



PORRA TOUR23

1.-NORMAS DE JUEGO

El juego consiste en elegir **7 corredores** de este grupo propuesto (del 1 al 7)

CARAPAZ	Richard
EWAN	Caleb
GROENEWEGEN	Dylan
HINDLEY	Jay
JAKOBSEN	Fabio
MAS	Enric
PEDERSEN	Mads
PHILIPSEN	Jasoer
POGACAR	Tadej
VAN AERT	Wout
VAN DER POEL	Mathieu
VINGEGAARD	Jonas

Debes elegir además otros **7 corredores** (del 8 al 14) de entre los restantes corredores participantes .

Uno de tus 14 corredores pronosticados lo debes marcar como **ESPECIAL** y este puntuará **DOBLE**.

PLENO

Por último debes pronosticar el número de ETAPAS que ganará el ciclista campeón del Tour23 ,de entre 4 opciones que se te proponen , en caso de ganar la PORRA si aciertas este número de etapas te llevarás el PLENO.

Recuerda que NO se eligen ni indican dorsales de los corredores

2.-PLAZO DE ENTREGA Y DE RECLAMACIONES

Se podrán inscribir equipos **hasta el comienzo de la carrera el SABADO 1 de JULIO** y hasta ese mismo momento si tuvieras equipos ya presentados con anterioridad puedes realizar cambios.

El plazo para reclamaciones vence el **lunes 10 de JULIO** salvo para el supuesto de que se detecte en algún equipo + de los 7 corredores permitidos del grupo propuesto, un especial no seleccionado previamente, un corredor repetido, etc... en estos casos o análogos no se está sujeto al citado plazo de reclamaciones y pueden rectificarse los equipos hasta la fecha de entrega de premios.

3.-PRECIO DE TUS EQUIPOS

Cada equipo cuesta **25 €**, pero por cada dos equipos que haga el mismo identificador (DNI, NIE, CIF...) puede hacer otro equipo más por tan solo **10 €**. **Ponemos unos ejemplos para ilustrar los costes**

1 Equipo 25 €	4 Equipos 85 €	Etc...
2 Equipos 50 €	5 Equipos 110 €	
3 Equipos 60 €	6 Equipos 120 €	

4-MODO DE PRESENTAR TUS EQUIPOS

Puedes presentar tus equipos presencialmente en Zatoz o inscribiéndolos en la web de Zatoz; www.zatoz.eus, si lo prefieres también puedes enviar la papeleta con tus equipos por wassap al tfno móvil 666654825 o por email a zatoz@zatoz.eus. **LA PRESENTACION DESDE EL FORMULATIO WEB ES LA MANERA RECOMENDADA PARA EVITAR ERRORES.**

5.-PAGO DE TUS EQUIPOS

Tus equipos-apuestas ya presentadas se confirmarán cuando realices el PAGO que lo podrás efectuar en metálico en Zatoz o mediante bizum al 666654825 o mediante transferencia bancaria en la cuenta número ES03 3035 0032 19 0321146889

6.-CLASIFICACIONES DEFINITIVAS Y SUSPENSIONES

Las puntuaciones, clasificaciones y premios asignados en el TOUR23 tendrán la consideración de DEFINITIVOS de acuerdo a las clasificaciones oficiales publicadas al término de las Competiciones, por lo tanto las decisiones modificativas que pudieran adoptar las citadas páginas oficiales con posterioridad no afectarán a las clasificaciones ya cerradas de la PORRA.

Para el caso de suspensión del TOUR23 antes del inicio de la etapa nº 10 del martes 11 de JULIO 2023, la PORRA quedará anulada y toda la recaudación se destinará a premios de la siguiente Porra Zatoz, pudiendo cada identificador jugar en la siguiente Porra las apuestas que quiera con total libertad y además sin coste alguno el mismo número de apuestas que hubiera jugado en el TOUR23 suspendido.

Si se suspendiera una vez comenzada la etapa nº 10 el martes 11 de JULIO 2023, los premios se repartirán en función de la última clasificación provisional .

7.-PUNTUACIONES

PUNTUACIONES DIARIAS	1º	2º	3º	4º	5º	LIDER
ETAPAS 1 a 15	100	40	30	20	10	50
ETAPAS 16 a 20	150	40	30	20	10	100
ETAPA 21	150	40	30	20	10	-
PUNTUACIONES FINALES	1º	2º	3º	4º	5º	6º
	600	300	200	100	75	70
	7º	8º	9º	10º	Montaña	Regularidad
	65	60	55	50	150	150

EL pronosticado ESPECIAL puntúa DOBLE

8.-PREMIOS

Se destina a premios el 100% de la recaudación

Primero + pleno acertado	60,00% + BOTE ACUMULADO DE 941,50 €
Primero sin pleno acertado	50,00%
Segundo	20,00%
Tercero	10,00%
Del 4º al 10º	10,00% a repartir

9.-CORRECCIONES DE ERRORES

*Los equipos presentados desde el **FORMULARIO WEB** no van a generar estos errores, pero para los presentados por papeleta las soluciones serian estas

A.-CORRECCION DE EQUIPOS CON ERRORES EN SU CORREDOR ESPECIAL

Equipo sin Corredor Especial

En los supuestos en los que algún equipo no pronostique un corredor especial dejando la casilla en blanco por no haber sido rellenada, se le asignará como especial el primero de los que haya rellenado en su equipo del 1 al 7.

