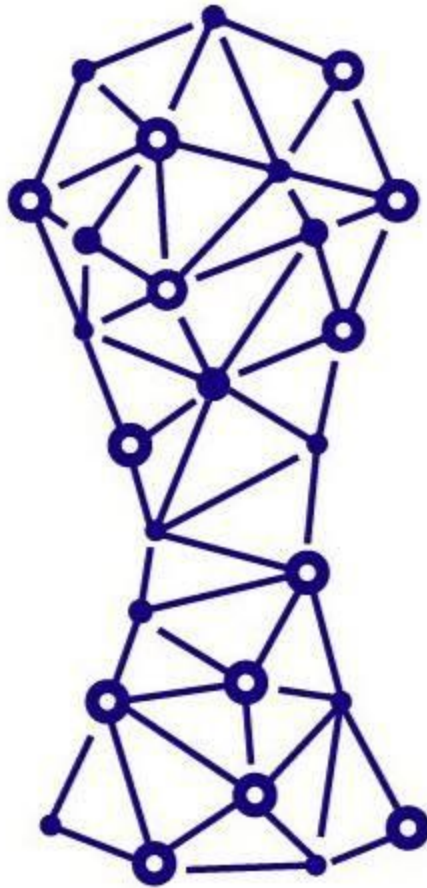


CRYPTOCUP WHITEPAPER



La primera World Cup de apuestas basada en Blockchain

INTRODUCCION	3
1.1 Historia	3
1.2 Problemas con las Apuestas	4
2. PROYECTO	5
2.1 Cómo funciona CryptoCup?	5
2.2 Intercambio & Mercado Secundario	6
2.1.1 Tokens No Fungibles	6
2.3 Distribución de Premios	7
2.4 Precio de Tickets	7
2.5 El juego se jugará en todo el mundo	7
3. Copa del Mundo	8
3.1 Fase de Grupos	8
3.2 Fase de Eliminatorias	9
4. EQUIPO	10
5. FAQs	11
5.1 Cómo se obtienen los puntos? (Fase de Grupos)	11
5.2 Cómo se obtienen los puntos? (Fase de Eliminatorias)	12
5.2.1 1ª Ronda (16 equipos)	12
5.2.2 Cuartos de Final (8 equipos)	12
5.2.3 Seminifinales (4 equipos)	12
5.2.4 Final	12
5.2.5 Campeón & 3er y 4to Puesto	12
5.3 Puntos Extras	14
6. Roadmap	14

1.INTRODUCCION

El objetivo de las apuestas de la Copa del Mundo es predecir los resultados de los 64 partidos del torneo. En algunos países las apuestas deportivas han sido reguladas y la industria es multimillonaria.

Los corredores de apuestas operan on-line en ciertos países (donde está permitido) y las cuentas de los usuarios pueden ser cargadas con fondos a través de tarjetas de crédito o transferencias bancarias.

CryptoCup proporciona una nueva forma de apostar en los resultados de la Copa del Mundo a través de un contrato inteligente que corre en la cadena de bloques de Ethereum.

Las estimaciones actuales muestran que la industria de las apuestas de fútbol asciende a 500.000 millones de dólares y que la industria mundial de las apuestas de fútbol sigue en crecimiento, la Copa del Mundo es el evento más importante. Cada 4 años la industria de las apuestas de fútbol se eleva a 570.000 millones de dolares, demostrando que la Copa del Mundo desempeña un papel clave en la industria de los juegos de azar.

CryptoCup es una fantástica innovación para este evento. Basado en la Cadena de Bloques de Ethereum, CryptoCup opera de forma totalmente autónoma a través de contratos inteligentes. Los registros se almacenarán en una Cadena de Bloques descentralizada y pública. Gracias a la tecnología de la Cadena de Bloques, el fraude y manipulación se tornan imposibles.

1.1 Historia

Las apuestas por caballos comenzó en el siglo XIX (principalmente para divertirse con la realeza) y se convirtió en una industria que ha crecido de forma espectacular desde entonces. Permaneció así hasta que otros deportes se hicieron populares y atrajeron a los apostadores.

