



## **INSTRUCCIONES DE JUEGO**

---

JUEGO VIRTUAL CARRERAS DE MOTOS

## Cómo Jugar

1. Descripción General
2. Descripción del juego
3. Reglas del juego
4. ¿Como apostar?
5. ¿Cómo ver el historial de apuestas?
6. Secuencia del juego
7. Mercados
8. Glosario
9. Condiciones
10. Tasa de Retorno al jugador

### 1. Descripción General

- **Frecuencia.** Este es un juego instantáneo, el video de la carrera comenzará inmediatamente después de que las apuestas hayan sido colocadas y registradas. La funcionalidad del botón de salto/skip permite al usuario moverse inmediatamente entre las diferentes fases del juego. El botón de Saltar Evento/Skip permite al usuario seleccionar entre diferentes eventos. Esto significa que el usuario decide qué carrera comienza, por lo que esta se genera de forma única y se ejecuta exclusivamente para el usuario.
- **Apuesta mínima y máxima.** La plataforma tiene una cantidad de apuesta mínima y máxima. Estas cantidades serán mostradas si la Apuesta ingresada es menor al Mínimo requerido o mayor al Máximo permitido.
- **Apuestas simples:** Una apuesta en una selección de un solo evento. Si la apuesta resulta ganadora, el premio será el resultado de multiplicar la apuesta por las probabilidades.
- **Ganancia máxima.** La plataforma tiene una cantidad máxima de pago. Esta cantidad será mostrada si el pago/ganancia de la selección excede el máximo permitido.
- **Cuotas.** Este juego ofrece cuotas en los siguientes formatos: Decimal, \*Fraccional, Americano, Hong Kong e Indo.

\* Las probabilidades fraccionales se redondean a la parte entera (por ejemplo, 33.4 será 32/1) en la representación de las probabilidades, sin embargo, el cálculo de la ganancia

se pagará en función de las probabilidades decimales. Puede cambiar a la vista decimal para ver las probabilidades exactas.

## 2. Descripción del juego

**Carreras de Motos** es un juego de carreras virtuales basado en videos pregrabados. Se escogen 6 ciclistas de dentro de un grupo. El sistema determina la primera, segunda y tercera posición de clasificación, y las apuestas se pueden hacer en los mercados dependiendo de esa información.

## 3. Reglas del juego

1 El número de motociclistas es 6.

2 La primera, segunda y tercera posición son determinadas por el sistema usando un (RNG Generador de Números Aleatorios) y la clasificación de los motociclistas.

## 4. ¿Cómo apostar?

- Seleccione un mercado de apuesta usando el interfaz de apuesta de usuario.
- Para cada selección, se puede ver una breve descripción y las cuotas correspondientes. Elija uno de los mercados ofrecidos.
- El ticket se habilitará cuando se realice al menos una selección.
- Introduzca la cantidad que desea apostar:
  - Escriba en el campo de texto,
  - o pulse sobre las fichas para incrementar la cantidad.
- Es posible eliminar una selección en cualquier momento pulsando sobre el botón (x), (**Limpiar todo x**) o (**Papelera**).
- Se puede seleccionar el "**Modo de apuesta**":
  - *Cantidad por apuesta*: la cantidad es multiplicada por el número de selecciones en la combinación.
  - *Dividir apuesta*: la cantidad es dividida por el número de selecciones en la combinación.
- Antes de confirmar las apuestas, los usuarios pueden agregar más apuestas presionando en cada uno de los mercados o en "**Añadir más selecciones**".
- Pulse sobre el botón "**Apuesta ahora**" o "**Comenzar**" para registrar el ticket.
- Se mostrará un mensaje emergente de confirmación, teniendo la posibilidad de:
  - Pulsar "Comenzar" para cerrar las apuestas e iniciar la visualización del evento, o
  - Pulsar el botón "Añadir Apuestas" para volver al interfaz de apuestas.