Equipo con Corredor Especial que no participa

En los supuestos en los que algún equipo pronostique un corredor especial no válido por no participar, se le asignará como especial el primero válido de los que haya rellenado en su equipo del 1 al 7.

Equipo con Corredor Especial no pronosticado previamente

En los supuestos en los que algún equipo pronostique un corredor especial que no haya pronosticado previamente entre sus 14 y en consecuencia esté participando con 15 corredores, el especial pasará a entenderse pronosticado como corredor numero 1 si fuera un especial de los del grupo del 1 al 7 y en este caso se le eliminaría el último de los del grupo del 1 al 7.

Si el especial fuera del resto de corredores , sería pronosticado como corredor nº 8, en cuyo caso eliminaría de su listado el corredor 14.

B.-SUSTITUCION DE UN CORREDOR MAXIMO EN EQUIPOS CON MENOS DE 14 PRONOSTICOS VALIDOS

Equipo con menos de 7 corredores válidos del grupo del 1 al 7

En los supuestos en los que algún equipo pronostique menos de 7 corredores válidos de los 7 del grupo del 1 al 7, (*corredor repetido, corredor que no participa, corredor de los del grupo de restantes corredores colocado entre los del bloque del 1 al 7, casilla en blanco por no haber sido rellenada , etc...*) será sustituido por el corredor más pronosticado estadísticamente de entre los del grupo del 1 al 7.

Equipo con menos de 7 corredores válidos del resto de corredores (del 8 al 14)

En los supuestos en los que algún equipo pronostique menos de 7 corredores válidos de los del resto de corredores, del 8 al 14, (*corredor repetido, corredor que no participa, corredor de los del grupo del 1 al 7 colocado entre los del bloque del 8 al 14, casilla en blanco por no haber sido rellenada , etc...*) será sustituido por el corredor más pronosticado estadísticamente de entre los del grupo de restantes corredores (del 8 al 14)

Se procederá a la sustitución de hasta **UN corredor máximo en cada equipo**, sustituyendo siempre en primer lugar los corredores del grupo del 1 al 7.

El modo de asignación del corredor sustituto será objetivo, el corredor que se le asignará será aquel que estadísticamente haya sido el más pronosticado por la mayoría de entre los del grupo del 1 al 7 si la sustitución debe ser de un corredor de ese grupo , o aquel corredor que estadísticamente haya sido el más pronosticado por la mayoría de entre los del resto de corredores (del 8 al 14) si la sustitución debe ser de un corredor de ese grupo y si ese equipo ya tuviera en su lista ese corredor sustituto pues el siguiente de la lista estadística y así sucesivamente.

La estadística a estos efectos se obtiene tras contabilizar todos los equipos con sus corredores válidos y por orden alfabético y por tanto en caso de que varios corredores hayan sido pronosticados el mismo numero de veces, el orden alfabético del programa nos indicaría siempre que corredor es el susceptible de ser asignado en primer lugar..

Estas sustituciones requieren de cumplir las condiciones antedichas y de una buena fe que se presume en los participantes. El plazo máximo vencería el 10 de julio, plazo tope para las reclamaciones.

10.-GRAN NOVEDAD

La gran novedad la representa la introducción de mejoras en la programación informática de la Porra en varios niveles.

Por ejemplo los participantes que hagan sus equipos desde el formulario WEB evitarán la comisión de errores pues el programa no se lo permitirá; todos los corredores serán elegibles de un desplegable, si comenzamos a escribir el nombre del corredor deseado el programa nos mostrará ese corredor para ser clicado, no se podrán repetir corredores, ni elegir corredores que no participan, no se podrán marcar + de los 7 del grupo primero, el especial solo se podrá elegir de entre los 14 previamente pronosticados, y luego los equipos del jugador no solo los recibirá en su email, sino que cada vez que acceda a su formulario Web de la Porra los tendrá visibles y podrá hacer los cambios que desee o eliminar sus equipos completos, y lo mejor de todo es que esos equipos quedan incluidos automáticamente en el programa contable de la Porra sin necesidad de intervención de la organización y solo el último equipo es el que vale, pudiendo hacer tantos cambios como desee cada jugador ...