Después, el baloncesto (universitario y profesional) y el béisbol se hicieron populares, así como el boxeo y el fútbol.

Actualmente, la Copa del Mundo de fútbol es uno de los eventos más importantes a la hora de hablar de apuestas deportivas.

1.2 Problemas de las Apuestas Deportivas

Las apuestas deportivas se enfrentan a muchos problemas, el principal son los "partidos arreglados". CryptoCup resuelve muchas otras cuestiones, como la centralización y las regulaciones.

Confianza

CryptoCup opera en la cadena de bloques Ethereum a través de un Smart Contract (Contrato Inteligente) que hace que el juego sea completamente transparente (público) e inalterable.

Regulaciones

Muchos países regulan la industria del deporte, permitiendo sólo a algunas empresas del mercado participar en la explotación de las apuestas. Este procedimiento puede conducir a esquemas ponzi y fraude.

Oportunidades

CryptoCup ofrece oportunidades ilimitadas para participar en un proyecto global de apuestas. Será el primer juego de apuestas de la Copa del Mundo, que te permitirá:

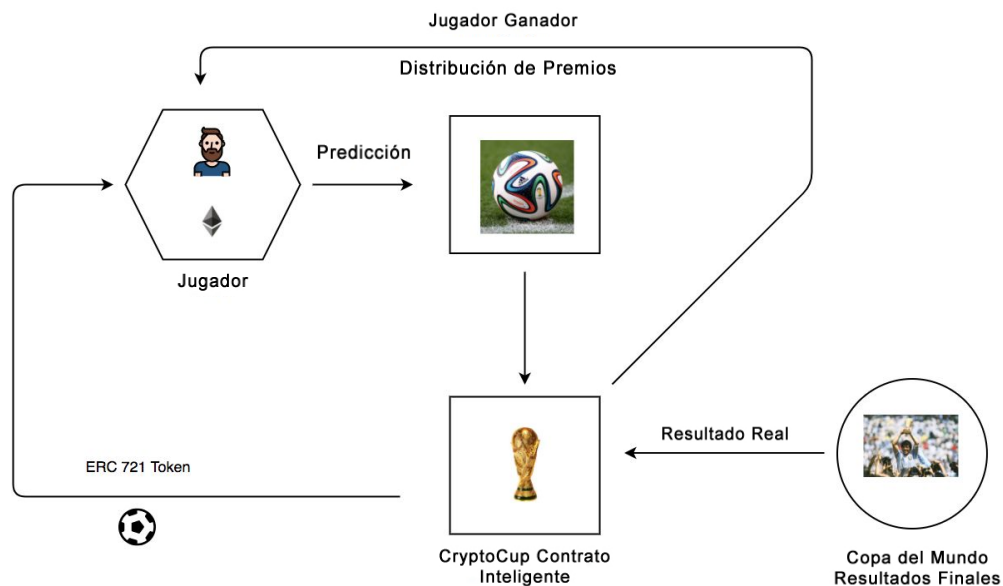
- Apuestas Ilimitadas
- Pagos Instantáneos en Ethereum
- Descentralización Garantizada

Hemos creado un proyecto de apuestas justo, honesto y transparente basado en la Copa del Mundo de Fútbol.

2. PROYECTO

2.1 Cómo funciona CryptoCup?

Como explicamos anteriormente, el juego Cryptocup está concebido como un contrato inteligente para recibir y distribuir los premios en ETH. La forma en que se ejecuta el proceso está esquematizada en el siguiente diagrama de flujo:



Ingresa en el sitio web de CryptoCup, inicia sesión en Metamask e ingresa tus predicciones. Una vez hecho esto, envía tus fondos en ETH y recibirá automáticamente los "Tokens de CryptoCup" en su billetera.

Una vez finalizada la Copa del Mundo, el contrato procesará los Tokens ganadores y los ETH serán canjeados por los propietarios de los Tokens ganadores.

Cada "token CryptoCup" se representa como un token no fungible ERC-721, que incluye atributos (equipos ganadores, resultados).

El Contrato Inteligente usará Oraclize para leer las APIs de una base de datos externa confiable.

