

## REGLAMENTO DE LA LOTERIA ELECTRONICA



### 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 en el anverso los siguientes elementos: la combinación de números correspondientes a la o las jugadas efectuadas, código del agente 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 Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, titulares 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](http://www.tinkanet.pe)), conforme se detalla más adelante.
- El valor de la o las jugadas será determinado previamente por el Comité Ejecutivo.
- (b) **Comité Ejecutivo:** Conformado por LA TINKA S.A., la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana.
- (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, cuarenta y cinco (45) casilleros numerados ascendentemente del 1 al 45. Cada recuadro contiene, además:
- Un casillero con la denominación “AZAR”, que permite al jugador optar por una combinación aleatoria de seis (6) 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 TINKA.
- (e) **Jugada:** La misma podrá ser:
- Simple: Consiste en elegir seis (6) números de los cuarenta y cinco (45) disponibles en uno o más de los recuadros del cupón.
  - Múltiple: Consiste en elegir en un mismo recuadro un mínimo de siete (7) o más números de los cuarenta y cinco (45) 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 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 TINKA para lo cual realiza una o más jugadas.

- (g) **TINKA:** Consiste en una modalidad de juego de lotería electrónica en línea y tiempo real que se sortea dos (2) veces por semana, los días miércoles y domingos. El precio de cada jugada simple de TINKA (o combinación de 6 números) es de S/ 4.00. De manera excepcional, LA TINKA podrá modificar los días y horarios de los sorteos lo cual será debidamente comunicado en forma previa a la venta de los boletos asignados a cada sorteo.
- (h) **Punto de Venta Autorizado:** Toda aquella persona autorizada para expender boletos del juego TINKA, 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 TINKA.
- (j) **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.
- (k) **Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo** y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana: Titulares de la autorización para organizar el presente juego.
- (l) **Sorteo TINKA:** Consiste en la extracción de una combinación de seis (6) bolillas, sin reposición de éstas luego de su extracción, desde un bolillero neumático cerrado que contiene cuarenta y cinco (45) bolillas numeradas correlativamente del 1 al 45.  
La combinación de las primeras seis (6) bolillas extraídas valen para todos los premios correspondientes al sorteo del día, exceptuando los premios de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA", para los cuales se extraerá posteriormente una (1) bolilla adicional denominada "*boliyapa*" que determinará las jugadas ganadoras de los premios de la "YAPA", "YAPITA", "MINI YAPITA" y de la categoría de premios de 2 aciertos en el sorteo regular más 1 acierto con la boliyapa (2+1 aciertos).
- (m) **TINKANET:** Aplicativo web al cual se puede acceder a través de la página [www.tinkanet.pe](http://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](http://www.tinkanet.pe).

## **CAPITULO SEGUNDO** **DEL JUEGO TINKA**

**Artículo 2°.-** Sólo podrán participar en el juego TINKA 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 3°.** - El juego consiste en elegir cuando menos seis (6) números en una misma jugada, de un recuadro de cuarenta y cinco (45) números correlativos, para participar en el sorteo de los premios correspondientes, en la forma y las condiciones que se establecen en el presente reglamento.

## **CAPITULO TERCERO** **YAPA, YAPITA, MINİYAPITA**

**Artículo 4°.-** Aquellos boletos que obtengan cinco (5) aciertos con las primeras seis (6) bolillas extraídas en el sorteo del juego TINKA y que con la "boliyapa" completen seis (6) aciertos en una misma jugada, serán acreedores al premio denominado la "YAPA", consistente, a libre elección de LA TINKA, en un monto fijo de S/50,000.00 (Cincuenta Mil con 00/100 Soles) en total, por cada ganador, o un bien de similar o mayor valor, siempre que cumpla con todas las estipulaciones del presente reglamento.

El boleto que acierte 5 bolillas del sorteo regular y la boliyapa (6 aciertos en total 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 5°.-** Aquellos boletos que obtengan cuatro (4) aciertos con las primeras seis (6) bolillas extraídas en el sorteo del juego TINKA y que con la “bolyapa” completen cinco (5) aciertos en una misma jugada, serán acreedores al premio denominado la “YAPITA”, consistente, a libre elección de LA TINKA, en un monto fijo de S/500.00 (Quinientos con 00/100 Soles) en total, por cada ganador, o un bien de similar o mayor valor, siempre que cumpla con todas las estipulaciones del presente reglamento.

El boleto que acierte 4 bolillas del sorteo regular y la bolyapa (5 aciertos en total) 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 6°.-** Aquellos boletos que obtengan tres (3) aciertos con las primeras seis (6) bolillas extraídas en el sorteo del juego TINKA y que con la “bolyapa” completen cuatro (4) aciertos en una misma jugada, serán acreedores al premio denominado la “MINI YAPITA”, consistente, a libre elección de LA TINKA, en un monto fijo de S/50.00 (Cincuenta con 00/100 Soles) en total, por cada ganador, o un bien de similar o mayor valor, siempre que cumpla con todas las estipulaciones del presente reglamento.

