

REGLAMENTO DE LA LOTERÍA ELECTRÓNICA



CAPITULO PRIMERO DEFINICION DE TERMINOS

Artículo 1°: Definición de términos

- (a) **Boleto:** Es el comprobante de juego, documento impreso en papel de seguridad que emiten los terminales de lotería electrónica, 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 13° 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 de 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 dos (2) recuadros o zonas de juego, identificados con la denominación "Jugada A" y "Jugada B" respectivamente; cada uno de los cuales contiene a su vez los siguientes sectores:
- Un (1) sector con la denominación "ELIGE TU APUESTA": donde el jugador deberá escoger el tipo de apuesta con la que desea participar, marcándola en los casilleros que se encuentran numerados en forma ascendente del uno (1) al diez (10).
 - Un (1) sector con la denominación "ELIGE TUS NÚMEROS": éste contiene ochenta (80) casilleros numerados en forma ascendente del uno (1) al ochenta (80), en los cuales el jugador deberá marcar tantos números de su preferencia como indique el tipo de apuesta elegida en el sector "ELIGE TU APUESTA".
 - Un (1) sector con la denominación "MULTIPLICA TU PREMIO POR": donde el jugador podrá elegir, si así lo desearse, la cantidad de veces por las que desea multiplicar su apuesta.

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 KINELO.
- (e) **Jugada:** Es la combinación de números determinada por cada jugador para su participación en el juego KINELO. La misma podrá ser:
- Simple: Consiste en elegir en un mismo recuadro o zona de juego, en el sector "ELIGE TUS NÚMEROS" entre un(1) número y diez (10) números de los ochenta (80) casilleros numerados en forma ascendente del uno (1) al ochenta (80), correspondientes al tipo de apuesta elegida en el sector "ELIGE TU APUESTA".
 - 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 seis (6) números de una o más jugadas simples.
- (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 KINELO para lo cual realiza una o más jugadas.

- (g) **KINELO:** Consiste en una modalidad de juego de lotería electrónica en línea y tiempo real que realiza sorteos cada 5 minutos de lunes a domingo de 6 a.m. a 2 a.m. del día siguiente. El precio de cada jugada simple de KINELO es de S/1.00.
- (h) **Premios de Primera Categoría:** Se define como premios de primera categoría, aquellos a los que el jugador se hace acreedor por acertar la totalidad de los números dentro de la categoría o tipo de apuesta elegida, según el detalle contenido en el artículo 29° del presente Reglamento.
- (i) **Punto de Venta Autorizado:** Toda aquella persona autorizada para expender boletos del juego KINELO, a través de los terminales de lotería electrónica instalados en cada punto de venta.
- (j) **Reglamento:** El presente reglamento de juego que tiene por objeto establecer las condiciones por las que se rige el juego KINELO.
- (k) **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.
- (l) **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.
- (m) **Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén:** Titular de la autorización para organizar el presente juego.
- (n) **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.
- (o) **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.
- (p)

CAPÍTULO SEGUNDO **DEL JUEGO KINELO**

Artículo 2º.- Sólo podrán participar en el juego KINELO 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.

Artículo 3º.- El juego consiste en elegir un tipo de apuesta en el sector "ELIGE TU APUESTA", y marcar posteriormente la cantidad de números indicados por el tipo de apuesta elegida en el sector "ELIGE TUS NÚMEROS" correspondiente al mismo recuadro de juego, 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 KINELO el jugador deberá marcar en el o los recuadros del cupón, el tipo de apuesta y los números correspondientes 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 o los casilleros "AZAR" que se encuentra en cada recuadro de juego en el cupón, procediendo el terminal de lotería a elegir de manera automática y aleatoria los números de la jugada.

Artículo 6°: El cupón contiene un sector con la denominación "MULTIPLICA TU PREMIO POR", mediante la cual el jugador podrá elegir multiplicar el monto del premio que pueda resultar de su jugada, seleccionando en el casillero correspondiente el factor multiplicador de su elección y abonando el precio respectivo.

