

BASES Y CONDICIONES
TORNEO FEMENINO DE CHINCHON
A REALIZARSE EN
CASINO GOLDEN PALACE SAN LUIS.

PRIMERA:

SLOTS MACHINES S.A., CON DOMICILIO EN GRANADERO P. OLGUIN DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, ORGANIZA UNA PROMOCIÓN DENOMINADA "TORNEO FEMENINO DE CHINCHON", QUE SE REALIZARÁ EN LAS INSTALACIONES CORRESPONDIENTES A LA EMPRESA MENCIONADA QUE SE ENCUENTRA UBICADA EN SAN MARTIN 578 DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, PROVINCIA DE SAN LUIS. LA FECHA DE LA PROMOCIÓN SERÁ DESDE EL DÍA JUEVES 27 DE JUNIO DE 2024 HASTA EL JUEVES 22 DE AGOSTO DE 2024 INCLUSIVE A PARTIR DE LAS 20:00 HS Y ESTARÁ SUJETO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES Y REGLAS QUE DETERMINAN LA OPERATIVIDAD DEL MISMO.

SEGUNDA:

LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN DENOMINADA TORNEO FEMENINO DE CHINCHON ORGANIZADO POR SLOTS MACHINES S.A. (EN ADELANTE, "EL ORGANIZADOR"), IMPLICA EL TOTAL CONOCIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE LAS SIGUIENTES BASES, CONDICIONES Y REGLAMENTO, POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES, COMO ASÍ TAMBIÉN LOS PROCEDIMIENTOS O SISTEMAS ESTABLECIDOS POR EL ORGANIZADOR ANTES MENCIONADO.

TERCERA:

LA FECHA DE ESTA PROMOCIÓN ES VÁLIDA EXCLUSIVAMENTE DESDE EL DÍA JUEVES 27 DE JUNIO DE 2024 HASTA EL JUEVES 22 DE AGOSTO DE 2024 INCLUSIVE A PARTIR DE LAS 20:00 HS Y TENDRÁ LUGAR EN LA SALA DENOMINADA "CASINO GOLDEN PALACE SAN LUIS" UBICADO EN SAN MARTIN 578 DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, PROVINCIA DE SAN LUIS.

CUARTA:

PODRÁN PARTICIPAR DEL TORNEO TODAS AQUELLAS PERSONAS FÍSICAS DE SEXO FEMENINO, MAYORES DE 18 AÑOS DE EDAD, QUE NO TENGAN RELACIÓN DIRECTA, INDIRECTA O DE TIPO FAMILIAR CON SLOTS MACHINES S.A., EMPRESAS VINCULADAS Y/O SUS TRABAJADORES. EL ORGANIZADOR SE RESERVA EL DERECHO A DETERMINAR EN FORMA EXCLUSIVA Y EXCLUYENTE SI ALGÚN PARTICIPANTE O EVENTUAL GANADOR ESTÁ INCURSO EN LA INCOMPATIBILIDAD ESTABLECIDA EN EL PÁRRAFO ANTERIOR Y DICHA RESOLUCIÓN TIENE EL CARÁCTER DE DEFINITIVA E INAPELABLE.

QUINTA: PREMIOS POR SEMANA HASTA EL 15/08/2024 (INCLUSIVE).

- PRIMER LUGAR: 1 PREMIO DE \$30.000 (PESOS TREINTA MIL) EN EFECTIVO (POR PERSONA) + 20.000 PUNTOS BOXIE (POR PERSONA)
- SEGUNDO LUGAR: 1 PREMIO DE \$15.000 (PESOS QUINCE MIL) EN EFECTIVO (POR PERSONA) + 10.000 PUNTOS BOXIE (POR PERSONA)

PREMIOS DE LA FINAL (22/08/2024).