El boleto que acierte 3 bolillas del sorteo regular y la bolyapa (4 aciertos en total) 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.

#### **CAPITULO CUARTO** **FORMA DE PRONOSTICAR**

**Artículo 7°.-** Para participar en el juego TINKA, el jugador deberá marcar en el o los recuadros del cupón, los números elegidos para cada jugada.

**Artículo 8°.-** 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 9°.-** Una jugada múltiple consiste en elegir en un mismo recuadro siete (7) o más números. El número de jugadas se determina por el número de todas las combinaciones posibles de los números emitidos, tomados de seis (6) en seis (6).

**Artículo 10°.-** 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 11°.-** El jugador entregará en el punto de venta autorizado el o los cupones conteniendo su o sus jugadas, así como el importe de la o las mismas para su ingreso en el terminal de lotería y la emisión del boleto respectivo.

**Artículo 12°.-** A fin de facilitar la comercialización del juego TINKA, excepcionalmente se podrán comercializar boletos de juego pre-impresos emitidos por cualquiera de los Puntos de Venta Autorizados con jugadas seleccionadas al azar.

#### **CAPITULO QUINTO** **ADMISION DE APUESTAS Y PARTICIPACION EN EL JUEGO**

**Artículo 13°.-** El Jugador podrá realizar sus jugadas bajo las siguientes modalidades:

1. De manera virtual, a través de la página web de la Tinka ([www.tinka.com.pe](http://www.tinka.com.pe)), para lo cual el Jugador deberá registrarse en la plataforma mediante la creación de un Usuario, conforme se detalla en el artículo 16° 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 haber obtenido dos (2) aciertos en el sorteo regular más 1 acierto con la boliyapa (2+1 aciertos) y la opción por haber obtenido dos (2) aciertos en el sorteo regular; constituyendo la única prueba de participación en el juego TINKA. 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 14º.-** En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego TINKA, a las que presta su conformidad todo jugador de acuerdo con los requisitos y las formalidades establecidas en este reglamento, 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. Las horas de cierre de los sorteos son los días miércoles y domingo en los horarios que se publicarán semanalmente a través de los canales de comunicación de LA TINKA a las 05:00pm horas; en ese sentido, las jugadas adquiridas en forma posterior al horario de cierre, serán consideradas para el sorteo válido a partir del día siguiente.

## **CAPITULO SEXTO** **MODALIDADES DE JUEGO ADICIONALES**

**Artículo 15º.-** 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 TINKA, en la misma oportunidad del sorteo del juego TINKA, 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 Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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 TINKA, 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 Boleto participante.-** 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 TINKA 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 TINKA 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 TINKA en la modalidad "Segunda Chance" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana y al público.

## **II. Sí o Sí**

2.1 *Mecánica*.- Luego de la extracción de las 6 (seis) bolillas regulares de Sorteo TINKA, y en el caso de que no existiese un ganador con 6 (seis) aciertos del pozo millonario de TINKA, LA TINKA podrá continuar extrayendo bolillas adicionales del mismo bolillero regular de juego, hasta encontrar una jugada o jugadas ganadoras con 6 (seis) 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 6 (seis) 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 (6) bolillas regulares.

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 regulares de TINKA que ocurran durante cada periodo de vigencia de dicha modalidad.

2.3 *Especificaciones Adicionales*.-LA TINKA podrá restringir la participación de las jugadas de TINKA 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 TINKA 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 Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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 TINKA 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 TINKA en la modalidad de juego "M x N" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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 TINKA 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 TINKA 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 TINKA en la modalidad de juego "Rebaja" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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 TINKA.

LA TINKA podrá determinar qué boleto está 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 TINKA 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 TINKA en la modalidad "Gana Al Instante" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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 TINKA 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 TINKA, 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 TINKA 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.LA.TINKA.com.pe](http://www.LA.TINKA.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 TINKA, 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 Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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, Web Móvil 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](http://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"

**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.LA TINKA.com.pe](http://www.LA TINKA.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 Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana y al público.

## **CAPITULO SEPTIMO**

### **MODALIDAD DE COMPRA A TRAVES DE INTERNET (LA TINKA VIRTUAL)**

**Artículo 16°.-** Adicionalmente a lo establecido en el presente reglamento, se podrá jugar TINKA a través de las páginas web [www.LA TINKA.com.pe](http://www.LA TINKA.com.pe), [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.com.pe) y/o [www.m.LA TINKA.com.pe](http://www.m.LA TINKA.com.pe), para lo cual el jugador deberá crear su Cuenta Virtual LA TINKA personal.

