

REGLAMENTO DEL JUEGO



CAPITULO PRIMERO DEFINICION DE TERMINOS

Artículo 1º.- Definición de términos

- (a) **Boleto o comprobante de juego:** Es el documento, impreso o digital, que contiene la jugada elegida por el jugador. Para el caso de las jugadas realizadas en la página web (www.raspaya.com.pe www.intralot.com.pe/juega-raspaya), los datos de las mismas se encontrarán en la sección de “Histórico de Tickets” donde se encuentran todas las jugadas realizadas por el cliente. Esta información deberá contener el ID del Ticket, fecha de jugada, monto de apuesta, monto ganado (de ser el caso) y el estado del ticket. Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada jugada será determinado por IntralotLA TINKA e informado en la misma plataforma de juego.
- (b) **Canal de Venta Autorizado:** Plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.
- (c) **¡RaspaYá!:** juego instantáneo que te ofrece más de 18 opciones de juegos, con el cual consiste en raspar una cartilla virtual para encontrar el resultado ganador.
- (d) **INTRALOTLA TINKA:** Intralot de PerúLa Tinka S.A., empresa encargada de la gerencia, implementación realización y supervisión del juego ¡RaspaYá!.
- (e) **Jugada:** Selección de eventos y predicciones de acuerdo a los términos de cada juego validadas por el Sistema Central de Cómputo en línea.
- (f) **Jugador:** Persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego ¡RaspaYá!.
- (g) **Monto Máximo de Premio:** El monto máximo de premio por boleto se puede visualizar en la pirámide de premios que aparece en la información de cada juego.
- (h) **Período para realizar Jugadas:** Las jugadas se pueden realizar en cualquier momento.
- (i) **Premios:** Es el factor o premio fijo por acertar el resultado.
- (j) **Reglamento:** El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones por las que se rige el juego ¡RaspaYá!
- (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.

CAPITULO SEGUNDO
DEL JUEGO GANA
DIARIO¡RASPAYÁ!

Artículo 2º.- Sólo podrán participar en el juego ¡RaspaYá! las personas naturales mayores de 18 años de edad. El hecho de participar en el juego supone, por parte del jugador, el conocimiento de este Reglamento y su adhesión al mismo, así como la aceptación de los terminos y condiciones de la pagina al momento de su registro 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 del mismo. Asimismo, INTRALOTLA TINKA atribuirá la calidad de jugador únicamente a quien cumpla con las condiciones antes mencionadas y sea portador de un boleto o comprobante de juego válido. Para el caso de las jugadas realizadas en la página web, el boleto o comprobante deberá aparecer en el listado de “Histórico de Tickets” y deberá corresponder a una jugada válida.

Artículo 3º.- ¡RaspaYá! Juego de lotería instantánea que consiste en descubrir mediante el raspado de la zona o sector autorizado de la cartilla si su boleto es el ganador de alguno de los premios del juego.

Artículo 4º: ¡RaspaYá! se ofrece con pirámides de premios determinadas para cada juego por separado, según el tipo de juego elegido por el jugador.

Artículo 5º: La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidas, los cuales pueden cambiar periódicamente a sola discreción de INTRALOTLA TINKA, dichos cambios serán comunicados por INTRALOTLA TINKA a los jugadores en la fecha de entrada en vigencia de los mismos.

Artículo 6º: El presente reglamento se rige por las leyes de la República del Perú y, cualquier dificultad, contienda o litigio que suscite su aplicación, cumplimiento, interpretación o validez, será resuelta por los Tribunales y Jueces del domicilio de INTRALOTLA TINKA en la ciudad de Lima.