Artículo 7°.- 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 8°.- El jugador entregará en el punto de venta 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 9°: A fin de facilitar la comercialización del juego KINELO, 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 10°: El Jugador podrá realizar sus jugadas bajo las siguientes modalidades:

1. De manera virtual, a través de la página web de KineLO (www.kineLO.com.pe), para lo cual el Jugador deberá registrarse en la plataforma mediante la creación de un Usuario, conforme se detalla en el artículo 14° 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, constituyendo la única prueba de participación en el juego KINELO. 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 QR 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 11°: En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego KINELO, 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 diez (10) 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 12°: 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 **MODALIDADES ADICIONALES DE JUEGO**

Artículo 13°:

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 KINELO, en la misma oportunidad del sorteo del juego KINELO, 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 KINELO, 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 KINELO 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 KINELO 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 (E-Commerce, 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 KINELO 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. M x N

2.1 *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).

2.2 *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.

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

2.3.1 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 (E-Commerce, 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.

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

2.3.3 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 KINELO 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.

III. Rebaja

3.1 *Mecánica*.- LA TINKA podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el jugador podrá adquirir boletos del juego KINELO 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.

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

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

3.3.1 Canal de venta: aquellos boletos adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de LA TINKA, y/o plataformas digitales de LA TINKA (E-Commerce, 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.

3.3.2 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.

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

3.3.4 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 KINELO 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.

IV. Gana Al Instante

4.1 *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 KINELO.

LA TINKA podrá determinar que boleto está premiado a través de las siguientes mecánicas:

4.1.1 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.

4.1.2 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.

4.2 *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:

4.2.1 Se realice la entrega de todos los premios anunciados para dicho periodo de vigencia.

4.2.2 Se alcanza la fecha de término de dicho periodo de vigencia.

4.3 *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.

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

4.4.1 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 (E-Commerce, 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.

4.4.2 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.

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

4.4.4 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 KINELO 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.

V. Cupones de Canje, Sampling o Sampling Web

5.1 *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 KINELO 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 KINELO, 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.

5.2 *Especificaciones Adicionales*.- LA TINKA podrá establecer que la entrega de los cupones de canje válidos para ser canjeados para realizar jugadas de KINELO cumpla con los siguientes parámetros:

5.2.1 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 (E-Commerce, 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.LA TINKA.com.pe.

5.2.2 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.

5.2.3 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 KINELO, 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.

VI. Bono por Recarga Web

6.1 *Mecánica*.- LA TINKA podrá, a su criterio, activar esta modalidad de juego a través de sus plataformas digitales (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.LA TINKA.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"

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

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

6.2.2 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.

6.3 *Especificaciones Adicionales*.-

6.3.1 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.

6.3.2 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.

6.3.3 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 TRAVES DE INTERNET (LA TINKA VIRTUAL)

Artículo 14°: Adicionalmente a lo establecido en el presente reglamento, se podrá jugar KINELO a través de las páginas web www.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe, y/o www.LA_TINKAvirtual.com.pe, para lo cual el jugador deberá crear su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

Si el jugador desea realizar una jugada de KINELO 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 15°: 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 (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.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe, y/o www.LA_TINKAvirtual.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.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe y/o www.LA_TINKAvirtual.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.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe y/o www.LA_TINKAvirtual.com.pe, seleccionando PagoEfectivo, 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.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe y/o www.LA_TINKAvirtual.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 16°: Para jugar KINELO, el jugador deberá ingresar a la página web www.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe, y/o www.LA_TINKAvirtual.com.pe, seleccionar el juego KINELO, 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 14° 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.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe, y/o www.LA_TINKAvirtual.com.pe, el jugador acepta la recepción de publicidad de LA TINKA.

Artículo 17°: La fecha límite para activar la tarjeta pre impresa LOTOCARD 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 18°: 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 33° del presente reglamento..