Si el jugador desea realizar una jugada de TINKA 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 17°.-** Para activar la tarjeta pre impresa LOTOCARD o el pin virtual, el jugador deberá raspar la zona de raspe del reverso de la tarjeta LOTOCARD 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 LOTOCARD 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/ 20.00 (veinte con 00/100 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/ 20.00 (veinte con 00/100 Soles); 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](http://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](http://www.LA TINKA.com.pe) y/o [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.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](http://www.LA TINKA.com.pe) y/o [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.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](http://www.LA TINKA.com.pe) y/o [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.com.pe), seleccionando PagoEfectivo, solicitando como mínimo S/ 40.00 (cuarenta con 00/100 Soles).

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](http://www.LA TINKA.com.pe) y/o [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.com.pe), seleccionando SafetyPay, solicitando como mínimo S/ 40.00 (cuarenta con 00/100 Soles).

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 18°.-** Para jugar TINKA, el jugador deberá ingresar a la página web [www.LA TINKA.com.pe](http://www.LA TINKA.com.pe), [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.com.pe) y/o [www.m.LA TINKA.com.pe](http://www.m.LA TINKA.com.pe), seleccionar el juego TINKA, 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 15° 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](http://www.LA TINKA.com.pe), [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.com.pe) y/o [www.m.LA TINKA.com.pe](http://www.m.LA TINKA.com.pe), el jugador acepta la recepción de publicidad de LA TINKA.

**Artículo 19°.-** 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 20°.-** 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 50° del presente reglamento.

Los ganadores de jugadas 2x1 o jugadas gratis sólo podrán hacerlas efectivas en los puntos de venta de TINKA. En la página [www.LA\\_TINKA.com.pe](http://www.LA_TINKA.com.pe), [www.TINKA.com.pe](http://www.TINKA.com.pe), y/o [www.m.LA\\_TINKA.com.pe](http://www.m.LA_TINKA.com.pe) sólo se podrá hacer efectivas las jugadas gratis que hayan sido obtenidas jugando a través de las páginas web mencionadas.

## **CAPITULO OCTAVO** **MODALIDAD DE COMPRA A TRAVES DE SUSCRIPCIÓN WEB**

**Artículo 21°.-** Los jugadores podrán acceder a la posibilidad de adquirir paquetes de suscripción de Tinka a través de la compra de Tinka por Internet (Canal Virtual) a través de las páginas web [www.LA\\_TINKA.com.pe](http://www.LA_TINKA.com.pe) y/o [www.tinka.com.pe](http://www.tinka.com.pe), mediante los cuales se adquiere una jugada simple de Tinka que se repetirá por un plazo y cantidad de sorteos determinados, haciéndose acreedores a un porcentaje de descuento aplicado sobre el costo total de las jugadas que se generarán durante el plazo seleccionado por el cliente. Los plazos de los paquetes de suscripción y los porcentajes de descuentos son los siguientes:

- 8 sorteos ("1 mes"): 15% de descuento. El jugador paga S/ 27.20 en lugar de S/ 32.00
- 24 sorteos ("3 meses"): 25% de descuento. El jugador paga S/ 72.00 en lugar de S/ 96.00
- 48 sorteos ("6 meses"): 35% de descuento: El jugador paga S/ 124.80 en lugar de S/ 192.00

**Artículo 22°.-** Los jugadores tendrán dos opciones de juego al momento de seleccionar su suscripción:

- Una misma jugada para todos los sorteos: El cliente seleccionará una combinación de 6 o más números, la misma que se repetirá a lo largo de todo el plazo seleccionado.
- Jugada simple al azar para cada sorteo: El cliente dejará a discreción del sistema la generación de una nueva jugada simple al azar, la misma que se generará para cada uno de los sorteos comprendidos dentro del plazo seleccionado.

**Artículo 23°.-** Para poder acceder a esta modalidad de juego, los jugadores deberán:

- Contar con una cuenta de usuario LA TINKA creada en [www.LA\\_TINKA.com.pe](http://www.LA_TINKA.com.pe).
- Contar con el monto necesario de saldo en su cuenta para acceder al periodo de suscripción elegido.

**Artículo 24°.-** Los paquetes de suscripción serán ofrecidos por un plazo determinado en meses y su equivalente en cantidad de sorteos. Las jugadas correspondientes a la suscripción se generarán a partir del primer sorteo inmediato siguiente luego de realizado el pago de la misma, y por la cantidad de sorteos establecidos consecutivos dentro del periodo de suscripción. Luego de cada sorteo, el cliente deberá verificar en su Cuenta Virtual LA TINKA personal, la generación de las jugadas que participarán en los sorteos siguientes que aún queden pendientes de acuerdo a su periodo de suscripción, después de dieciocho (18) horas de realizado el último sorteo.

**Artículo 25°.-** El íntegro del pago por el paquete de suscripción, aplicado el descuento correspondiente, se realizará al momento de la selección del mismo, y está sujeto al pago realizado a través de una de las modalidades de recargas ofrecidas en las plataformas

digitales de LA TINKA. Luego de realizado el pago de la suscripción, no es posible solicitar la cancelación de la misma ni la devolución del importe pagado.

