

SUPERDT Mundial 2026

Dinámica de juego:

Para la dinámica del juego, los participantes deberán tener la mayor cantidad de aciertos en:

- Pronósticos de equipos clasificados
- Goleadores
- Marcadores
- Resultados
- Bonificaciones

Para garantizar la transparencia, una vez se cierre el ingreso de marcadores de un partido, cada concursante podrá ver con que marcadores están jugando los demás usuarios. También se tendrá a disposición de todos los usuarios las puntuaciones que lleve cada uno de los demás concursantes fecha a fecha.

Reglas generales de juego:

A continuación, se describirá la dinámica de cómo un usuario gana puntos.

1. Pronósticos de Equipos

Pronósticos Iniciales: Antes de iniciar el mundial (11 de junio del 2026 a las 2:00 pm, hora Colombia), se debe escoger los 32 Clasificados a dieciseisavos de final, esto da 3 puntos por acertar cada uno de ellos en la posición exacta o 1 punto en otra posición.

Pronósticos finales: Al terminar la primera ronda de partidos, es decir antes del partido Chequia – Sudáfrica el 18 de Junio de 2026 a las 11:00 AM, se debe escoger los 4 finalistas en su posición.

- 9 puntos por acertar Campeón
- 7 puntos por acertar Subcampeón
- 6 puntos por acertar el tercer puesto
- 5 puntos por acertar el cuarto puesto
- 3 puntos en diferente posición

Ejemplo: Si escoge a Francia como campeón y así queda, se gana 8 puntos, si queda segundo se gana 2 puntos, si no clasifica no se gana puntos.

Si escoge a Países Bajos en el tercer puesto y así queda, se gana 4 puntos, si queda en otra posición se gana 2 puntos, si no clasifica no se gana puntos.

2. Goleadores

Antes de iniciar el mundial (11 de Junio del 2026 a las 2:00 pm, hora Colombia), se deben escoger 5 goleadores, en 5 posiciones diferentes que darán puntos por cada gol que marque, así:

Posición	Puntos por cada gol marcado
1	2
2	1.5
3	1.5
4	1
5	1
6	0.5

3. Marcadores y resultados.

El ingreso de pronósticos por partido, cierra 5 minutos antes de iniciar cada partido.

Se debe escoger el marcador de cada partido y la puntuación quedará así:

3 puntos por marcador acertado.

1 punto por resultado/ganador acertado.

0.5 puntos si acierta el clasificado en caso de que su marcador inicial sea empate, para partidos de muerte súbita.

Ejemplo: En el partido Colombia – Uzbekistán, se pronostica 2 - 1 ganando Colombia. Si el partido queda así se ganará 3 puntos, pero si queda 1 - 0 a favor de Colombia se habrá acertado en el resultado/ganador y se ganará 1 punto, si se da un empate o gana Uzbekistán no se sumarán puntos.

Para los partidos de muerte súbita, es decir desde dieciseisavos de final en adelante, se tienen en cuenta los 120 min de partido (para el caso de empate) si se apuesta al empate, tiene la opción de apostar además por el clasificado, que en caso de acertar se gana 0.5 puntos extra.

Ejemplo: En el partido de Argentina – Alemania en octavos de final se pronostica 1 - 1 y se elige la opción, que en la tanda de penales Argentina sea el que clasifica a la siguiente ronda, y así quedara, ganaría 0.5 puntos extra más 3 puntos por marcador acertado, siendo un total de 3.5 puntos.

En caso de que elija Argentina – Alemania con un pronóstico de 0 - 0 y quede 1 - 1, no acierta el marcador pero si el resultado, y si se elige la opción de que en la tanda de penales Argentina sea el que clasifica a la siguiente ronda, y así quedara se ganaría 0.5 puntos extra más 1 punto por resultado acertado para un total de 1.5 puntos

En la plataforma el concursante podrá encontrar datos de partidos históricos y otras estadísticas las cuales podrán ser apoyo para escoger sus resultados.

4. Bonificaciones

- Si se aciertan 5 marcadores o más en una fase se dará una bonificación especial de 4 puntos en esa fecha.
- Si se aciertan 7 resultados o más en una fase se dará una bonificación de 3 puntos en esa fecha.

Estas bonificaciones no se suman entre sí: si se gana la bonificación por los marcadores no será sumada con la bonificación por resultados.

5. Posiciones de desempate

Ganará el Juego, el jugador que más puntos haga al finalizar el mundial. En caso de igualdad de puntos se seguirá en su orden los siguientes criterios de desempate:

1. El que más marcadores acierte .
2. El que más resultados acierte.
3. El que más puntos haya sumado con sus equipos.
4. El que más puntos haya sumado con sus goleadores.
5. El que más puntos tenga por bonificaciones.
6. Primer inscrito (fecha y hora)

Plan de Premios en Bonos Alkosto:

Premio	\$ 5.000.000
Bolsa General	\$ 3.600.000
Premios Secos	\$ 1.400.000

Ganador Fase 1	\$ 200.000	1er Puesto General	\$ 2.000.000
Ganador Fase 2	\$ 200.000	2do Puesto General	\$ 1.000.000
Ganador Fase 3	\$ 200.000	3er Puesto General	\$ 600.000
Ganador Fase 4	\$ 400.000	Total (72%)	\$ 3.600.000
Ganador Fase 5	\$ 400.000		
Total (28%)	\$ 1.400.000		

- Se sorteará dentro de los que se inscriban un Bono Alkosto por la suma de \$300.000 al inicio del mundial.

El podio de la Polla, son quienes sumen la mayor cantidad de puntos en la tabla general acumulando las 5 fases mostradas en el anexo 1

superDT

		Fase 1: 1 ronda	Fase 2: 2 ronda	Fase 3: 3 ronda	Fase 4: Dieciseisavos	Fase 5: Octavos+cuartos+semis+finales
FIFA WORLD CUP						
		24 partidos + Goleadores	24 partidos + Goleadores	24 partidos + Goleadores + Clasificados	16 partidos + Goleadores	16 partidos + Goleadores + Finalistas

Tener en cuenta:

- El concurso estará activado desde un mes antes de iniciar el mundial, y tendrá disponibles los equipos clasificados, finalistas y los 72 partidos de la fase de grupos (las tres primeras fases de la Polla).
- Los goleadores se activarán 15 días antes de iniciar el mundial, que es el tiempo en que los equipos confirman las plantillas definitivas a participar en la competencia, desde ese momento se podrán elegir los goleadores.
- Desde dieciseisavos de final en adelante, los partidos se irán activando conforme se conozcan los enfrentamientos, por lo tanto se tendrán varios días disponibles antes de que se juegue para poder ingresar/cambiar el resultado.
- Se debe recomendar a los concursantes que no esperen hasta último minuto para poner sus resultados, para evitar contratiempos al momento del ingreso (por ejemplo que alguien no tenga internet en un momento dado en su casa)