CAPITULO TERCERO
PARTICIPACIÓN EN EL
JUEGO RASPAYA

Artículo 7º: Para que un jugador participe en ¡RaspaYá! es necesario escoger un juego, el tipo de jugada y pagar el valor de la misma. El pago de la jugada quedará completado una vez que el Sistema Central de Cómputo la haya validado, cuya validez se probará por medio de la emisión del boleto correspondiente. Aquellas jugadas que se generaron ilegalmente mediante manipulación del sistema por parte de terceros y/o sin pagar el valor de las mismas (fiadas) no serán jugadas válidas. En este último caso LA TINKAINTRALOT se reserva el derecho a adoptar las acciones legales correspondientes en contra de aquellas personas que generaron dichas jugadas.

Artículo 8º.- El usuario es el responsable de sus actos y de las consecuencias que este ocasione, por lo tanto, participa en el juego bajo su propio riesgo. INTRALOTLA TINKA no ofrece garantías de ningún tipo, tanto explícito como implícito.

Artículo 9º: INTRALOTLA TINKA no garantiza que el software esté libre de errores.

Artículo 10º: INTRALOTLA TINKA no garantiza que los juegos estén accesibles sin interrupciones.

Artículo 11º: INTRALOTLA TINKA no será responsable de ninguna pérdida, costas y/o costos, gastos o daños, tanto directos como indirectos, especiales, consecuentes, accidentales o de cualquier otro tipo, que surjan en relación a la participación en ¡RaspaYá!.

Artículo 12º: Estas reglas, así como los términos y condiciones que rigen el juego ¡RaspaYá! y la descripción en detalle de estas reglas para este juego, se comunicarán a los jugadores mediante la página su portal www.intralot.com.pe. A partir del momento de su anuncio, se consideran parte integrante del reglamento oficial del juego.

CAPITULO CUARTO **MODALIDADES DE JUEGO**

Artículo 13°: Tipo de juego acierta uno. Ganarás el premio si revelas un símbolo idéntico en la “números ganadores” y “tus números”. El premio será equivalente a la cantidad bajo el símbolo ganador. Presiona el botón comprar para comprar una nueva cartilla virtuala. Raspa manualmente o presiona el botón “Raspar todas” para descubrir los símbolos. Presiona el botón juego automático (AUTOPLAY) para comprar múltiples cartas que se rasparan rasparán automáticamente.

Artículo 14°: Tipo de juego acierta tres. Ganarás el premio si descubres tres símbolos idénticos. El premio será equivalente a la cantidad bajo el símbolo ganador. Presiona el botón comprar para comprar una nueva carta. Raspa manualmente o presiona el botón “Raspar todas” para descubrir los símbolos. Presiona el botón juego automático (AUTOPLAY) para comprar múltiples cartas que se rasparan automáticamente.

CAPITULO QUINTO **PAGO DE PREMIOS**

Artículo 15°: Un premio es pagado al jugador automático y cargado al saldo, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema.

Artículo 16°: El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo.

Artículo 17°: Los boletos con premios de hasta S/5,000.00 (Cinco mil y 00/100 Soles) serán pagados en los puntos de venta autorizados al portador del boleto ganador, previa identificación, siempre que dicho boleto tengo un premio pendiente de pago en el sistema, y siempre y cuando dichos puntos dispongan de la suma correspondiente en efectivo, en ese momento. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta y/o al local principal de INTRALOTLA TINKA, ubicado en la Av. Jose Pardo 434 Piso 11 Miraflores, de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m. Los ganadores de premios mayores a S/5,000.00 (Cinco Mil y 00/100 Soles) deberán acercarse al local principal de INTRALOTLA TINKA, ubicado en la Av. Jose Pardo 434 Piso 11 Miraflores, de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m., o en el caso de provincias, al distribuidor autorizado, previo registro de identidad y presentación de documentos por parte del ganador, para la indicación del lugar y fecha de entrega del premio correspondiente. Para el caso de las jugadas realizadas a través de la página web, el premio generado se enviará automáticamente a la billetera dentro de la cuenta del cliente. El cliente podrá escoger el monto a liquidar y podrá cobrar el mismo a través de nuestra consola de premios o en los puntos de venta autorizados por IntralotLA TINKA.