## **CAPITULO NOVENO** **MODALIDAD DE COMPRA A TRAVES DE PUNTOS DE VENTA DE OTROS** **ESTABLECIMIENTOS COMERCIALES**

### **Artículo 26°.-**

Los jugadores podrán adquirir jugadas de TINKA a través de puntos de venta de otros establecimientos comerciales autorizados para la venta de TINKA, los cuales estarán publicados en las plataformas digitales de LA TINKA, así como a través de cualquier otro canal de comunicación de LA TINKA.

**Artículo 27°.-** Las jugadas de TINKA adquiridas bajo esta modalidad, cumplirán obligatoriamente con las siguientes características:

- a. AZAR: todas las jugadas serán emitidas al azar.
- b. Jugadas SIMPLES: Sólo se podrán adquirir jugadas de 6 números.
- c. Validez de las jugadas: Sólo se podrán adquirir jugadas válidas para el sorteo inmediato siguiente.
- d. Los boletos de TINKA adquiridos bajo esta modalidad sólo contendrán 1 jugada por boleto.
- e. La única comunicación oficial del pozo millonario de Tinka será la publicada en la página web oficial del producto, [www.tinka.com.pe](http://www.tinka.com.pe). Podrán existir diversas comunicaciones del pozo millonario en medios impresos, digitales y en puntos de venta; sin embargo, la única fuente oficial y actualizada del mismo será la que se encuentre publicada en [www.tinka.com.pe](http://www.tinka.com.pe).

### **Artículo 28°.-**

Los Puntos de Venta de otros establecimientos comerciales sólo funcionarán como puntos de venta, y no se podrá realizar a través de ellas ningún cotejo de boletos ni pago de premios.

**Artículo 29°.-** Todos los boletos de TINKA adquiridos bajo esta modalidad son finales, y no podrán ser anulados luego de ser emitidos, obligándose el cliente a cubrir el costo de los mismos. Este boleto de TINKA es al portador y es el único medio válido para acreditar la propiedad de la jugada. Es responsabilidad del cliente cuidar el boleto y su contenido.

## **CAPITULO DECIMO** **CELEBRACION DE LOS SORTEOS**

**Artículo 30°.-** 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 así como un reporte, también en soporte magnético, con todas las jugadas anuladas para el mismo. Dichos reportes serán entregados a un Notario Público para su certificación y custodia antes de efectuar el sorteo, se utilizarán para el escrutinio de ganadores y se mantendrán en archivos a disposición del público en el local principal de LA TINKA, durante los ciento ochenta (180) días calendarios posteriores a la realización del sorteo. Los reportes resultantes de este sorteo son inapelables por el jugador y la aceptación de la jugada es condicional hasta que se realice esta verificación.

**Artículo 31°.-** Dada la naturaleza y características del juego, la anulación de una jugada sólo se aceptará en casos especiales, a exclusivo criterio y discreción de LA TINKA. Asimismo, si por alguna razón, la cancelación de una jugada no se pudiese concretar, LA TINKA no se hará responsable de esta situación.

**Artículo 32°.-** No procede la anulación de jugadas consecutivas después de la realización

del primer sorteo para el cual se formuló dicha jugada consecutiva.

**Artículo 33°.-** Los sorteos del juego TINKA, a través de los cuales se determinan sus ganadores, se celebrarán en presencia de Notario Público quien dará fe del mismo, los días miércoles y sábado de cada semana, en el lugar y hora que determine LA TINKA. Si se presentará algún impedimento para efectuar el sorteo con la presencia física del Notario Público, de manera excepcional, se podrá realizar el sorteo con la certificación del Notario de forma remota mientras persista el impedimento para su presencia física. Podrá asistir como invitado un representante de la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y/o la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana. De manera excepcional, LA TINKA podrá modificar los días y horarios de los sorteos lo cual será debidamente comunicado en forma previa a la venta de los boletos asignados a cada sorteo.

**Artículo 34°.-** El sorteo TINKA consistirá en extraer válidamente seis (6) bolillas, sin reposición, cada una representando a un número, de un total de cuarenta y cinco (45) bolillas numeradas correlativamente del 1 al 45.

Posteriormente, a efectos de determinar las jugadas ganadoras de la "YAPA", la "YAPITA", la "MINI YAPITA" y la categoría de 2+1 aciertos a las que se ha hecho referencia en el Capítulo Tercero y en el Capítulo Décimo Cuarto de este Reglamento, se extraerá una única bolilla adicional denominada la "boliyapa".

Se entenderá que la bolilla es extraída válidamente del bolillero cuando ésta se encuentra inmovilizada en el receptáculo de bolillas del bolillero, sin posibilidad de que por cualquier causa pueda retornar al interior de este último.

Los seis (6) números extraídos válidamente al inicio del sorteo TINKA constituirán la "jugada ganadora" con "primer orden de preferencia" para el cobro del premio.

