4 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Segunda Chance".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GANA DIARIO en la modalidad "Segunda Chance" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

II. Sí o Sí

2.1 *Mecánica*.- Luego de la extracción de las cinco (5) bolillas regulares del sorteo GANA DIARIO, y en el caso de que no existiese un ganador con cinco (5) aciertos de GANA DIARIO, LA TINKA podrá continuar extrayendo bolillas adicionales del mismo bolillero regular de juego, hasta encontrar una jugada o jugadas ganadoras con cinco (5) aciertos, combinando las bolillas regulares del sorteo y las bolillas adicionales. LA TINKA también podrá extraer una por una o en simultáneo, un número previamente determinado de bolillas adicionales del bolillero regular de juego, encontrando a todas las jugadas ganadoras con 5 (cinco) 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 cinco (5) bolillas regulares en cualquiera de los sorteos para los que se active esta modalidad de juego.

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

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

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

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

específicos.

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

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

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

III. **M x N**

3.1 *Mecánica*.- El jugador podrá adquirir una cantidad determinada de jugadas ("M") pagando el precio de una cantidad menor de jugadas ("N") (siempre que estas sean adquiridas en una misma transacción de compra.)

3.2 *Boletos participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego "M x N" los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

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

3.3.1 Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E- Commerce, Web Móvil, o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir los boletos de juego participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

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

3.3.3 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "M x N".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GANA DIARIO en la modalidad de juego "M x N" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

IV. **Rebaja**

4.1 *Mecánica*.- LA TINKA podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el jugador podrá adquirir boletos del juego GANA DIARIO pagando un precio reducido, ya sea por un porcentaje de descuento a fijar por LA TINKA o a través de un monto de descuento determinado en dinero y a fijar por LA TINKA, el cual será aplicado a cada boleto de juego individual adquirido por el jugador.

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

4.3 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá establecer previamente la participación de los boletos de juego de GANA DIARIO en esta modalidad de juego "Rebaja" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

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

4.3.2 Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso.

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

4.3.4 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Rebaja".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GANA DIARIO en la modalidad de juego "Rebaja" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

V. **Gana Al Instante**

5.1 *Mecánica*.- A través de la modalidad de juego "Gana Al Instante", LA TINKA podrá entregar

premios de manera instantánea al jugador luego de la compra de un boleto de juego de GANA DIARIO.

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

5.1.1 Realizar un sorteo electrónico instantáneo que se llevará a cabo desde un servidor de procesamiento de datos (Generador de Números Aleatorios o RNG por sus siglas en inglés), el cual escoge de manera aleatoria el(los) boleto(s) de juego ganador(es) inmediatamente después de la compra del boleto de juego asignándole un premio aleatorio dentro de las categorías de premio previamente definidas para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego.

5.1.2 Determinar con anticipación un intervalo de boletos de juego vendidos luego del cual un boleto de juego tendrá un premio de manera inmediata y aleatoria.

Para la ejecución de ambas mecánicas, LA TINKA determinará oportunamente las categorías de premios, la cantidad de premios a entregar y la frecuencia de boletos premiados por cada categoría, 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 de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

5.4 *Especificaciones Adicionales.*- LA TINKA podrá establecer la participación de los boletos de juego de GANA DIARIO en esta modalidad de juego "Gana Al Instante" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

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

5.4.2 Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso.

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

5.4.4 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Gana Al Instante".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de GANA DIARIO en la modalidad "Gana Al Instante" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

VI. **Cupones de Canje, Sampling o Sampling Web**

6.1 *Mecánica.*- LA TINKA podrá, a su sólo criterio, entregar cupones de canje de un valor determinado de manera gratuita a sus clientes, válidos para ser utilizados para realizar jugadas de GANA DIARIO en los puntos de venta autorizados de LA TINKA, a través de los medios que LA TINKA vea convenientes. En el caso de las plataformas digitales de LA TINKA, se podrá entregar saldo gratuito por un monto a determinar que deberá ser utilizado exclusivamente a través de dichas plataformas digitales. El valor de los cupones puede ser menor, igual o mayor al de una jugada de GANA DIARIO, 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 GANA DIARIO cumpla con los siguientes parámetros:

6.2.1 Canal de venta: los cupones podrán ser entregados a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (las cuales comprenden E- Commerce, Web Móvil, o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir la entrega de los cupones a una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos. Como medida de control, los cupones de canje podrán contar con un código de barras dinámico y único, necesario para el canje de dicho cupón en los terminales de lotería electrónica. En el caso

de las plataformas digitales de LA TINKA, el saldo gratuito es entregado a través de un código PIN de 14 dígitos único, con el cual se puede realizar la validación de dicho saldo en www.LATINKA.com.pe.