- PRIMER LUGAR: 1 PREMIO DE \$100.000 (PESOS CIENTO MIL) EN EFECTIVO (POR PERSONA) + 20.000 PUNTOS BOXIE (POR PERSONA).
- SEGUNDO LUGAR: 1 PREMIO DE \$30.000 (PESOS CIENTO TREINTA MIL) EN EFECTIVO (POR PERSONA) + 10.000 PUNTOS BOXIE (POR PERSONA)

LOS PREMIOS DE PUNTOS BOXIE SOLO SERÁN ASIGNADOS SI LOS PARTICIPANTES AL MOMENTO DE TERMINAR LA FINAL TIENEN DESCARGADA LA APP.

CADA PARTICIPANTE, QUE NO HAYA QUEDADO EN LOS 2 PRIMEROS LUGARES, SE LLEVARÁ UN VOUCHER JUGABLE DE \$500 + 5.000 PUNTOS BOXIE (UNICAMENTE SI TIENE LA APP)

SEXTA: METODOLOGÍA DEL TORNEO

EL TORNEO ESTÁ ORGANIZADO DE ACUERDO A UN SISTEMA DE RONDAS, A SABER:

PRIMERA RONDA: SE DETERMINAN LOS ENFRENTAMIENTOS POR SORTEO DE LAS TREINTA Y DOS PERSONAS PARTICIPANTES EN OCHO PARTIDOS DE CUATRO PARTICIPANTES INDIVIDUALES A SIMPLE ELIMINACIÓN Y **SIN ENGANCHE**.

CADA PARTIDO SE DESARROLLA DE ACUERDO A LAS REGLAS GENERALES DEL CHINCHON ESTIMADAS EN EL ANEXO DE LAS PRESENTES BASES Y CONDICIONES. SE DESARROLLARÁN TANTAS MANOS COMO SEAN NECESARIAS HASTA QUE UNO DE LOS CUATRO PARTICIPANTES PRESENTES EN LA MESA LLEGUE A 100 PUNTOS Y DETERMINE LA FINALIZACIÓN DEL PARTIDO. SUCEDIDO ESTO EL MEJOR PUNTAJE (EL QUE OBTENGA LA MENOR CANTIDAD DE PUNTOS) SERÁ EL GANADOR DE LA PARTIDA Y PASARÁ A LA SIGUIENTE RONDA, QUEDANDO LOS TRES PARTICIPANTES RESTANTES ELIMINADOS DEL TORNEO.

SEGUNDA RONDA: DE ACUERDO A LA CLASIFICACIÓN PREESTABLECIDA POR EL NÚMERO DE MESA LOS GANADORES DE LAS MESAS 1, 3, 5 Y 7 JUGARÁN UN NUEVO PARTIDO CON LAS MISMAS CARACTERÍSTICAS DE LA RONDA ANTERIOR Y LOS GANADORES DE LAS MESAS 2, 4, 6 Y 8 LO REALIZARÁN EN UNA SEGUNDA MESA.

TERCER RONDA: LOS PARTICIPANTES QUE GANEN EN CADA UNA DE SUS MESAS, JUGARÁN UNO CONTRA UNO COMO ÚLTIMA PARTIDA.

SÉPTIMA: REGLAS GENERALES DEL TORNEO:

DURANTE TODAS LAS ETAPAS DEL TORNEO SE APLICARÁN LAS REGLAS CLÁSICAS DE JUEGO DE "CHINCHON" QUE SE ENCUENTRAN ADJUNTAS EN LAS PRESENTES BASES Y CONDICIONES, COMO ANEXO.

REGLAS PARTICULARES DEL TORNEO:

TODOS LOS PARTIDOS SON A UN TOTAL DE 100 PUNTOS, SIENDO ESTE EL PUNTAJE DEL PERDEDOR, ASÍ QUIEN MENOS PUNTOS OBTENGA SERÁ EL GANADOR DEL PARTIDO.

SON VÁLIDAS LA PUNTUACIONES NEGATIVAS SIN TOPE MÁXIMO.

NO ESTA PERMITIDO EL ENGANCHE DE UN PARTICIPANTE ELIMINADO, **EN NINGÚN CASO**.

