

BASES Y CONDICIONES

TORNEO DE TRUCO

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 DE TRUCO", 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 MARTES 20 DE FEBRERO DE 2024 A EL MARTES 30 DE ABRIL DE 2024 A PARTIR DE LAS 20HS Y ESTARÁ SUJETO A LAS SIGUIENTES CONDICIONES Y REGLAS QUE DETERMINAN LA OPERATIVIDAD DEL MISMO.

SEGUNDA:

LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN DENOMINADA TORNEO DE TRUCO 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 MARTES 20 DE FEBRERO DE 2024 A EL MARTES 30 DE ABRIL DE 2024 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, 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 23/04/2024 (INCLUSIVE).

- PRIMER LUGAR: 1 PREMIO DE \$80.000 (PESOS OCHENTA MIL) EN EFECTIVO (POR PAREJA) + 20.000 PUNTOS BOXIE (PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA)

- SEGUNDO LUGAR: 1 PREMIO DE \$30.000 (PESOS TREINTA MIL) EN EFECTIVO (POR PAREJA) + (10.000 PUNTOS BOXIE PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA)
- 1 PREMIO DE \$10.000 (PESOS DIEZ MIL) EN EFECTIVO (SALE O SALE)

PREMIOS DE LA FINAL (30/04/2024).

- PRIMER LUGAR: 1 PREMIO DE \$400.000 (PESOS CUATROCIENTOS MIL) EN EFECTIVO (POR PAREJA) + 20.000 PUNTOS BOXIE (PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA).
- SEGUNDO LUGAR: 1 PREMIO DE \$100.000 (PESOS CIEN MIL) EN EFECTIVO (POR PAREJA) + (10.000 PUNTOS BOXIE PARA CADA INTEGRANTE DE LA PAREJA)
- 1 PREMIO DE \$50.000 (PESOS CINCUENTA MIL) EN EFECTIVO (SALE O SALE)

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 DE SORTEO:

LA INSCRIPCIÓN AL TORNEO SE PODRÁ REALIZAR POR TELÉFONO AL NÚMERO 2665-263704, O PERSONALMENTE EN EL CASINO GOLDEN PALACE, UBICADO EN SAN MARTIN 578, POR MEDIO DE PERSONAL HABILITADO A TAL FIN, TRAS EL PAGO DE LA INSCRIPCIÓN DE \$5.000 (PESOS CINCO MIL) POR PAREJA. EL CUPO MÁXIMO DE PARTICIPANTES DISPUESTOS PARA LA PROMOCIÓN ES DE DIECISEIS (32) PAREJAS POR LO QUE EN CASO DE CUBIERTA LA TOTALIDAD DE PLAZAS DISPONIBLES SE DARÁ POR CERRADA LA INSCRIPCIÓN. EL MÍNIMO DE PAREJAS QUE SE DEBEN LOGRAR PARA PODER EFECTUAR LA PROMOCIÓN ES DE 16 PAREJAS. DE NO ALCANZAR ESTA CANTIDAD DE INSCRIPTOS, EL ORGANIZADOR PODRÁ DAR POR CANCELADA LA FECHA. LA INSCRIPCIÓN SE PODRÁ REALIZAR HASTA EL MISMO DÍA DEL TORNEO HASTA LAS 20:00 HS. CADA PAREJA TENDRÁ UN NÚMERO Y DE ESA FORMA SE SORTEARÁN LOS LUGARES Y SE REALIZARÁN LAS LLAVES, SI UNA PAREJA NO ESTA PRESENTE AL MOMENTO DE COMENZAR EL JUEGO LA PAREJA CONTRICANTE PASA AUTOMATICAMENTE A LA SIGUIENTE RONDA.

LA PROMOCIÓN ESTA ORGANIZADA DE ACUERDO A UN SISTEMA DE LLAVES, A SABER: SE DETERMINAN LOS ENFRENTAMIENTOS POR EL ORDEN EN QUE LAS PREJAS SE VAYAN SORTEANDO; EN LA PRIMERA RONDA HABRÁ 32 PAREJAS, EN LA SEGUNDA 16, EN LA TERCERA 8, EN LA CUARTA 4 Y EN LA QUINTA SERIA LA FINAL CON 2 PAREJAS. LO MISMO SE REPLICARÁ EN LA GRAN FINAL DEL MARTES 30/04/2024 DONDE PARTICIPARÁN LAS PAREJAS (1° Y 2° LUGAR) QUE VAYAN GANANDO EN CADA SEMANA.