- Si se inicia el juego, se mostrará un mensaje para confirmar que el ticket ha sido registrado y se mostrará la página en vivo para visualizar las carreras y las ganancias potenciales actualizadas en tiempo real. En cualquier momento, el jugador puede:
  - *Ir a los resultados.*
- Una vez que la carrera ha terminado, el usuario puede ver:
  - *Resultados*
  - *Siguiente evento: llevará al usuario de vuelta a la pantalla inicial del juego.*

## 5. ¿Cómo ver el historial de apuestas?

- El resultado de las apuestas se muestra en la página Historial de apuestas.
- Esta página se puede abrir pulsando el enlace del menú.
- Los tickets se agrupan por fecha. Se proporciona la siguiente información:
  - Ticket ID
  - Fecha
  - Apuesta
  - Ganancia
  - Estado
  - Evento
  - Mercado
  - Selección
  - Cuotas
  - Resultados
  - Apuesta
  - Ganancia
  - Estado
  - Transacción de crédito

## 6. Secuencia del juego

La secuencia del juego se compone de las siguientes partes:

- **Realización de la apuesta:** Los mercados de apuestas, la clasificación de los competidores y las estadísticas están disponibles para hacer apuestas.
- **Video de la carrera:** Se muestra un video de la carrera.
- **Resultados:** Las apuestas se liquidan y se muestra el resultado de la carrera.

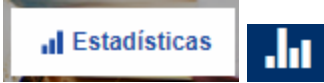



## 7. Mercados

- **Ganador:** El motociclista seleccionado ganará la carrera.

- **Colocado 2:** El motociclista seleccionado terminará primero o segundo en la carrera.
- **Colocado 3:** El motociclista seleccionado terminará primero, segundo o tercero en la carrera.
- **Gemela no Reversible:** Los dos motociclistas seleccionados terminarán en los dos primeros lugares (en orden exacto).
- **Gemela Reversible:** Los dos motociclistas seleccionados terminarán en los dos primeros lugares (en cualquier orden).
- **Trio no Reversible:** Los tres motociclistas seleccionados terminarán en los tres primeros lugares (en orden exacto). Los usuarios podrán seleccionar las posiciones y corredores elegidos y se les mostrará las cuotas y posibles combinaciones de las selecciones que hayan elegido.
- **Par/Impar:** Predice si el número del motociclista ganador será par o impar.
- **Más/Menos:** Predice si el número del motociclista ganador estará por encima o por debajo de 3.5.

## 8. Glosario

1. **Cuotas:** Expresión numérica determinada por el operador, que se multiplica por la cantidad de la apuesta colocada por el jugador para calcular las ganancias.
2. **RTP:** Tasa de retorno al jugador.
3. **Stake:** Cantidad monetaria colocada en la apuesta.

|   |  |
|---|--|
|  | <p>Las estadísticas aparecerán en la pantalla completa, pero si el usuario minimiza la pantalla, aparecerá el siguiente ícono. Al seleccionar este ícono, el usuario podrá ver los últimos resultados.</p> |
|  | <p>Al seleccionar este ícono, el usuario podrá ver las reglas del juego.</p>   |
|  | <p>Al seleccionar este ícono, el usuario podrá elegir un evento / carrera diferente.</p>   |
|  | <p>En la aplicación móvil, el usuario podrá guardar el juego en favoritos seleccionando este ícono.</p>  |

## 9. Condiciones

### Cancelaciones

Las apuestas, tickets y sorteos pueden cancelarse debido a:

Fallos técnicos: problemas de conexión a Internet, fallo del sistema ...

En estos casos, las apuestas pertinentes se marcarán como nulas y las cantidades apostadas se devolverán en su totalidad.

**\* Todos los fallos de funcionamiento anularán todas las ganancias.**

#### **Límites de apuestas**

- Los límites del juego (apuesta máxima, apuesta mínima, pago máximo) están sujetos al límite de la plataforma.
- Los límites del juego pueden ser inferiores a los límites de la plataforma.

\* Algunos mercados pueden estar bloqueados ( marcado en gris en la interfaz de juego) y las cuotas que se muestran para esas apuestas son ficticias.

#### **10.Tasa de retorno al jugador**

La tasa de retorno al jugador es 86,2 %