EN TODO MOMENTO DEL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS EN CUALQUIERA DE LAS INSTANCIAS DEL CAMPEONATO LOS PUNTOS Y RESULTADOS SERÁN ACORDADOS ENTRE LAS PERSONAS ENFRENTADAS EN UN MISMO JUEGO Y EL ORGANIZADOR, NO PERMITIENDOSE LA INTERVENCION FORTUITA DE TESTIGOS O PERSONAS AJENAS AL TORNEO Y QUE NO SE ENCUENTREN AUTORIZADAS POR ESTE.

TODOS LOS PARTIDOS SERÁN JUGADOS SIN DADOR DE CARTAS Y CONSIDERANDO EL SISTEMA DE REGLAS DE "MANO".

LAS BARAJAS Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN SERÁN SUMINISTRADOS POR LOS VEEDORES ASIGNADOS POR EL ORGANIZADOR.

EN CASO DE QUE LAS PERSONAS CONTRINCANTES NO SE ENCUENTREN DE ACUERDO PARA LA APLICACIÓN DE ALGÚN RESULTADO, PUNTUACIÓN O CUALQUIER CONFLICTO QUE EXISTIERE EN EL DESARROLLO DE UNA MANO O PARTIDA, SE SOLICITARÁ A ALGUNO DE LOS VEEDORES DISPUESTOS POR EL ORGANIZADOR PARA QUE TOMA RESOLUCIÓN EN EL CONFLICTO. ESTA RESOLUCIÓN SE CONSIDERARÁ COMO DEFINITIVA E INAPELABLE, PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES, PUDIENDO PROCEDER A LA ELIMINACIÓN DEL PARTICIPANTE QUE NO ACATE DICHA RESOLUCIÓN.

CUALQUIER ANORMALIDAD OBSERVADA POR ÉL O LOS VEEDORES QUE SE ENTIENDA COMO MANIPULACIÓN O ANIMOSIDAD DE ALGÚN PARTICIPANTE A QUERER OBTENER UNA VENTAJA DE MANERA NO COMPETITIVA SOBRE SUS COMPETIDORES, DARÁ LUGAR A ESTOS A DESCALIFICACIÓN.

OCTAVA:

PARA HACERSE ACREEDOR DE LOS PREMIOS, EL BENEFICIARIO DEL SORTEO DEBERÁ CONTESTAR CORRECTAMENTE DOS PREGUNTAS DE CULTURA O INTERÉS GENERAL ANTE EL ESCRIBANO PÚBLICO O LAS PERSONAS QUE ACTÚEN COMO TESTIGOS QUE HAYAN SIDO DESIGNADOS POR EL ORGANIZADOR PARA FISCALIZAR EL ACTO. PARA EL CASO QUE EL BENEFICIARIO DEL SORTEO NO RESPONDA CORRECTAMENTE LAS PREGUNTAS, EL PREMIO QUEDARÁ VACANTE.

ACTO SEGUIDO SE LABRARÁ UN ACTA DONDE QUEDARÁN ASENTADOS LOS DATOS PERSONALES DE LOS GANADORES Y DEMÁS CIRCUNSTANCIAS QUE EL ORGANIZADOR CONSIDERE OPORTUNAS. LA MISMA SERÁ SUSCRIPTA POR LOS GANADORES, UNA PERSONA POR EL ORGANIZADOR, Y DOS PERSONAS ASIGNADAS A TAL FIN, POR ESTE ÚLTIMO DENTRO DE LOS CONCURRENTES.

NOVENA: A LOS GANADORES SE LES HARÁ ENTREGA DEL PREMIO UNA VEZ FINALIZADO EL EVENTO. EL PREMIO NO PODRÁ SER TRANSFERIDO Y ÚNICAMENTE PODRÁ SER RETIRADO PERSONALMENTE POR LOS PARTICIPANTES GANADORES. ASIMISMO, EL PREMIO, NO PODRÁ SER CANJEADO, POR OTRO ELEMENTO.