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

6.2.3 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para la entrega de los cupones de canje o de saldo gratuito a través de las plataformas digitales de LA TINKA durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Sampling". Cualquier condición adicional sobre los cupones de canje de GANA DIARIO, o sobre el saldo gratuito a entregar a través de las plataformas digitales de LA TINKA, participantes de la modalidad de juego "Sampling", deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

VII. Bono por Recarga Web

7.1 *Mecánica*.- LA TINKA podrá, a su criterio, activar esta modalidad de juego a través de sus plataformas digitales (las cuales comprenden E-Commerce o futuras plataformas a desarrollarse), en la cual un jugador accede a obtener saldo adicional gratuito a través de su cuenta de usuario LA TINKA (cuenta individual de usuario creada en www.LATINKA.com.pe), por haber realizado una recarga previa de saldo con un monto mínimo establecido en su cuenta de usuario LA TINKA, durante cada periodo de vigencia de la modalidad "Bono por Recarga Web"

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

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

7.2.2 Cumplir con el monto mínimo de recarga necesario para acceder al saldo adicional gratuito, el cual será previamente definido por LA TINKA para cada caso.

7.3 *Especificaciones Adicionales*.-

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

7.3.2 Medio de pago: La modalidad de juego "Bono por Recarga Web" puede estar sujeta a recargas realizadas a través de una o varias modalidades de pago específica a través de las plataformas digitales de LA TINKA.

7.3.3 Cualquier especificación adicional que LA TINKA defina para la entrega del saldo adicional gratuito a través de la cuenta de usuario LA TINKA de cada jugador durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Bono por Recarga Web". Cualquier condición adicional para la participación en la modalidad de juego "Bono por Recarga Web" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

CAPÍTULO SEXTO

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

Artículo 13°: Adicionalmente a lo establecido en el presente reglamento, se podrá jugar GANA DIARIO a través de las páginas web www.LATINKA.com.pe, www.GANADIARIO.com.pe y omTINKA.com.pe, para lo cual el jugador deberá crear su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

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

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

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

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

Artículo 14°: Para activar la tarjeta pre impresa LOTO CARD o el pin virtual, el jugador deberá raspar la zona de raspe del reverso de la tarjeta LOTO CARD o comprar su pin virtual en las redes externas autorizadas (Banco Interbank y red Full Carga), y cargar el saldo asociado a su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

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

Para realizar un abono de saldo desde su tarjeta de crédito, el jugador debe llenar los datos de su tarjeta de crédito en su Cuenta Virtual LA TINKA personal y el monto del saldo a depositar. Una vez que la transacción haya sido autorizada, se le cobrará el monto especificado a su tarjeta de crédito y su saldo en su Cuenta Virtual LA TINKA personal habrá incrementado. El monto mínimo a cargar a través de tarjeta de crédito es de S/ 20 soles por transacción.

Para generar un abono de saldo desde el Banco BCP con la opción recarga virtual, el jugador debe generar el Código BCP solicitando como mínimo S/ 20; el cual posteriormente pagará en el banco BCP. Para pagar el Código BCP el jugador tendrá dos (2) opciones:

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

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

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

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

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

Artículo 15°: Para jugar GANA DIARIO, el jugador deberá ingresar a la página web www.LATINKA.com.pe, www.GANADIARIO.com.pe y/o m.LATINKA.com.pe, seleccionar el juego GANA DIARIO, realizar sus jugadas y agregarlas al carrito de compras, luego de lo cual puede proceder a la compra. Si el jugador no está logueado, deberá loguearse en su Cuenta Virtual LA TINKA personal, y si no está registrado como usuario, deberá entonces registrarse con una Cuenta Virtual LA TINKA personal nueva.