DURANTE LA FINALES SEMANALES ENTRE LAS DOS PAREJAS DE PARTICIPANTES, SE PONDRAN A DISPOSICIÓN DEL PÚBLICO DOS URNAS DE DOS COLORES DISTINTOS (EJEMPLO: AZUL Y GRIS); ESTAS DOS PAREJAS TENDRAN CADA UNA ALGUNO DE ESOS COLORES Y EL PÚBLICO ESPECTADOR PODRÁ "APOSTAR", DE FORMA GRATUITA, POR ALGUNO DE LOS DOS EQUIPOS A

TRAVES DE UN CUPON FÍSICO QUE DEBERÁ COMPLETAR E INGRESAR EN LA URNA. POSTERIORMENTE CON LA URNA DE EL EQUIPO GANADOR SE REALIZARÁ UN SORTEO SALE O SALE DE \$10.000 (PESOS DIEZ MIL) EN EFECTIVO DURANTE CADA SEMANA. LOS CUPONES FÍSICOS LOS REPARTIRAN LOS ASISTENTES DE SALA APENAS SE EMPIECE A JUGAR LA FINAL ENTRE PARTICIPANTES.

EL MISMO SORTEO SE REALIZARÁ EN LA FINAL, PERO CON UN SORTEO DE \$50.000 (PESOS CINCUENTA MIL) EN EFECTIVO.

SEPTIMA:

SE APLICARÁN LAS REGLAS CLÁSICAS DE JUEGO DE "TRUCO ARGENTINO, SIN FLOR Y SIN LOS 10" QUE SE ENCUENTRAN ADJUNTAS EN LAS PRESENTES BASES Y CONDICIONES, COMO ANEXO 1. REGLAS PARTICULARES DEL TORNEO: TODOS LOS PARTIDOS GRANDE SON A UN TOTAL DE 30 PUNTOS DISPUESTOS EN QUINCE "MALAS" Y QUINCE "BUENAS", A DOS FALTAS ENVIDO. HABRÁ UNA DISPOSICIÓN DE 16 MESAS CON DOS PAREJAS CADA UNA. EN TODO MOMENTO DEL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS EN CUALQUIERA DE LAS INSTANCIAS DEL CAMPEONATO LOS PUNTOS Y RESULTADOS SERÁN ACORDADOS ENTRE LAS PAREJAS ENFRENTADAS EN UN MISMO JUEGO. TODOS LOS PARTIDOS SERÁN JUGADOS SIN DADOR DE CARTAS Y CONSIDERANDO EL SISTEMA DE REGLAS DE "MANO" Y "PIE" LAS BARAJAS Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN SERÁ SUMINISTRADOS POR LOS VEEDORES ASIGNADOS POR EL ORGANIZADOR. EN CASO DE QUE LAS PAREJAS CONTRINCANTES NO SE ENCUENTREN DE ACUERDO PARA LA APLICACIÓN DE ALGÚN RESULTADO, PUNTUACIÓN O CUALQUIER CONFLICTO QUE EXISTIERE EN EL DESARROLLO DE UNA MANO, SE SOLICITARÁ A ALGUNO DE LOS VEEDORES DISPUESTOS POR EL ORGANIZADOR PARA QUE TOMA RESOLUCIÓN EN EL CONFLICTO. ESTA RESOLUCIÓN SE CONSIDERARÁ COMO DETERMINANTE E INAPELABLE, POR LAS PAREJAS PARTICIPANTES. CUALQUIER ANORMALIDAD OBSERVADA POR EL O LOS VEEDORES QUE SE ENTIENDA COMO MANIPULACIÓN O ANIMOSIDAD DE ALGÚN PARTICIPANTE A QUERER OBTENER UNA VENTAJA DE MANERA NO COMPETITIVA, DARÁ LUGAR A LOS MISMOS A DESCALIFICAR LA PAREJA; CLASIFICANDO A SU CONTRINCANTE AUTOMÁTICAMENTE A LA SIGUIENTE RONDA.

OCTAVA:

AL GANADOR SE LE HARÁ ENTREGA DEL PREMIO UNA VEZ FINALIZADO EL EVENTO. EL PREMIO NO PODRÁ SER TRANSFERIDO Y ÚNICAMENTE PODRÁ SER RETIRADO PERSONALMENTE POR EL PARTICIPANTE GANADOR. ASIMISMO, EL PREMIO, NO PODRÁ SER CANJEADO, POR OTRO ELEMENTO.

NOVENA:

LOS PARTICIPANTES DE LA PROMOCIÓN AUTORIZAN EXPRESAMENTE A EL 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 LO CONSIDERE OPORTUNO PARA SU DIFUSIÓN.