DÉCIMA:

LOS PARTICIPANTES DEL TORNEO AUTORIZAN EXPRESAMENTE AL ORGANIZADOR A DIFUNDIR SU NOMBRE, DATOS PERSONALES, VOZ E IMÁGENES, POR LOS MEDIOS Y EN LA FORMA QUE CONSIDERE APROPIADO, CON FINES PUBLICITARIOS Y/O PROMOCIONALES DEL CONCURSO, SIN DERECHO A COMPENSACIÓN ALGUNA Y CONFORME A LO QUE CONSIDERE OPORTUNO PARA SU DIFUSIÓN.

DÉCIMA PRIMERA:

EL ORGANIZADOR PODRÁ, A SU SOLO CRITERIO, MODIFICAR LA DURACIÓN DEL CONCURSO, INTRODUCIR MODIFICACIONES A CUALQUIERA DE LOS PUNTOS ENUNCIADOS DANDO, EN SU CASO, LA DEBIDA COMUNICACIÓN Y PUBLICIDAD Y LLEVANDO A CABO DE CORRESPONDER, LOS PROCEDIMIENTOS LEGALES NECESARIOS Y DÁNDOLAS A CONOCER EN SUS DEBIDAS SALAS. EL ORGANIZADOR PODRÁ CANCELAR, SUSPENDER O MODIFICAR TOTAL O PARCIALMENTE EL

CONCURSO Y LAS PRESENTES BASES CUANDO SE PRESENTEN SITUACIONES NO IMPUTABLES AL ORGANIZADOR, SIN QUE ELLO GENERE DERECHO A COMPENSACIÓN ALGUNA A FAVOR DE LOS PARTICIPANTES. EL ORGANIZADOR SERÁ EL ÚNICO QUE TENDRÁ FACULTAD DE DECISIÓN RESPECTO DE TODA SITUACIÓN NO PREVISTA EN ESTAS BASES Y LAS RESOLUCIONES QUE ADOpte AL RESPECTO SERÁN DEFINITIVAS E INAPELABLES. LA MERA PARTICIPACIÓN EN EL CONCURSO IMPLICA LA TOTAL E IRRESTRICTA ACEPTACIÓN Y CONOCIMIENTO DE ESTAS BASES, ASÍ COMO DE LAS DECISIONES QUE POSTERIORMENTE PUEDA ADOPTAR EL ORGANIZADOR EN RELACIÓN A CUALQUIER PUNTO O CUESTIÓN NO PREVISTA EN LAS MISMAS.

DÉCIMA SEGUNDA: LAS EVENTUALES ACCIONES JUDICIALES QUE PUDIERAN CORRESPONDERLES A LOS PARTICIPANTES, POR CIRCUNSTANCIAS ACAECIDAS FUERA DE LAS ESTABLECIDAS EN ESTE REGLAMENTO Y DENTRO DEL PREDIO, POR DAÑOS Y PERJUICIOS OCASIONADOS POR TERCEROS SOBRE BIENES O SOBRE LAS PERSONAS DE LOS MISMOS SON DESISTIDAS EXPRESAMENTE POR LOS MISMOS RESPECTO DEL ORGANIZADOR, SIN PERJUICIO DE LAS QUE PUDIEREN EJERCITAR CONTRA LOS TERCEROS RESPONSABLES.

DÉCIMA TERCERA: ANTE CUALQUIER DIVERGENCIA QUE PUDIERA SURGIR CON RELACIÓN A ESTA PROMOCIÓN Y A TODOS SUS EFECTOS, LOS PARTICIPANTES Y EL ORGANIZADOR SE SOMETEN A LA JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA DE LOS TRIBUNALES ORDINARIOS DE LA CIUDAD DE SAN LUIS, PROVINCIA DE SAN LUIS, RENUNCIANDO A CUALQUIER OTRO QUE LES PUDIERA CORRESPONDER, INCLUSO DEL FUERO FEDERAL.

ANEXO 1: REGLAS GENERALES DEL CHINCHÓN

EL **CHINCHÓN** SE JUEGA A 2 O MAS JUGADORES Y SE UTILIZA LA **BARAJA ESPAÑOLA DE 50 CARTAS (INCLUYENDO COMODINES)**.