2.2 Intercambio & Mercado Secundario



Aunque los "tokens CryptoCup" no son una criptomoneda, funciona en la cadena de bloques Ethereum. Cada token es único, propiedad de un usuario, validado en la cadena de bloques y el valor puede aumentar o disminuir según las condiciones del mercado.

Por cada transacción entre usuarios, se cobra una comisión del 5% que se destina al fondo de premios.

2.1.1 Tokens No Fungibles

La mayoría de los tokens son fungibles, es decir, son idénticos (no hay diferencia entre ellos) y normalmente fraccionables, mientras que cada "CryptoCup Token" es único, ya que indica las predicciones de la Copa del Mundo.

Aunque hay una pequeña posibilidad de que 2 o más jugadores elijan a los mismos ganadores y resultados del partido, cada ficha seguirá siendo diferente ya que todos los boletos tienen números diferentes.

Los "CryptoCup Tokens" están basados en el protocolo ERC721 de la red Ethereum.

Los tokens podrán ser comprados desde el 5 de mayo hasta el 13 de junio. Después, la única manera de adquirirlos es en el mercado secundario.

2.3 Distribución de Premios

El valor de los premios dependerá del precio del ticket y del número de jugadores.

CryptoCup retendrá el 25% del pozo para gastos y costos, y el 75% restante será distribuido entre los ganadores.

En caso de empate, el premio será compartido por todos los ganadores.

[Distribución de Premios](#)

2.4 Precio de los Tickets

El precio del ticket es de 30usd (equivalente en ETH). Los precios aumentarán semanalmente a medida que se acerque la Copa Mundial.

Semana 1: 0.05 ETH

Semana 2: 0.075 ETH

Semana 3: 0.115 ETH

Semana 4: 0.143 ETH

* Los precios de los ticket pueden variar ligeramente dependiendo del valor de ETH, antes de que se habilite la venta.

2.5 El juego se jugará en todo el mundo

CryptoCup se jugará en todo el mundo 24/7 y tendrá estas características:

- El fraude es imposible ya que se basa en un contrato inteligente.
- El monto de los Premios es Público.
- Los pagos se realizarán una semana después de la final de la Copa del Mundo.
- El código es abierto. Completamente disponible para consultar si está interesado (cuando se habilite la venta) - Es anónimo.

3. Copa del Mundo

La Copa del Mundo es un torneo de un mes que se celebrará en Rusia durante Junio/Julio de 2018.

32 equipos nacionales competirán por la copa.

Hay 2 etapas diferentes

- Fase de Grupos
- Fase de Eliminatorias

La Fase de Grupos comienza el 14 de junio y termina el 26 de junio.

La Fase de Eliminatorias comienza el 30 de junio y termina el 15 de julio.