El jugador debe verificar tener saldo en su Cuenta Virtual LA TINKA personal. Si no lo tuviese, puede hacer la recarga a través de los métodos mencionados en el artículo 13° del presente reglamento. Una vez finalizado el proceso de recarga y habiendo saldo suficiente en la cuenta del jugador, este podrá finalizar su compra, haciendo clic en el botón "**COMPRAR**" y "**FINALIZA TU COMPRA**".

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

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

Artículo 16°: La fecha límite para activar la tarjeta pre impresa LOTO CARD se indica en dicha tarjeta. El derecho al uso del crédito caduca a los ciento ochenta (180) días calendario contados desde la fecha de activación.

Artículo 17°: Para el pago de premios referido a jugadas realizadas a través de la cuenta web, el ganador

deberá presentar su ticket virtual previamente impreso, en los Puntos de Venta

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

La forma, lugar y oportunidad de pago se rige bajo lo señalado en el artículo 37° del presente reglamento.

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

CAPÍTULO SÉPTIMO **CELEBRACIÓN DE LOS SORTEOS**

Artículo 18°: Antes de la realización del sorteo, las jugadas serán objeto de un proceso computacional de registro y control en el cual se verificará la efectiva participación de cada jugada. Como resultado de este proceso, el Sistema Central de Procesamiento de Datos, emitirá un reporte en soporte magnético con todas las jugadas que participarán en el sorteo, las cuales se utilizarán para el escrutinio de ganadores. Los reportes, resultado de este sorteo, son inapelables por el jugador y la aceptación de la jugada es condicional hasta que se realice esta verificación.

Artículo 19°: Dada la naturaleza y características del juego, una vez que el boleto haya sido impreso por la promotora o agente el jugador no tendrá opción a anular la(s) jugada(s) realizada(s). Tampoco procede la anulación de jugadas consecutivas después de la realización del primer sorteo para el cual se formuló la jugada consecutiva.

Artículo 20°.- Los sorteos del juego GANA DIARIO a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebran todos los días en un servidor certificado denominado RNG (random number generator), el mismo que estará ubicado en el Sistema Central dentro de las instalaciones de LA TINKA. LA TINKA 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 veinticuatro (24) horas, lo cual será comunicado oportunamente a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

Para la celebración de los sorteos, un servidor de procesamiento de datos elegirá cada veinticuatro (24) horas una combinación de cinco (5) números, sin posibilidad de repetición de los mismos, de un total de treinta y cinco (35) números del uno (1) al treinta y cinco (35).

Artículo 21°.- En caso, 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 22°.- El resultado de los sorteos será publicado en la página web del juego, www.ganadiario.com.pe y en los medios de comunicación que determine LA TINKA.

Artículo 23°: LA TINKA podrá activar modalidades de juego adicionales para la venta de boletos para un sorteo, conforme a lo indicado en el artículo 12°, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público, indicando las características y vigencia de la modalidad de juego.

CAPÍTULO OCTAVO DISTRIBUCIÓN **DE FONDOS PARA PREMIOS**

Artículo 24°: El precio de las jugadas será fijado por el Comité Ejecutivo, de acuerdo a lo establecido en el inciso a) del artículo 1° del presente reglamento, pudiéndose establecer jugadas de mayor o menor valor para modalidades de juego adicionales.

Artículo 25°: Los premios del juego GANA DIARIO, 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 GANA DIARIO, éstos serán cubiertos con cargo al Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén de acuerdo a lo establecido en el artículo 37º del presente reglamento, los excesos de recaudación de sorteos anteriores y/o, en su defecto, por LA TINKA.

Artículo 26º.- El Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén se constituirá con el uno por ciento (1%) de la recaudación obtenida en cada sorteo, de acuerdo a lo establecido en el artículo 10º inciso "a" del Decreto Ley N° 21921, según modificación introducida por la Ley N° 26651. Este fondo atenderá la financiación de los premios cuando las cantidades ofertadas no puedan ser cubiertas con las recaudaciones procedentes de los sorteos. También se aplicará, para el redondeo en el pago de premios en efectivo.