**Cuando exista un único ganador con 6 aciertos, las reglas aplicables serán las siguientes:**

La jugada con "primer orden de preferencia" será acreedora del 100% del premio fijado por LA TINKA para dicha categoría si es que el ganador reclama dicho premio dentro de los primeros 170 días calendario computados desde la fecha del sorteo. En caso, el jugador con el boleto que contenga la jugada ganadora de primer orden de preferencia no se apersonara a LA TINKA a efectos de reclamar el premio dentro del plazo de los 170 días calendario computado desde el sorteo, solo tendrá derecho a cobrar el monto del 10% del premio desde el día 171 hasta el día 180 contados desde la fecha del sorteo, en caso contrario su derecho al premio caducará.

Adicionalmente a lo ya señalado, si culminado el día 170 el jugador de primer orden de preferencia no reclamase el premio, la(s) jugada(s) de cinco (5) aciertos más la boliyapa, o las de cinco (5) aciertos (en caso no existan ganadores de (5) aciertos más la boliyapa), será(n) considerada(s) la(s) jugada(s) ganadora(s) de "segundo orden de preferencia". En dicho caso, la(s) jugada(s) de "segundo orden de preferencia" tendrá(n) derecho a repartirse proporcionalmente el 90% del premio fijado por LA TINKA.

Se deja expresa constancia que las jugadas de cinco (5) aciertos sólo serán consideradas como "segundo orden de preferencia" únicamente en caso no hubiese ganadores de cinco (5) aciertos más la YAPA.

Para estos casos, LA TINKA cumplirá con informar, mediante su Portal Web ([www.LA.TINKA.com.pe](http://www.LA.TINKA.com.pe)), culminado el horario de atención al público, la relación y número de boletos ganadores de segundo orden de preferencia, luego de cumplido el plazo de ciento setenta (170) días calendario sin que los ganadores de primer orden de preferencia se hayan apersonado a cobrar el premio, conforme a los alcances y términos y condiciones del presente artículo.

Las jugadas con cinco (5) aciertos con boliyapa, o en su defecto, las jugadas con cinco (5) aciertos, deberán verificar en la Portal Web de LA TINKA ([www.LA.TINKA.com.pe](http://www.LA.TINKA.com.pe)) a partir del día 170 computado desde el sorteo, la lista de jugadas que han sido acreedoras

del premio. Cuando exista más de un ganador con seis aciertos, las reglas aplicables serán las siguientes:

En caso surja más de una jugada ganadora con seis (6) aciertos, éstos serán acreedores del 100% del premio, los mismos que tendrán un plazo de ciento ochenta (180) días calendario para cobrar el mismo, culminado dicho plazo sin que hayan reclamado el premio, caducará su derecho de acreencia del mismo.

Las jugadas ganadoras con seis (6) aciertos que hayan cumplido con reclamar el premio en el plazo de ciento ochenta (180) días calendario, conforme se señala en el párrafo anterior, se repartirán proporcionalmente el mismo.

En caso concurre más de una jugada ganadora con seis (6) aciertos, no se considerarán las jugadas ganadoras de segundo orden de preferencia.

**Artículo 35°.**- El Notario Público levantará un acta de que las operaciones del sorteo se han realizado de acuerdo con las normas vigentes y el programa del sorteo respectivo.

**Artículo 36°.**- Si un sorteo tuviera que ser interrumpido en el curso de su ejecución por un evento imprevisto, el Notario Público levantará un acta con los números correspondientes a las bolillas válidamente extraídas hasta el momento de la interrupción, procediéndose a la continuación del mismo en el plazo máximo de veinticuatro (24) horas, caso contrario, se procederá conforme a lo señalado en el artículo 37° del presente Reglamento en lo que fuere aplicable.

Para continuar el sorteo interrumpido, no se introducirán en el bolillero las bolillas válidamente extraídas anteriormente, realizándose el número de extracciones necesarias para completar las seis (6) bolillas que determina el reglamento, así como la “bolyapa” a la que se ha hecho referencia en el Capítulo Tercero de este reglamento, y las bolillas adicionales del caso previsto en el artículo 15° del reglamento. Dicho evento se llevará a cabo en el lugar y hora que LA TINKA disponga.

**Artículo 37°.**- Si excepcionalmente un sorteo no pudiera celebrarse en la fecha prevista, se pospondrá a la fecha que señale LA TINKA, sin que en ningún caso este hecho pueda ser motivo de devolución del importe de las jugadas.

**Artículo 38°.**- El resultado de los sorteos será publicado en cada punto de venta del juego TINKA y en los medios de comunicación que determine LA TINKA.

**Artículo 39°.**- LA TINKA podrá activar modalidades de juego adicionales o realizar sorteos especiales para la venta de boletos para un sorteo, conforme a lo indicado en el artículo 15°, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana y al público, indicando las características y vigencia de la promoción.