Artículo 18°: En el caso en que, por alguna razón técnica, las jugadas ganadoras no fueran reconocidas automáticamente por el Sistema Central de Cómputo, INTRALOTLA TINKA podrá, de manera justificada aplicar procedimientos especiales para el pago de premios hasta que el Sistema Central de Cómputo pueda reconocer en su oportunidad las jugadas ganadoras.

Artículo 19°: El derecho al cobro de los premios, caduca a los 180 días calendarios contados a partir de haberse generado los resultados.

Artículo 20°: El ganador, que cobre su respectivo premio autoriza a INTRALOTLA TINKA por el solo cobro, al uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que INTRALOTLA TINKA decida realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

CAPITULO QUINTO **MÁXIMO DE PREMIOS**

Artículo 21º.- El Monto Máximo de Premio se puede visualizar en la sección información de cada juego, dicha cantidad puede ser modificada a sola discreción de INTRALOTLA TINKA, lo cual será informado oportunamente a los jugadores.

CAPITULO SEXTO **DISTRIBUCIÓN DE FONDO** **PARA PREMIOS**

Artículo 22º.- INTRALOTLA TINKA a su sola discreción determinará el porcentaje de la recaudación obtenida en las ventas de ¡RaspaYá! que se destinará a los premios del juego.

CAPITULO SEPTMO **DISPUTAS**

Artículo 23º.- Un jugador que presenta una jugada aparentemente ganadora que no es reconocida como ganadora por el Sistema Central de Cómputo o que registra aparentemente premios inferiores a los establecidos en el Programa, tiene el derecho de enviar su reclamo al servicio de atención de clientes de INTRALOTLA TINKA, durante los siguientes 30 días desde el momento en que los resultados de todos los eventos fueran ingresados al Sistema Central de Cómputo y puestos de conocimiento del público en general. Esta disposición no enerva las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes.

Artículo 24º.- En el caso de disputas relacionadas a las ganancias y al pago de los premios, INTRALOTLA TINKA y el jugador se obligan a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr superar los inconvenientes vinculados a los mismos, actuando de buena fe y en un contexto de equilibrio de intereses. En tal sentido, INTRALOTLA TINKA a través del presente reglamento y de sus distintos canales de comunicación, pone en conocimiento del jugador, de manera previa y posterior a su participación, toda la información relacionada a sus restricciones y condiciones; de forma tal que el jugador no podrá alegar el desconocimiento, ignorancia o falta de comprensión de tales extremos.

CAPITULO OCTAVO **FUERZA MAYOR**

Artículo 25º.- Fuerza mayor comprende todos aquellos hechos que escapan al control de INTRALOTLA TINKA y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación de medidas de defensa que hubiera hecho INTRALOTLA TINKA no habría podido evitar estos sucesos. Fuerza mayor cubre los siguientes hechos, pero no limitados a caídas del sistema central de juego, de las telecomunicaciones, entre otros.

Artículo 26º.- En casos de fuerza mayor que imposibiliten la realización del juego ¡RaspaYá! y el pago a los ganadores, INTRALOTLA TINKA no tendrá responsabilidad alguna respecto a la ejecución del juego y los premios. En tales casos, previa verificación de su Sistema Central de Cómputo reintegrará el monto jugado por los jugadores.

CAPITULO NOVENO **SEGURIDAD DE LOS DATOS**

Artículo 27º: Atendiendo a la naturaleza del juego y al soporte informático que lo soporta, los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central de Cómputo, se conservarán 180 días naturales contados a partir del día siguiente de realizada la jugada bajo la responsabilidad de INTRALOTLA TINKA. En tal sentido, transcurrido dicho plazo, la jugada será retirada del Sistema Central de Procesamiento de datos, por lo que el jugador, en caso de resultar ganador con dicha jugada, ya no podrá cobrar el premio dado que dicho derecho caducó conforme se indica en el artículo 38º del presente reglamento.

*Vigencia Vigente desde el 12 de Febrero de 2020.