Artículo 27º: LA TINKA garantiza que los premios de 5, 4, y 3 aciertos del Sorteo GANA DIARIO, y los premios de las modalidades de juego adicionales referidas en el artículo 12º del presente Reglamento, no serán menores a los importes anunciados en cada juego.

CAPÍTULO NOVENO **PREMIOS**

Artículo 28º.- Resultarán premiadas aquellas jugadas que obtengan tres (3), cuatro (4), ó cinco (5) aciertos en una misma jugada con los cinco (5) primeros números generados en el Sorteo GANA DIARIO, 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.

En caso de activarse alguna de las modalidades de juego adicional conforme a lo estipulado en el artículo 12º de este reglamento, el boleto que acierte cinco (5) números en total (de los números regulares y de los números 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 29º.- Los premios ofrecidos en el juego GANA DIARIO son los siguientes montos fijos, que podrán ser modificados por LA TINKA para uno o varios sorteos del juego GANA DIARIO, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público:

- a) Cinco (5) aciertos: Un premio en efectivo de S/200,000 repartido entre el total de ganadores de esta categoría.
- b) Cuatro (4) aciertos: Un premio en efectivo de S/100.00 para cada ganador.
- c) Tres (3) aciertos: Un premio en efectivo de S/5.00 neto de impuestos para cada ganador.

Artículo 30º: En caso surja más de una jugada ganadora en las modalidades de juego adicionales referidas en el artículo 12º del presente reglamento, el monto total indicado como premio se dividirá proporcionalmente entre cada uno de los ganadores, o será entregado íntegro a tantos ganadores como resulten, a elección de LA TINKA y, si el premio consiste en un bien, a elección de LA TINKA podrá entregarse tantos bienes como ganadores hubieran resultado del sorteo, o en el mismo acto o en la fecha que señale LA TINKA en dicho acto, se efectuará un sorteo ante Notario Público que determine a un único ganador que se hará acreedor a dicho premio, así como la posibilidad de dar premios consuelo.

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

Las jugadas ganadoras del premio mayor del Sorteo GANA DIARIO en ningún caso se harán acreedoras a los premios de las modalidades de juego adicionales.

Artículo 31º.- Todos los premios mayores al monto de S/ 10.00 estarán sujetos a los impuestos y retenciones de Ley a cargo de los ganadores, que serán retenidos por LA TINKA.

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

Los premios de cuatro (4) y cinco (5) aciertos, así como el premio de las modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 12º del presente reglamento, cuando se traten de premios en dinero, se anunciarán en su importe bruto y, por tanto, se encontrarán sujetos a las retenciones de los impuestos correspondientes por parte de LA TINKA; en tanto que, los premios de tres (3) aciertos y los premios de modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 12º del presente reglamento, cuando se traten de premios en bienes, se anunciarán en cantidades netas, es decir, descontados los impuestos.

Para los efectos del cálculo del importe de los premios del juego GANA DIARIO, y los premios de las modalidades de juego adicionales, en caso éstos consistan en un premio en Dólares Americanos, se considerará la cotización venta de oferta y demanda - tipo de cambio promedio ponderado que publique la Superintendencia de Banca y Seguros en el Diario Oficial "El Peruano", los días lunes, martes, miércoles, jueves y viernes para los sorteos de aquellos días, y los días viernes anteriores a la fecha del sorteo de los sábados y domingos, o en su defecto, el que sea aplicable.

CAPÍTULO DECIMO **PAGO DE PREMIOS**

Artículo 32°.- Todos los premios serán pagados a partir del primer día útil siguiente al sorteo correspondiente, contra la entrega del boleto ganador, debiendo el portador identificarse para efectos de su cobro. Para el cobro de premios obtenidos por la compra de Boletos en los Puntos de Venta, el Jugador podrá utilizar el aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, de acuerdo con los Términos y Condiciones de dicha Plataforma.