DECIMA:

EL ORGANIZADOR PODRÁ, A SU SOLO CRITERIO, MODIFICAR LA DURACIÓN DE LA PROMOCIÓN, 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 LA PROMOCIÓN 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.

DECIMA PRIMERA:

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.

DECIMA SEGUNDA:

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 VILLA MERCEDES, PROVINCIA DE SAN LUIS, RENUNCIANDO A CUALQUIER OTRO QUE LES PUDIERA CORRESPONDER, INCLUSO DEL FUERO FEDERAL.

ANEXO 1

REGLAS GENERALES DEL TRUCO ARGENTINO EL TRUCO ARGENTINO SE JUEGA A 2 JUGADORES O POR PAREJAS Y SE UTILIZA LA BARAJA ESPAÑOLA DE 40 CARTAS. EL OBJETIVO DEL JUEGO ES GANAR UN NÚMERO DETERMINADO DE CHICOS (EN ESTE CASO, UNO). CADA CHICO SE JUGARÁ A 30 PUNTOS. LA PRIMERA MITAD DE LOS PUNTOS SE LES LLAMA POPULARMENTE "MALAS", Y A LA SEGUNDA "BUENAS". LOS PUNTOS SE CONSIGUEN MEDIANTE LOS TRUCOS Y LOS ENVITES, QUE SON APUESTAS QUE SE VAN REALIZANDO EN EL TRANSCURSO DE LAS DIFERENTES MANOS DE CADA RONDA.

VALOR DE LAS CARTAS (DE MAYOR A MENOR) AS DE ESPADAS (TAMBIÉN LLAMADO "MACHO"), AS DE BASTOS (TAMBIÉN LLAMADO "HEMBRA"), SIETE DE ESPADAS, SIETE DE OROS, TRESSES, DOSES, AS DE OROS Y AS DE COPAS (LLAMADOS "ANCHOS FALSOS"), DOCES, ONCES, DIECES, SIETE DE COPAS Y SIETE DE BASTOS (LLAMADOS "SIETES FALSOS" O "MALOS"), SEISES, CINCOS, CUATROS.

COMO JUGAR: AL PRINCIPIO DE LA PARTIDA SE DECIDE POR SORTEO AUTOMÁTICO EL DADOR O MANO, AL PRIMERO EN SACAR UNA FIGURA DE REY (12) Y LA MANO, ES DECIR, EL QUE EMPIEZA A JUGAR. EN LA SIGUIENTE RONDA EMPEZARÍA EL JUGADOR SITUADO A LA DERECHA DEL ACTUAL. EN CADA RONDA, SE REPARTEN 3 CARTAS A CADA JUGADOR Y TODOS TIRAN UNA CARTA POR RONDA. EL JUGADOR CON LA CARTA DE MAYOR VALOR GANARÁ DICHA RONDA (POPULARMENTE DENOMINADAS PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA) Y TIRARÁ PRIMERO EN LA SIGUIENTE (EN CASO DE EMPATE EL JUGADOR ANTERIOR SERÁ EL PRIMERO EN TIRAR). LA PRIMERA PAREJA O JUGADOR QUE GANA 2 RONDAS, GANA LA MANO. CASOS ESPECIALES: SI SE EMPATA LA PRIMERA RONDA GANARÁ LA MANO AQUEL JUGADOR O PAREJA QUE GANE CUALQUIERA DE LAS DOS RONDAS RESTANTES. SI SE GANA UNA RONDA, SE PIERDE OTRA Y SE EMPATA LA 3ª, GANA LA MANO EL JUGADOR O PAREJA QUE HA GANADO LA "PRIMERA" RONDA. SI SE EMPATAN LAS 3 RONDAS SEGUIDAS, GANARÁ LA RONDA EL JUGADOR MANO.

