

## Novedades

Con el objetivo marcado de ofrecer a todos los pelotazales un juego lo más parecido al del frontón, hemos introducido nuevos cambios en nuestro sistema de juego.

- El momio podrá variar, al igual que en el frontón. Gracias a estas variaciones podréis cubrir vuestras apuestas o aumentar beneficios con nuevas apuestas y momios diferentes.

## Cómo se juega

- El juego **será gratuito** y se basa en el sistema utilizado en el frontón por corredores y público.
- La página del partido muestra el nombre del pelotari o los pelotaris de cada pareja y su color en el juego.
- Se informa también del valor de cada apuesta en función de por quién se apueste, el valor del color contrario nos indica el beneficio a obtener.
- Por qué esta diferencia de valor (momio). En todos los partidos hay un favorito, en nuestro juego el valor del favorito es 1.000 puntos, el del no favorito algo menos. En caso de que no exista un favorito claro las dos papeletas valen 1.000 puntos, en este caso las apuestas están a la par. A lo largo del partido, el valor irá variando ya que las posibilidades de uno y de otro van cambiando con el marcador.
- Rellene el número de papeletas que desee jugar y el color de las mismas.
- Ejemplo: azul:1000 rojo: 900 (momio=100)

Si jugamos 1 papeleta por azul: si perdemos, perderemos 1000 puntos; si ganamos, ganaremos 900

Si jugamos 1 papeleta por rojo: si perdemos, perderemos 900 puntos; si ganamos, ganaremos 1000.



- Puede coger todas las papeletas que desea sin exceder la cantidad de puntos de su cuenta personal.
- Puede adquirir papeletas en cualquier momento, por uno o por otro color.
- El sistema buscará la interactividad entre los usuarios del juego. Es decir, las apuestas serán admitidas siempre que haya otra solicitud en sentido contrario.
- La apuesta no aceptada permanecerá a la espera de que otro usuario la admita, jugando en contra de la apuesta que estaba pendiente de aceptación.
- Por ello, cuando se vaya a realizar una apuesta, bajo el marcador figurará un número que indicará el estado global de las apuestas hasta el momento, denominado '**Apuestas en espera:**'.
- Ejemplo: Si juego tres papeletas por el azul, mi apuesta no será aceptada hasta que otro usuario juegue por el color rojo la misma cantidad de papeletas. Así, en el panel "Apuestas en espera" figurará el número de apuestas, en este caso aparecerán las tres de color azul, que advierte el desequilibrio existente entre las apuestas entre un color y otro. De esta manera si un usuario juega otras tres por el azul "Apuestas en espera" indicará '6' de color azul, que viene a ser la suma de las tres apuestas iniciales más las tres posteriores. Si por el contrario, se jugaran tres posturas por el rojo "Apuestas en espera" reflejará el número cero.



#### **Apuestas en espera: 4**

En estos momentos hay 4 apuestas por azules sin aceptar, si queremos apostar por Rojo nuestra apuesta se aceptará automáticamente. Si queremos Azul, la cantidad de apuestas en espera aumentará, a la espera de otro apostante por Rojo.

- Las apuestas no admitidas figurarán en el apartado de apuestas pendientes hasta que no sean aceptadas por otro usuario. Si al final, nadie acepta las apuestas pendientes la puntuación será devuelta al casillero de los participantes.

- Al igual que en el frontón el momio puede variar antes y durante el partido. Las apuestas realizadas con un momio diferente al que se encuentre en ese momento en el sistema no podrán ser aceptadas. El jugador que tiene alguna apuesta pendiente con un momio diferente se encontrará con dos opciones:

Estas apuestas pendientes que tienen distinto momio tendrán un color diferente a las pendientes con el momio del momento, para que el usuario pueda decidir sobre ellas.

The screenshot shows a table titled 'APUESTAS PENDIENTES' with the following columns: MARCAJORA, MOMIO, N° APUESTAS, A PERDIDA, and A GANAR. There are two rows of data. The first row has a yellow background and a checkbox that is checked. The second row has a green background and a checkbox that is unchecked. Below the table is a button labeled 'Cancelar apuestas marcadas'. Callouts point to these elements with the following text:

- Apuestas pendientes activas (con el momio actual) - points to the first row.
- Apuestas pendientes inactivas (con un momio diferente) - points to the second row.
- Botón para ajustar el momio a la nueva situación y volver a activar la apuesta - points to the 'Ajustar' button in the second row.
- Botón para cancelar las apuestas marcadas - points to the 'Cancelar apuestas marcadas' button.

MARCAJORA	MOMIO	N° APUESTAS	A PERDIDA	A GANAR
<input checked="" type="checkbox"/> 12	90000000	4	4000	3600
<input type="checkbox"/> 10	100000000	9	8000	8000

Cancelar apuestas marcadas

1. Eliminar la apuesta, ya que las nuevas condiciones no le satisfacen o
2. Ajustar su apuesta al nuevo momio para que pueda ser aceptada.

- El apartado denominado "histórico", permite a todos los usuarios seguir la situación de sus apuestas partido por partido. De esta manera se evitarán malentendidos.
- En el caso de que se quisiera anular alguna apuesta sólo podrá hacerse en aquellas que permanezcan pendiente. Las papeletas aceptadas no se podrán anular.

## Premios

- Solamente por registrarse usted recibirá 10.000 puntos en su cuenta personal.
- Conforme vaya ganando apuestas sus puntos irán aumentando. Hasta un máximo de 500.000 puntos
- En cualquier momento usted puede cambiar sus puntos por los siguientes artículos de ASPE:
  - ★ Entrada (**no de Torneo ni Campeonato**) que usted elija: 150.000 puntos
  - ★ Pelota oficial ASPE: 300.000 puntos.
  - ★ Pantalón oficial de pelotari: 400.000 puntos.
  - ★ Camiseta oficial ASPE: 500.000 puntos.
- Si su cuenta se queda con una cantidad menor a 1000 puntos, no se preocupe, en 15 días volverá a recibir 10.000 nuevos puntos para seguir participando.
- Para obtener sus premios solamente debe entrar en el apartado "solicitar premio" y allí cambiar sus puntos por el premio o premios que desee; siempre que el valor del mismo sea menor o igual a la cantidad de puntos de su cuenta.
- Si canjea sus puntos por algún premio y se queda con menos de 1.000 automáticamente recibirá 10.000 nuevos puntos.
- **EL PLAZO DE CANJEO** de premios es **LIMITADO**. El juego comenzará con el inicio de la temporada de pelota, es decir, con el Campeonato del 4 ½ de La LEP.M. y concluirá, con el Campeonato Manomanista. **UNA VEZ FINALIZADA LA TEMPORADA, TODOS LOS USUARIOS TENDRÁN UN MES PARA REALIZAR EL CANJEO**. El plazo comienza desde el mismo día que concluya la final del mano a mano. Si en el mencionado periodo no se realiza el correspondiente canjeo, perderá todos los puntos y su derecho de canjeo.
- Con el inicio de cada temporada, TODOS LOS PUNTOS serán reducidos a 10.000 y todos los usuarios comenzarán con la misma puntuación. Es decir, **no se pueden acumular los puntos de una temporada a otra.**

## Otras Reglas

- En caso de que el partido se suspenda, todas las apuestas sobre el mismo se anularán.
- En caso de que haya algún cambio en la programación del partido, que cambie algún pelotari, las apuestas seguirán siendo válidas, no pudiendo ser anuladas si han sido aceptadas.
- La cantidad máxima de puntos acumulable es de 500.000 puntos (valor del premio máximo).