Todos los boletos físicos con premios mayores o iguales a S/2,000 (Dos mil y 00/100 Soles) deberán ser pagados a través de un medio de pago financiero y deberá identificarse y registrar al ganador. Los puntos de venta solo podrán pagar premios monetarios desde S/1 hasta S/1,999.

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 33°.- Los boletos con premios de hasta S/ 1,999 podrán ser cobrados a partir del primer día útil siguiente al sorteo correspondiente, previa presentación del boleto ganador, en todos los puntos de venta a nivel nacional, siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta o a la Tienda Autorizada más cercana cuya ubicación se encuentra en www.LATINKA.com.pe

Los premios mayores o iguales a S/ 2,000.00 (Dos mil y 00/100 soles) y menores a S/ 1'000,000.00 (Un millón y 00/100 soles) podrán ser pagados en un plazo máximo de treinta (30) días calendarios siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador. El pago de dicho premio se realizará únicamente a través de transferencia bancaria o a través del aplicativo web TINKANET (www.tinkanet.pe) de acuerdo a la disposición de LA TINKA. Para realizar la transferencia bancaria el ganador deberá indicar un número de cuenta a su nombre para proceder con la transferencia.

Los premios millonarios mayores o iguales a S/ 1'000,000.00 (Un millón y 00/100 soles) deberán cobrarse a través del aplicativo TINKANET, dichos premios serán pagados en un plazo máximo de noventa (90) días calendario desde la confirmación exitosa de la validación del boleto. En todos los casos, el ganador debe identificarse con su documento de identidad correspondiente, cuando LA TINKA lo requiera.

Artículo 34°.- El derecho al cobro de los premios a los tres (3), cuatro (4) y cinco (5) aciertos, y los premios de las modalidades de juego adicionales establecidos en el Capítulo Décimo, caduca a los ciento ochenta (180) días calendario contados desde la fecha del sorteo.

Artículo 35°.- El ganador, que cobre su respectivo premio podrá autorizar a LA TINKA y/o a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, por el solo hecho del cobro, al uso de su nombre, imagen y voz, de manera gratuita, únicamente a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que LA TINKA y/o la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén decidan realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video. Aplica únicamente a aquellos ganadores que realicen sus apuestas de manera presencial.

El consentimiento, previo, informado, expreso e inequívoco, que el ganador brindará, a LA TINKA y/o la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén, 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@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 PRIMERO **DERECHO A SEGUIR JUGANDO POR DOS ACIERTOS**

Artículo 36°.- Aquellas jugadas que acierten dos (2) de las primeras cinco (5) números generados en cada sorteo, obtienen el derecho a continuar participando en un nuevo sorteo del juego GANA DIARIO con una nueva jugada gratis.

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

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

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

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

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

Artículo 37°.- En el caso de obtener jugadas que acierten dos (2) de las primeras cinco (5) bolillas en una compra realizada a través de internet (LA TINKA virtual) conforme a lo indicado en el Capítulo Sexto del presente reglamento, el jugador deberá ingresar a su Cuenta Virtual LA TINKA personal, hacer clic a "Mi Cuenta" y seleccionar la sección "Mis Premios", seleccionar su boleto premiado con 2 aciertos, luego de lo cual contará con dos opciones:

- (a) Imprimir el boleto premiado con la o las jugadas con 2 aciertos, a fin de canjearlo en un punto de venta autorizado, conforme a lo indicado en el artículo 47° del presente reglamento.
- (b) Canjear el boleto premiado a través de su Cuenta LA TINKA Virtual Personal, para lo cual el cliente deberá seleccionar su(s) combinación(es) de cinco (5) números o permitir que el sistema genere automáticamente al azar tantas jugadas gratis como corresponda. Cualquiera de estas opciones de canje, se realizará de acuerdo con el procedimiento señalado en el artículo 47°.

Artículo 38°.- El nuevo boleto y las jugadas que éste contenga están sometidos a todas las disposiciones del presente reglamento que le resulten aplicables.

CAPÍTULO DÉCIMO SEGUNDO
CIERRE DE LA CUENTA Y COBRO DE GASTOS
ADMINISTRATIVOS

Artículo 39 °.- 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 40°. - 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 18 abril 2023