## **CAPITULO DECIMO PRIMERO** **DISTRIBUCION DE FONDOS PARA PREMIOS**

**Artículo 40°.**- 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 41°.**- El cuarenta y uno por ciento (41%) de la recaudación obtenida en las ventas de TINKA de cada sorteo se destinará a premios del sorteo TINKA. Este porcentaje será propuesto por LA TINKA y aprobado por la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, y será distribuido de la siguiente manera:

- a) A cada uno de los acertantes de cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos en el sorteo TINKA, según el monto fijo que ha determinado LA TINKA para cada ganador por sorteo.

- b) A cada uno de los ganadores de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA", según el monto fijo que ha determinado LA TINKA para cada ganador porsorteo.
- c) A los ganadores de las modalidades de juego adicionales indicadas en el artículo 15° del presente Reglamento, según el monto y la forma que fije LA TINKA para cada modalidad.
- d) El fondo resultante, luego de restar los premios de cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos, los premios de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA", así como los premios de las modalidades de juegos adicionales a los que se refiere el artículo 15° del presente Reglamento, se destinará a los acertantes de los seis (6) aciertos.  
En caso el monto total de premios en un sorteo exceda el 41% de su recaudación, LA TINKA podrá, a su solo criterio, utilizar los recursos del Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, decisión que deberá ser comunicada a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana.
- e) El premio ofrecido a los cinco (5) aciertos en el sorteo de TINKA será un monto fijo de S/5,000.00 (Cinco Mil y 00/100 Soles) para cada ganador.
- f) El premio ofrecido a los cuatro (4) aciertos en el sorteo de TINKA será un monto fijo de S/100.00 (Cien y 00/100 Soles) para cada ganador.
- g) El premio ofrecido a los tres (3) aciertos en el sorteo de TINKA será un monto fijo de S/5.00 (Cinco y 00/100 Soles) para cada ganador.

Los montos fijos de los premios para los cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos podrán ser modificados por LA TINKA para uno o varios sorteos del juego TINKA, previa comunicación a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana y al público.

**Artículo 42°.**- El Fondo de Garantía del Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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.

**Artículo 43°.**- LA TINKA garantiza que los premios de seis (6), cinco (5), cuatro (4) y tres (3) aciertos, así como los premios de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA" y los premios de las modalidades de juego adicionales referidas en el artículo 15° del presente Reglamento, no serán menores a los importes anunciados en cada juego.

No obstante, de producirse cualquier exceso en la recaudación como consecuencia de la cantidad de jugadas realizadas, LA TINKA podrá a su sólo criterio aumentar el referido premio o utilizarlo para el pozo del siguiente sorteo.

**Artículo 44°.**- El Comité Ejecutivo podrá modificar el porcentaje de la recaudación destinada a premios indicado en el artículo 44° del presente Reglamento.

## **CAPITULO DECIMO SEGUNDO** **PREMIOS**

**Artículo 45°.**- Resultarán premiadas aquellas jugadas que obtengan tres (3), cuatro (4), cinco (5) o seis (6) aciertos en una misma jugada con los seis (6) primeros números extraídos en el Sorteo TINKA, 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. Asimismo, resultarán premiadas las jugadas ganadoras de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA", a las que se hace referencia en el Capítulo Tercero, así como las jugadas ganadoras de las modalidades de juego adicionales a las que se hace referencia en el artículo 15° del presente Reglamento.

Las bolillas extraídas para las modalidades de juego adicionales conforme a lo establecido en el artículo 15° de este Reglamento, no serán consideradas para efectos de determinar las jugadas ganadoras de la "YAPA", "YAPITA" ni "MINI YAPITA".

Asimismo, la combinación de números resultante de la extracción de la "boliyapa", será válida para el premio de la "YAPA", "YAPITA" y "MINI YAPITA", así como para el otorgamiento del derecho a seguir jugando por haber obtenido dos aciertos en el sorteo regular más un acierto con la boliyapa (2+1), y para el otorgamiento del derecho a opción por haber obtenido dos aciertos en el sorteo regular.

Las jugadas contenidas en el boleto ganador del premio mayor, así como las jugadas contenidas en el boleto ganador de las modalidades de juego adicionales mencionados en el artículo 15° del presente Reglamento, en ningún caso se harán acreedoras al premio de la "YAPA", "YAPITA" o de la "MINI YAPITA".

Los premios de la "YAPA", "YAPITA" y de la "MINI YAPITA" no son acumulables para futuros sorteos.

En caso de activarse alguna de las modalidades de juego adicional conforme a lo estipulado en el artículo 15° de este Reglamento, el boleto que acierte seis (6) bolillas en total (de las bolillas regulares y de las bolillas 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 46.-** El monto del premio ofrecido a los seis (6) aciertos del sorteo TINKA será fijado por LA TINKA. Si el importe del mismo es mayor a la recaudación obtenida, la diferencia, conforme al artículo 44° y 45° del presente Reglamento, será cubierta por el Fondo de Garantía perteneciente al Ramo de Lotería de la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, los excesos de recaudación de sorteos anteriores, y/o, en su defecto, por LA TINKA.