Los ganadores de jugadas gratis sólo podrán hacerlas efectivas en los puntos de venta de KINELO. En la página www.LA_TINKA.com.pe, www.KINELO.com.pe, y/o www.LA_TINKAvirtual.com.pe sólo se podrá hacer efectivas las jugadas gratis que hayan sido obtenidas jugando a través de la web.

CAPÍTULO SÉTIMO **CELEBRACIÓN DE LOS SORTEOS**

Artículo 19°: 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 20°: 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 21°: Los sorteos del juego KINELO a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebran cada cinco (5) minutos 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 cinco (5) minutos, lo cual será comunicado oportunamente a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público.

Los sorteos de KINELO a través de los cuales se determinan los ganadores, se celebrarán de manera continua durante todo el día, con un periodo de cese de 4 horas diarias comprendidas entre las 02:00 a.m. y las 6:00 a.m. para el mantenimiento del sistema. Este período de cese podrá ser modificado a discreción de LA TINKA en el momento que éste estime pertinente, 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 cinco (5) 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 22°: 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 23°: Los resultados de los sorteos serán publicados cada 5 minutos en los puntos de venta de LA TINKA, en la página web del juego, www.kinelo.com.pe y en cualquier medio de comunicación que determine LA TINKA.

Artículo 24°: LA TINKA podrá activar modalidades de juego adicionales para la venta de boletos para un sorteo, conforme a lo indicado en el artículo 13°, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaén y al público, indicando las características y vigencia de la promoción.

CAPÍTULO OCTAVO **DISTRIBUCIÓN DE FONDO PARA PREMIOS**

Artículo 25°: 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 26°: Los premios del juego KINELO, 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 KINELO, 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 28° del presente reglamento, los excesos de recaudación de sorteos anteriores y/o, en su defecto, por LA TINKA.

Artículo 27°.- 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 10° inciso "a" del Decreto Ley N° 21921, según modificación introducida por la Ley N° 26651. Este fondo atenderá la financiación de los premios cuando las cantidades ofertadas no puedan ser cubiertas con las recaudaciones procedentes de los sorteos. También se aplicará, para el redondeo en el pago de premios en efectivo.

CAPÍTULO NOVENO **PREMIOS**

Artículo 28º.- Resultarán premiadas aquellas jugadas de KINLO que acierten con las jugadas descritas a continuación, dependiendo del tipo de apuesta elegida:

a) Tipo de Apuesta 10:

- Las jugadas que acierten los 10 números, se harán acreedoras a un premio de 100,000 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 9 números, se harán acreedoras a un premio de 10,000 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 8 números, se harán acreedoras a un premio de 500 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 7 números, se harán acreedoras a un premio de 50 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 6 números, se harán acreedoras a un premio de 20 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 2 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten desde 1 hasta 3 números, no tienen ningún tipo de premio.
- Las jugadas que no acierten ningún número, se harán acreedoras a un premio de 2 veces la apuesta efectuada.

b) Tipo de Apuesta 9:

- Las jugadas que acierten los 9 números, se harán acreedoras a un premio de 50,000 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 8 números, se harán acreedoras a un premio de 4,000 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 7 números, se harán acreedoras a un premio de 200 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 6 números, se harán acreedoras a un premio de 30 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 5 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten desde 1 hasta 3 números, no tienen ningún tipo de premio.
- Las jugadas que no acierten ningún número, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.

c) Tipo de Apuesta 8:

- Las jugadas que acierten los 8 números, se harán acreedoras a un premio de 20,000 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 7 números, se harán acreedoras a un premio de 1,000 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 6 números, se harán acreedoras a un premio de 50 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 10 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 2 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten desde 1 hasta 3 números, no tienen ningún tipo de premio.
- Las jugadas que no acierten ningún número, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.

d) Tipo de Apuesta 7:

- Las jugadas que acierten los 7 números, se harán acreedoras a un premio de 5,000 veces la apuesta efectuada.
- Las jugadas que acierten 6 números, se harán acreedoras a un premio de 150 veces la

- apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 20 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 4 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten desde 1 hasta 2 números, no tienen ningún tipo de premio.
 - Las jugadas que no acierten ningún número, no tienen ningún tipo de premio.
- e) Tipo de Apuesta 6:
- Las jugadas que acierten los 6 números, se harán acreedoras a un premio de 2,000 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 5 números, se harán acreedoras a un premio de 55 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 8 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten desde 1 hasta 2 números, no tienen ningún tipo de premio.
 - Las jugadas que no acierten ningún número, no tienen ningún tipo de premio.
- f) Tipo de Apuesta 5:
- Las jugadas que acierten los 5 números, se harán acreedoras a un premio de 380 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 4 números, se harán acreedoras a un premio de 10 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 2 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 2 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 1 número, no tienen ningún tipo de premio.
 - Las jugadas que no acierten ningún número, no tienen ningún tipo de premio.
- g) Tipo de Apuesta 4:
- Las jugadas que acierten los 4 números, se harán acreedoras a un premio de 120 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 3 números, se harán acreedoras a un premio de 5 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 2 números, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 1 número, no tienen ningún tipo de premio.
 - Las jugadas que no acierten ningún número, no tienen ningún tipo de premio.
- h) Tipo de Apuesta 3:
- Las jugadas que acierten los 3 números, se harán acreedoras a un premio de 25 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 2 números, se harán acreedoras a un premio de 3 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 1 número, no tienen ningún tipo de premio.
 - Las jugadas que no acierten ningún número, no tienen ningún tipo de premio.
- i) Tipo de Apuesta 2:
- Las jugadas que acierten los 2 números, se harán acreedoras a un premio de 6 veces la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que acierten 1 número, se harán acreedoras a un premio de 1 vez la apuesta efectuada.
 - Las jugadas que no acierten ningún número, no tienen ningún tipo de premio.
- j) Tipo de Apuesta 1:
- Las jugadas que acierten 1 número, se harán acreedoras a un premio de 3 veces la apuesta efectuada.

Artículo 29º: El monto máximo para el pago de premios de las primeras categorías de los tipos de apuestas 10, 9 y 8 es de S/ 1'000,000 (Un millón y 00/100 Soles) por cada categoría y por cada sorteo, dicho monto será distribuido de manera proporcional entre los ganadores de las primeras categorías, de los mencionados tipos de apuesta, cuyo premio, o la suma de ellos, supere este monto. Este acápite también será aplicable en caso se presente un único ganador. Sin perjuicio de lo indicado en el párrafo precedente, LA TINKA podrá, si lo estima conveniente, pagar una cantidad mayor al límite.

CAPÍTULO DÉCIMO **PAGO DE PREMIOS**

Artículo 30º: Los premios podrán ser cobrados inmediatamente después de la publicación de los resultados del sorteo correspondiente, conforme a lo dispuesto en el artículo 21º 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 literal a) del artículo 1º 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 31º: Todos los premios mayores al monto de S/ 10.00 (Diez y 00/100 Soles) 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 (Diez y 00/100 Soles), se descontarán los impuestos y retenciones de Ley correspondientes.

Artículo 32º: En el caso de que un jugador haya realizado más de una jugada de KINELO 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.

Artículo 33º: Para el cobro de premios obtenidos por la compra de Boletos en los Puntos de Venta, por importes de hasta S/ 1,000.00 (mil con 00/100 Soles) el Jugador podrá utilizar el aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, de acuerdo a los Términos y Condiciones de dicha plataforma. 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 para proceder con la transferencia.

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 34º: El derecho al cobro de los premios caduca a los ciento ochenta (180) días calendarios contados desde la fecha del sorteo.

Artículo 35º: El ganador, que cobre su respectivo premio podrá autorizar a LA TINKA y/o a la Sociedad de Beneficencia Pública de Jaen, 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 Huancayo

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 Huancayo, 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 23 de abril de 2021.