EL TRUCO: EL TRUCO ES UNA APUESTA QUE SE PUEDE REALIZAR EN CUALQUIER MOMENTO DE LA PARTIDA Y LA COBRA EL GANADOR DE LA MANO. LA PAREJA O JUGADOR CONTRARIO DEBE RESPONDER CON UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES: NO QUIERO, RECHAZA EL TRUCO Y LA PAREJA CONTRARIA GANA LA RONDA. QUIERO, ACEPTA LA APUESTA LA CUAL SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA. RETRUCO O VALE CUATRO: SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO A LA PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA. APUESTA PUNTOS ENVIDO: 1 PUNTO O 2 PUNTOS. REAL ENVIDO: 1 PUNTO O 3 PUNTOS. FALTA ENVIDO: 1 PUNTO O GANA EL PARTIDO. ENVIDO + ENVIDO: 2 PUNTOS O 4 PUNTOS. ENVIDO + REAL ENVIDO: 2 PUNTOS O 5 PUNTOS. ENVIDO + FALTA: 2 PUNTOS O GANA EL PARTIDO. REAL ENVIDO + FALTA: 3 PUNTOS O GANA EL PARTIDO. ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO: 4 PUNTOS O 7 PUNTOS. ENVIDO + REAL ENVIDO + FALTA: 5 PUNTOS O GANA EL PARTIDO. ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO + 7 PUNTOS O GANA EL PARTIDO.

EL ENVIDO: ESTA APUESTA LA GANA EL JUGADOR QUE CONSIGUE LIGAR 2 CARTAS DEL MISMO PALO CUYA SUMA SEA LA MÁS ALTA. EN ESTE CASO, LOS SIETES SON LAS CARTAS DE MAYOR VALOR, Y LOS ASES LAS MÁS BAJAS. ADEMÁS, SÓLO SE PUEDE REALIZAR EN LA PRIMERA RONDA Y SIEMPRE ANTES DEL TRUCO. SI SE TIENEN 2 CARTAS DEL MISMO PALO, SE SUMA SU VALOR + 20 (DEAHÍ LA IMPORTANCIA DE LIGAR DOS CARTAS DEL MISMO PALO). LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA DEL ENVIDO ES 33 (7+6+20=33). LAS FIGURAS O CARTAS NEGRAS (SOTA, CABALLO Y

REY) VALEN 0 PUNTOS PARA EL ENVIDO. SI SE TIENEN 2 FIGURAS DEL MISMO PALO LA PUNTUACIÓN DE ENVIDO ES 20. SI NADIE TIENE 2 CARTAS DEL MISMO PALO, SE CUENTA LA CARTA MÁS ALTA. EN CASO DE EMPATE, GANA EL JUGADOR QUE VA DE MANO. EN EL ENVIDO ES IMPORTANTE SABER SI SE ESTÁ EN "BUENAS" O "MALAS". LA PAREJA O JUGADOR CONTRARIO DEBE RESPONDER CON UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES: NO QUIERO. RECHAZA LA APUESTA Y LA PAREJA QUE HA ENVIDADO SUMA LOS PUNTOS APOSTADOS HASTA ESE MOMENTO. QUIERO: ACEPTA LA APUESTA QUE SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA. ENVIDO, REAL ENVIDO O FALTA: SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO AL JUGADOR O PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA. APUESTA(S) NO QUIERO QUIERO.

FALTA: LA FALTA ES LA APUESTA MÁXIMA DEL ENVIDO Y LA PUNTUACIÓN CONSEGUIDA DEPENDE DEL ESTADO DE LA PARTIDA; EN CASO DE QUE GANE LA FALTA QUIEN VA A PERDIENDO EL TANTEADOR OBTENDRÁ LOS PUNTOS QUE LE FALTAN AL GANADOR PARA OBTENER EL CHICO. EL JUGADOR O PAREJA GANADORA SE LLEVA LOS PUNTOS QUE LE FALTAN AL JUGADOR O PAREJA CON MÁS PUNTOS (HASTA EL MOMENTO DE HABER CANTADO) PARA CONSEGUIR EL CHICO. EL ENVIDO SE JUEGA ANTES QUE EL TRUCO, POR TANTO, SI UNA PAREJA LLEGA A LOS PUNTOS DE UN CHICO SUMANDO LOS PUNTOS DEL ENVIDO, GANA EL CHICO Y EL TRUCO NO SE TIENE EN CUENTA.

JUGAR LAS CARTAS TAPADAS TIRAR UNA CARTA TAPADA PUEDE RESULTAR ÚTIL PARA ENGAÑAR A LOS CONTRARIOS Y ESCONDER TU JUGADA. ¡ATENCIÓN! SI SE TIRA UNA CARTA TAPADA, ESA CARTA PIERDE SU VALOR (TODAS LAS CARTAS LE GANAN Y SÓLO PUEDE EMPATAR CON OTRA CARTA TAPADA). NINGÚN JUGADOR PUEDE OCULTAR SUS CARTAS DE LA VISIÓN DEL RESTO DE LOS COMPETIDORES POR LO QUE PODRÁ SER OBSERVADO POR LOS COMPETIDORES DE LA PARTIDA O LOS VEEDORES DEL TORNEO.