No obstante, en el supuesto que en el referido sorteo TINKA no hubiera ganador del citado premio, la recaudación que se obtenga en el siguiente sorteo para el premio a los seis (6) aciertos se aplicará en primer lugar a cubrir la referida diferencia.

**Artículo 47.-** En caso surja más de una jugada ganadora de las modalidades de juego adicionales referidas en el artículo 15° 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 TINKA en ningún caso se harán acreedoras a los premios de las modalidades de juego adicionales.

**Artículo 48.-** Todos los premios estarán sujetos a los impuestos y retenciones de Ley a cargo de los ganadores, que serán retenidos por LA TINKA.

Los premios de seis (6) aciertos, cinco (5) con segundo orden de preferencia, cinco (5) aciertos y cuatro (4) aciertos, los de la "YAPA", la "YAPITA", la "MINI YAPITA", así como el premio de las modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 15° 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 las modalidades de juego adicionales a los que se hace referencia en el artículo 15° del presente Reglamento se traten de premios en bienes, éstos se anunciarán en cantidades netas; es decir, descontados los impuestos.

Para los efectos del cálculo del importe de los premios del juego TINKA, así como de 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", en la fecha del sorteo, o en su defecto en el día hábil previo a la fecha del sorteo.

### **CAPITULO DECIMO TERCERO** **PAGO DE PREMIOS**

**Artículo 49°.-** 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, 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. Sin embargo, tratándose de premios mayores o iguales a S/ 5,000.00 (cinco mil con 00/100 Soles), 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 en el punto de venta de LA TINKA.

En el caso del premio mayor del sorteo TINKA, éste será pagado en un plazo máximo de noventa (90) días calendario siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado y validado el boleto ganador de primer y de segundo orden de preferencia, de ser el caso, en las oficinas de LA TINKA.

En caso exista concurrencia de ganadores de 6 aciertos, 5 aciertos con YAPA o, su defecto, 5 aciertos, el premio, que les corresponda, será pagado en un plazo máximo de noventa (90) días calendario siguientes al vencimiento del plazo de 180 días calendario computado desde el Sorteo TINKA, para lo cual el ganador deberá apersonarse, en los plazos establecidos en el Reglamento, con su boleto ganador.

El pago de todos los premios iguales o superiores a S/ 1,000,000.00 (un millón con 00/100 Soles), incluyendo el premio mayor, serán efectuados únicamente a través de transferencia bancaria en la fecha que LA TINKA determine, en presencia de Notario Público, quien levantará el acta correspondiente. Asistirá como invitado un representante de la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y/o la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana.

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 50°.-** Los boletos con premios de hasta S/ 5,000.00 (cinco mil con 00/100 Soles) 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](http://www.LA TINKA.com.pe).

Los premios mayores o iguales a S/ 5,000.00 (cinco mil con 00/100 Soles) y menores a S/ 1'000,000.00 (un millón con 00/100 Soles) deberán cobrarse en las Tiendas Autorizadas cuya ubicación se encuentra en [www.LA TINKA.com.pe](http://www.LA TINKA.com.pe) de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m., 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 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 con 00/100 Soles) deberán cobrarse en la oficina principal de LA TINKA en Lima, cuya dirección se encuentra publicada en [www.LA TINKA.com.pe](http://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 51°.-** El derecho al cobro de los premios de 3, 4 y 5 aciertos así como la "YAPA", "YAPITA" y la "MINI YAPITA", y los premios de las modalidades de juego adicionales, establecidos en el artículo 15°, caduca a los ciento ochenta (180) días calendarios contados desde la fecha del sorteo.

**Artículo 52°.-** El derecho al cobro del premio de la jugada ganadora de 6 aciertos de primer orden de preferencia, en los términos y condiciones establecidos en el artículo 34° del presente Reglamento, caduca a los ciento ochenta (180) días calendario contados desde la fecha del sorteo. Debe tenerse en consideración la variación del monto del premio al transcurrir ciento setenta (170) días calendario sin haberlo reclamado, para los casos en que exista un único ganador de 6 aciertos. Para el caso en que exista más de una jugada ganadora de 6 aciertos, los jugadores tendrán un plazo de ciento ochenta (180) días calendario para reclamarlo, de lo contrario su derecho de cobro caducará.

El derecho de cobro del premio de la jugada ganadora de cinco (5) aciertos más la YAPA o las de cinco (5) aciertos (en caso no existan ganadores de (5) aciertos más la YAPA), de segundo orden de preferencia, en los términos y condiciones establecidos en el artículo 34° del presente Reglamento, caduca a los diez (10) días calendario computados desde el vencimiento del plazo de los primeros ciento setenta (170) días calendario del plazo de ciento ochenta (180) días antes mencionado, sin que el ganador de 6 aciertos haya reclamado el cobro del premio conforme a lo dispuesto en el artículo 34° del presente Reglamento.