EL **OBJETIVO** DEL JUEGO ES SUMAR LA MENOR CANTIDAD DE PUNTOS POSIBLES Y HACER QUE LOS DEMÁS JUGADORES SUMEN PUNTOS. ASÍ QUIEN LLEGUE A LOS 100 PUNTOS SERÁ ELIMINADO DEL JUEGO Y QUIEN CONSIGA LA MENOR CANTIDAD DE PUNTOS SE CONSAGRARÁ COMO GANADOR DEL JUEGO.

CADA PARTICIPANTE DEBERÁ COMBINAR SUS CARTAS PARA CONSTRUIR ESCALERAS O GRUPOS DE CARTAS DE IGUAL NÚMERO COMPUESTAS POR, AL MENOS, TRES CARTAS.

LAS CARTAS QUE CADA JUGADOR NO CONSIGA ASOCIAR A UNA DE LAS POSIBLES COMBINACIONES, SON LAS QUE SUMARÁN PUNTOS AL FINALIZAR LA PARTIDA, POR LO QUE DEBERÁN INTENTAR CONSEGUIR QUE TODAS SUS CARTAS PARTICIPEN EN LA JUGADA ANTES QUE LOS Oponentes.

VALOR DE LAS CARTAS A SUMAR AL FINALIZAR CADA MANO (DE MAYOR A MENOR)

COMODIN: 50 PUNTOS

REY: 12 PUNTOS

CABALLO: 11 PUNTOS

SOTA: 10 PUNTOS

NUEVE: 9 PUNTOS

OCHO: 8 PUNTOS

SIETE: 7 PUNTOS

SEIS: 6 PUNTOS

CINCO: 5 PUNTOS

CUATRO: 4 PUNTOS

TRES: 3 PUNTOS

DOS: 2 PUNTOS

UNO: 1 PUNTO

CÓMO JUGAR AL CHINCHÓN

AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA SE DECIDE POR SORTEO AUTOMÁTICO EL DADOR, AL PRIMERO EN SACAR UNA FIGURA DE REY (12) ES LA MANO, ES DECIR, EL QUE EMPIEZA A JUGAR. EN LA SIGUIENTE RONDA (SI LA HAY) EMPEZARÍA EL JUGADOR SITUADO A LA DERECHA DEL ACTUAL.

EN CADA RONDA, SE REPARTEN 7 CARTAS A CADA JUGADOR Y LUEGO SE DESCUBRE UNA CARTA QUE SE DEJA EN EL CENTRO DE LA MESA CON EL RESTO DE LA BARAJA A SU LADO, PERO TAPADA. LOS JUGADORES PODRÁN VER SUS CARTAS Y ARMAR LOS JUEGOS QUE LES PUEDAN CONVENIR PARA COMENZAR CON LA RONDA.

EL JUGADOR QUE SE ENCUENTRA A LA DERECHA DE QUIEN REPARTIÓ ES QUIEN COMIENZA LA PARTIDA, LEVANTANDO UNA CARTA DE LA MESA, YA SEA LA CARTA DESCUBIERTA O DEL MAZO DADO VUELTA, SEGÚN SU CONVENIENCIA. UNA VEZ RAZONADA LA JUGADA QUE LE CONVIENE DEBE DEVOLVER UNA CARTA DE MANERA DESCUBIERTA AL LADO DEL MAZO, QUEDANDO NUEVAMENTE CON SIETE CARTAS EN LA MANO. ASÍ SUCESIVAMENTE HASTA COMPLETAR LA RONDA.

LOS DESCARTES SIEMPRE SE DEJAN DESCUBIERTOS EN UN MONTÓN, Y SOLO SE PUEDE ROBAR

LA CARTA SUPERIOR DEL MONTÓN, SIENDO EL ÚLTIMO DESCARTE, NUNCA OTRA CARTA DEL MASO.

