

JUNTA DE PROTECCIÓN SOCIAL REGLAMENTO PARA EL SORTEO LA RUEDA DE LA FORTUNA

1. DE LA SUPERVISIÓN DEL SORTEO DE LA RUEDA DE LA FORTUNA

A todos los Sorteos de la Rueda de la Fortuna debe asistir el Gerente General, el Auditor Interno y el Director de Producción y Ventas de la Junta de Protección Social, quienes a su vez pueden designar a los funcionarios que habitualmente los sustituyen durante sus ausencias, para que los reemplacen temporalmente en esta función. Para este efecto, deben previamente justificarse ante el superior inmediato, salvo fuerza mayor o caso fortuito. En calidad de Inspector puede asistir un funcionario judicial, o un notario público, según lo determine administrativamente la Junta de Protección Social, de común acuerdo con la Corte Suprema de Justicia.

2. DE LOS PARTICIPANTES EN EL SORTEO DE LA RUEDA DE LA FORTUNA:

2.1 Cuatro participantes serán seleccionados de las personas que hayan llamado al número telefónico previamente anunciado por la Junta y que registraron los dígitos que conforman el código de validación de un boleto de Lotería Instantánea sin premio. El código de validación está conformado por los once dígitos que aparecen en el área de juego de cada boleto, cubierto bajo la capa de "latex". La selección se efectuará por medio de tómbola electrónica.

2.2 Previo anuncio en el sorteo transmitido por televisión, se podrá participar registrando los números, códigos o enviando, boletos o comprobantes de otras loterías oficiales de la Junta, para cualesquiera de los concursos que se desarrollen en el sorteo de la Rueda de la Fortuna, conforme la mecánica que se anuncie en el mismo.

2.3 Para hacerse acreedor legítimo a la participación, la persona seleccionada debe presentar físicamente el boleto o comprobante registrado, que haya resultado favorecido durante el sorteo, en las oficinas de la Junta de Protección Social, dentro de los tres días hábiles siguientes a la fecha en que se anuncie su selección durante la transmisión televisiva de la Rueda de la Fortuna. La Gerencia General en casos especiales debidamente justificados podrá autorizar otros medios, ya sea electrónico, fax u otros, que sean idóneos para acreditar la participación de los concursantes en el sorteo de la Rueda de la Fortuna.

2.4 Adicionalmente, en cada sorteo de la Rueda de la Fortuna, participan como máximo dos personas portadoras cada una de un boleto de Lotería Instantánea que otorga la participación directa en el Sorteo. Para hacer efectiva su participación, debe apersonarse a la Junta de Protección Social, para validar el boleto o comprobante ganador. En caso de haber en una misma semana más de dos personas ganadoras, se les asignará la fecha de participación respetando el orden cronológico en que se presentan en la Junta.

2.5 Si alguna persona seleccionada no puede asistir al Sorteo de la Rueda de la Fortuna, puede enviar un representante, quien debe portar su documento de identificación vigente (cédula de identidad, cédula de residencia o pasaporte) y la de su representado, sin alteraciones que hagan dudar de su autenticidad o legitimidad, así como una autorización por escrito del favorecido en donde se debe indicar la razón o razones para su no asistencia. Esta documentación debe presentarse de forma previa a su participación en el Departamento de Loterías.

2.6 En caso de que alguno de los participantes por algún motivo no pueda asistir o enviar un representante al Sorteo de la Rueda de la Fortuna, en la fecha para la cual ha sido llamado, puede solicitar su participación por escrito, única y exclusivamente para el siguiente sorteo; en caso contrario pierde su derecho de participación.

2.7 En caso de que un participante, por impedimento físico, no pueda hacer girar la Rueda por tres veces sobre su punto de partida, ésta debe ser girada por el funcionario judicial o notario público o los presentadores del programa.

2.8 Todos los concursantes hacen su participación respetando el mismo orden en que fueron seleccionados durante el sorteo anterior.


2.9 Adicionalmente se incorporará una persona por medio de llamada telefónica a la sala estudio durante el desarrollo del programa, el conductor indicara el tipo de producto y la cantidad del mismo que deberá tener en su poder esa persona, se indicará el momento a partir del cual pueden llamar, y la primera llamada que ingrese será la que tenga la opción de girar la Rueda. Esta debe ser girada por el funcionario judicial o notario público, o los presentadores del programa. El monto del premio que obtenga el participante se tomará del fondo para premios extra.

2.10 Una misma persona sólo podrá participar una vez en cada programa. La cantidad de llamadas a nombre de una misma persona que se computará, para efectos de la selección de los participantes en cada sorteo, será de 50 llamadas.

3. DE LA DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS Y MECANICA DEL SORTEO:

3.1 LA RUEDA DE LA FORTUNA: Los participantes seleccionados giran una vez la Rueda, que consiste en una máquina elemental de forma circular que gira por impulso sobre un eje concéntrico.

3.1.1 Esta rueda está compuesta de cincuenta casillas de premios, según la siguiente distribución:

- 15 casillas con la imagen de Loterito ()
- 15 casillas de doscientos cincuenta mil colones (¢ 250.000)
- 12 casillas de trescientos mil colones (¢ 300.000)
- 5 casillas de quinientos mil colones (¢ 500.000)
- 2 casillas de un millón de colones (¢ 1.000.000)
- 1 casilla de “Gran Premio”.