**Artículo 53°.-** El ganador, que cobre su respectivo premio podrá autorizar a LA TINKA y/o a la Sociedad de Beneficencia Pública de Huancayo y la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, 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 o la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana 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 y/o la Sociedad Beneficencia de Lima Metropolitana, 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.

#### **CAPITULO DECIMO CUARTO** **DERECHO A SEGUIR JUGANDO POR DOS ACIERTOS MÁS LA BOLİYAPA**

**Artículo 54°.-** Aquellas jugadas que acierten dos (2) de las primeras seis (6) bolillas extraídas en cada sorteo y que con la "boliyapa" completen tres (3) aciertos en una misma jugada, obtienen el derecho a continuar participando en un nuevo sorteo del juego TINKA con una nueva jugada gratis.

Para ejercitar su derecho a seguir jugando, el portador del boleto ganador de dos aciertos más la boliyapa 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 2 aciertos más la boliyapa– por un nuevo boleto de juego. En caso que, el boleto original contenga 2, 3 hasta 4 jugadas con dos aciertos más la boliyapa, 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 cuatro (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 que las jugadas sean 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 ciento ochenta (180) días calendarios posteriores.

**Artículo 55°.-** En el caso de obtener jugadas que acierten dos (2) de las primeras seis (6) bolillas extraídas en cada sorteo y que con la "bolyapa" completen tres (3) aciertos en una compra realizada a través de internet (LA TINKA Virtual) conforme a lo indicado en el Capítulo Séptimo 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 dos (2) aciertos más la bolyapa, luego de lo cual contará con dos opciones:

- a) Imprimir el boleto premiado con la o las jugadas con 2 aciertos más la bolyapa, a fin de canjearlo en un punto de venta autorizado, conforme a lo indicado en el artículo 56° 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 combinación de 6 números para tantas jugadas gratis como jugadas con 2 aciertos más la bolyapa hubiese con el boleto premiado o permitir que el sistema genere automáticamente la misma cantidad de jugadas gratis al azar, las cuales serán válidas para el sorteo TINKA inmediato siguiente.

**Artículo 56°.-** Los nuevos boletos emitidos y las jugadas que estos contengan están sometidos a todas las disposiciones del presente Reglamento que le resulten aplicables.

#### **CAPITULO DECIMO QUINTO** **DERECHO DE OPCION POR DOS ACIERTOS**

**Artículo 57°.-** Aquellas jugadas que acierten dos (2) de las primeras seis (6) bolillas extraídas en cada sorteo, obtienen el derecho a optar por adquirir dos (2) nuevas jugadas por el precio de una. Para ello, los titulares de las jugadas que obtuvieron 2 aciertos deberán necesariamente entregar su boleto y efectuar el pago correspondiente, recibiendo tantas

jugadas gratis, como jugadas de dos (2) aciertos contenga el boleto original; y el mismo número de jugadas a precio regular.

En caso el boleto original contenga más de cuatro (4) jugadas con dos aciertos, 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. Asimismo, recibirá el mismo número de jugadas a precio regular.

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 que las jugadas sean menos de 4, deberán ser emitidas en un nuevo cupón y éstas serán válidas para un solo sorteo.

En caso un mismo boleto contenga premios correspondientes a dos aciertos más la boliyapa (2+1) y dos (2) aciertos, el cliente podrá optar únicamente por solicitar el pago de los premios correspondientes a los dos aciertos más la boliyapa (2+1), renunciando así irrevocablemente al cobro posterior de los premios correspondientes a los dos (2) aciertos en una ocasión posterior.

Este derecho se podrá ejercer desde el día siguiente de la fecha en que se generó el mismo y hasta ciento ochenta (180) días calendarios posteriores.

**Artículo 58°.-** En el caso de obtener jugadas que acierten dos (2) de las primeras seis (6) bolillas en una compra realizada a través de internet (LA TINKA Virtual) conforme a lo indicado en el Capítulo Séptimo 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 59° del presente Reglamento.
- b) Canjear el boleto premiado a través de su Cuenta LA TINKA Virtual Personal, para lo cual el sistema generará automáticamente tantas jugadas gratis y jugadas a precio regular como jugadas con 2 aciertos hubiesen en el boleto premiado, válidas para el sorteo TINKA inmediato siguiente, las cuales podrán ser seleccionadas por el cliente o permitir que el sistema las genere automáticamente al azar. El cliente debe asegurarse de contar con saldo suficiente en su Cuenta Virtual LA TINKA para cubrir el costo de las jugadas a precio regular generadas, ya que el cobro de las mismas será descontado de su saldo. De no contar con saldo no procederá el cobro del premio y se cancelará la solicitud.

**Artículo 59°.-** El nuevo boleto y las jugadas que éste contenga están sometidos a todas las disposiciones del presente reglamento que le resulten aplicables.

(\*) Reglamento vigente desde el 23 de abril de 2021