CUANDO ALGÚN PARTICIPANTE LOGRA ASOCIAR TODAS LAS CARTAS A LOS JUEGOS (ESCALERA O GRUPO DE MAS DE TRES CARTAS IGUALES O CHINCHÓN) PUEDE CERRAR EL JUEGO PARA CONTABILIZAR LOS PUNTOS, YA SEA CON LAS SIETE (7) CARTAS HACIENDO JUEGO O SEIS (6) DE ELLAS QUEDANDO UNA CARTA QUE NO SEA SUPERIOR A CINCO (5) QUE SE SUMARÁ A LA PARTIDA.

PARA CERRAR LA MANO DEJARÁ LA CARTA DE LA QUE SE VA A DESHACER BOCA ABAJO SOBRE LAS CARTAS DESECHADAS Y SEGUIDAMENTE MOSTRARÁ LA JUGADA.

UNA VEZ SUMADOS LOS PUNTOS DE LOS PARTICIPANTES SE COMIENZA UNA NUEVA PARTIDA, HASTA QUE, EN LA SUMA DE TODAS LAS PARTIDAS, ALGÚN PARTICIPANTE LLEGUE A LOS 100 PUNTOS O EN SU DEFECTO, FORME UN "CHINCHÓN PURO", ES DECIR, UN CHINCHON SIN USAR NINGUN COMODIN. EN EL CASO DE HACER CHINCHON CON UNO O DOS COMODINES CONTARÁ COMO -10 PUNTOS.

RECUESTO DE PUNTOS:

PARA SUMAR LOS PUNTOS SE CUENTAN AQUELLAS CARTAS QUE NO HAYAN ESTADO LIGADAS A ALGÚN JUEGO.

CUANDO LA PERSONA QUE CIERRA LA PARTIDA FORMA UNA ESCALERA SIN COMODÍN GANA AUTOMÁTICAMENTE EL JUEGO, YA QUE FORMARÍA EL CONOCIDO "CHINCHÓN".

CUANDO LAS SIETE CARTAS SE ENCUENTRAN EN ESCALERA CON COMODÍN O DIVIDIDAS EN DOS JUEGOS SE OBTIENE COMO PUNTAJE MENOS DIEZ (-10). SI SEIS CARTAS SE ENCUENTRAN FORMANDO JUEGOS Y SOBRA UNA CARTA, SE SUMA EL VALOR DE ESTA ÚLTIMA, SIEMPRE Y CUANDO SEA IGUAL O MENOR A CINCO (5).

LOS DEMÁS PARTICIPANTES NO PODRÁN DESCARTAR CARTAS SOBANTES EN LOS JUEGOS DE LOS DEMÁS JUGADORES.

INSCRIPCIONES

LA INSCRIPCIÓN AL TORNEO PODRÁ REALIZARSE HASTA EL MISMO DÍA ANTES DE COMENZAR EL TORNEO A LAS 20:00 HS; SE PODRÁ REALIZAR COMUNICANDOSE AL 2665 – 263704 O PRESENTANDOSE PRESENCIALMENTE EN EL CASINO GOLDEN PALACE SAN LUIS CON EL PERSONAL HABILITADO A TAL FIN. SE ADMITIRÁN INSCRIPCIONES HASTA COMENZAR EL EVENTO O HASTA CUBRIR LA CAPACIDAD HABILITADA DE PARTICIPANTES. EL VALOR DE LA INSCRIPCIÓN POR PERSONA SERÁ DE \$3.500 (PESOS TRES MIL QUINIENTOS). EL CUPO MÁXIMO DE PARTICIPANTES DISPUESTOS PARA EL TORNEO ES DE 32 (TREINTA Y DOS) PERSONAS, POR LO QUE EN CASO DE CUBIERTA LA TOTALIDAD DE PLAZAS DISPONIBLES SE DARÁ POR CERRADA LA INSCRIPCIÓN. EL CUPO MÍNIMO A CUMPLIR PARA QUE SE PUEDA REALIZAR LA ACCIÓN ES DE 16 (DIECISEIS) PARTICIPANTES, DE NO ALCANZAR DICHA CANTIDAD DE PARTICIPANTES SE DARÁ POR CANCELADA LA FECHA Y SE DEVOLVERA EL IMPORTE DE LAS INSCRIPCIONES.