3.1.2 Para la participación en este juego se gira una vez la Rueda. Esta debe girar al menos tres vueltas contadas desde su punto de partida.

3.1.3 El monto del premio en la casilla de “Gran Premio” se inicia con un importe de ¢10.000.000 (diez millones de colones) y se aumenta en ¢1,000.000 por semana hasta su acierto. Cuando el “Gran Premio” es acertado, se reinicia con su base original de ¢10.000.000, continuando su proceso de acumular ¢ 1,000.000 adicional a partir de la semana siguiente al acierto.

3.1.4 Cada participante tiene derecho a un giro de la Rueda, que es la máquina elemental de forma circular, que gira por impulso sobre un eje concéntrico. Esta debe girar desde el punto de partida al menos tres vueltas. El participante se hace acreedor al monto del premio seleccionado y termina su participación.

3.1.5 Si un participante al girar la Rueda selecciona una casilla representada por la imagen de Loterito, automáticamente obtiene su participación para el juego “Loterito en casa”.

3.2 LOTERITO EN CASA:

3.2.1 El juego consiste en que el participante debe conducir a la figura denominada Loterito a través de un tablero electrónico conformado por 49 cuadros, desde un punto de partida prefijado hasta otro punto de término prefijado, siguiendo las indicaciones direccionales que el juego muestra. El jugador tiene “tres vidas” de acuerdo con la dinámica del juego, a efectos de que pueda continuar jugando en caso de que el azar haga que pierda alguna de las “vidas” previamente, por lo que debe

estar atento a las instrucciones que el animador del programa le indica sobre la mecánica de juego.

3.2.2 El jugador debe elegir hacia qué dirección mover a “Loterito” a través del tablero electrónico, tocando algunos de los cuadros en la pantalla táctil, únicamente se permite movimientos hacia la derecha o hacia abajo. Una vez que “Loterito” se mueva hacia abajo, no podrá subir de fila, de igual forma, si se mueve a la derecha, no podrá regresar hacia la izquierda, el juego automáticamente indica al participante cuáles son las posibles casillas para el siguiente movimiento, el jugador debe escoger una de esas.

3.2.3 Cuando el jugador descubre un monto en el cuadro seleccionado, el mismo se acumula. Si por el contrario, el participante selecciona un cuadro y en este se descubre la palabra “Lotería Ilegal”, el monto indicado se resta al monto acumulado, y adicionalmente, pierde una vida. Si por el contrario, el participante descubre el logo de la Junta de Protección Social, recupera una vida.

3.2.4 Si un participante selecciona un cuadro con el signo de pregunta, y acierta la respuesta correcta, gana el monto indicado; si por el contrario no acierta, el monto acumulado hasta ese momento se mantiene igual.

3.2.5 Si un participante selecciona un cuadro y descubre la palabra “Gran Premio”, acierta el monto indicado y se le suma al total acumulado. De no ser acertado el premio se le suma a su importe ¢100,000 cada semana subsiguiente, hasta que sea acertado caso en el cual vuelve a su importe inicial.

3.2.6 Si un participante pierde las “tres vidas” antes de finalizar el juego, pierde el juego y por ende el monto acumulado en ese momento. En este caso se le otorgará un monto mínimo, establecido por su participación en el programa.

3.2.7 Las preguntas y soluciones para este juego serán proporcionadas por el Departamento de Mercadeo de la Junta de Protección Social, las cuales serán modificadas para cada programa.

3.2.8 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 hasta ¢3,000,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.3 GIRA TRES:

3.3.1 Este juego consiste en un juego electrónico que se proyecta por medio de una pantalla táctil, y consiste en que el participante debe encontrar tres logos iguales, conforme oprima el botón respectivo que acciona el juego.

3.3.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.3.3 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 hasta ¢3,000,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.4 LOTERÍA NACIONAL

3.4.1 Este juego consiste en un juego electrónico, en el cual el participante debe seleccionar cinco números, que conformen la serie y número, tal y como se juega en la Lotería Nacional.

3.4.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.4.3 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 hasta ¢3,000,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.5 DADO MANÍA

3.5.1 El juego consiste en un juego electrónico, en el cual el participante debe accionar el dado digital, cuantas veces sean necesarias, hasta alcanzar los 24 puntos.

3.5.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.5.3 Por cada giro del dado el participante acumula un monto de dinero previamente anunciado por la Junta en el programa de televisión, y previamente aprobado por la Junta Directiva, si logra llegar a los 24 puntos, se hace acreedor al monto acumulado.

3.5.4 Si el participante sobrepasa los 24 puntos pierde el juego y el acumulado hasta ese momento, otorgándole un monto mínimo, establecido por su participación en el programa.

3.5.5 El participante puede optar por retirarse antes de alcanzar los 24 puntos.

3.5.6 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de €200,000 hasta €62,800,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

4. Se aprueba el presente Reglamento, según acuerdo JD-224, correspondiente al artículo II), de la sesión extraordinaria No° 09-2011 celebrada el 12 de mayo del 2011.