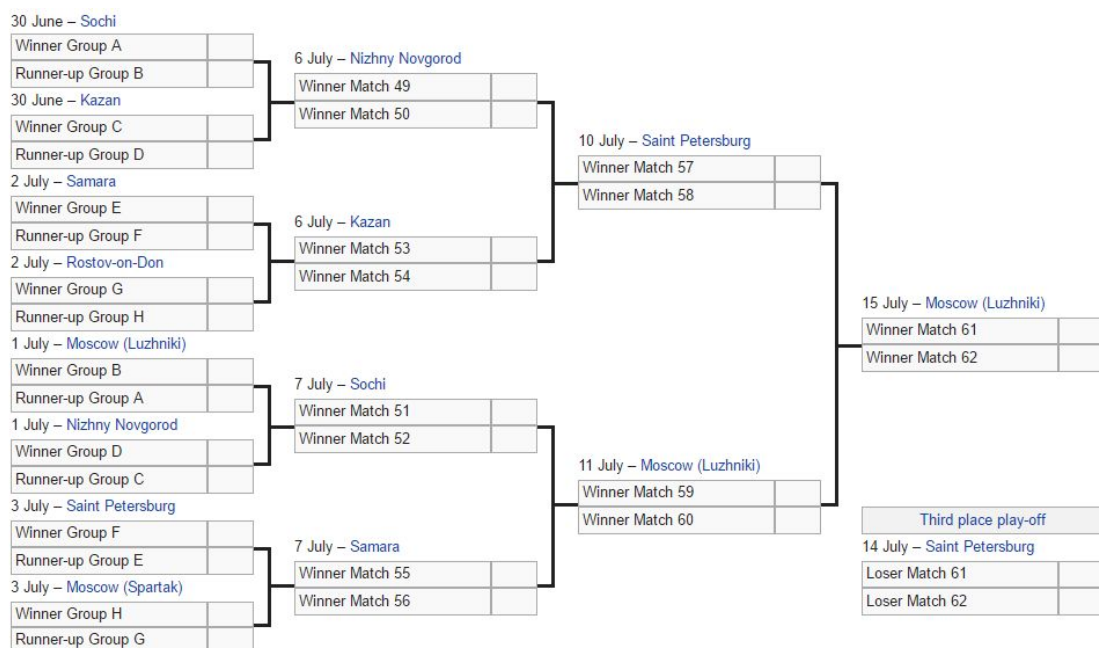
3.1 Fase de Grupos

Hay 8 grupos (de la A a la H). Cada uno de ellos incluye 4 equipos nacionales

GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D
Russia	Portugal	France	Argentina
Saudi Arabia	Spain	Australia	Iceland
Egypt	Morocco	Peru	Croatia
Uruguay	Iran	Denmark	Nigeria
GROUP E	GROUP F	GROUP G	GROUP H
Brazil	Germany	Belgium	Poland
Switzerland	Mexico	Panama	Senegal
Costa Rica	Sweden	Tunisia	Colombia
Serbia	Korea Rep.	England	Japan

3.2 Fase de Eliminatorias

Sólo 16 equipos se clasifican para la fase de eliminatorias. La 1ª y 2ª selección de cada grupo ganan el derecho a disputar la fase de eliminatorias.



4. EQUIPO

Federico Goldberg: Licenciado en Ingeniería Industrial // 6 años como Gerente de Cargas de una compañía aérea de envíos // Conoció el mundo de las criptomonedas a partir de 2015 // Lanzamiento de una startup de logística en 2016 y totalmente dedicado a proyectos de blockchain // Aficionado al fútbol, asistió a 2 Copas del Mundo (Sudáfrica 2010 y Brasil 2014).

Martin Nagelberg: Finalizando Licenciatura en Ingeniería Informática // Lanzamiento exitoso de una Compañía de software en 2016 (trabajó en diferentes proyectos como sitios de comercio electrónico y optimización de software para PYMES) // A partir de 2015 es un entusiasta de Bitcoin // Asistió al Mundial de Brasil // Creó un bot para refrescar el sitio de ventas de entradas y así se convirtió en el primero en tener la oportunidad de comprarlas.

Nicolas Donofrio: Finalizando sus estudios de Licenciado en Ingeniería Informática // Cofundador de una Compañía de software // A partir de 2015, un entusiasta de Bitcoin // Asistió a 2 copas del mundo (Francia 1998 y Brasil 2014)

5. FAQs

5.1 Cómo se obtienen los puntos? (Fase de Grupos)

Cada partido le otorga un máximo de 10 puntos.

Acierto de Equipo Ganador (o empate) +3

Acierto de Goles (ambos equipos) + 7

Ejemplos

Resultado real Rusia 2 contra Arabia Saudita 0

Situación 1: Jugador eligió Russia 0 vs Arabia Saudita 1

Ganará 0 puntos al no haber elegido correctamente el equipo ganador.

Ganará 0 puntos por no haber elegido el resultado correcto.

Total = 0 puntos

Situación 2: Jugador eligió Rusia 3 vs Arabia Saudita 1

Ganará 3 puntos al elegir correctamente el equipo ganador.

Ganará 0 puntos por no haber elegido el resultado correcto.

Total = 3 puntos

Situación 3: Jugador eligió Rusia 2 vs Arabia Saudita 0

Ganará 3 puntos al elegir correctamente el equipo ganador.

Ganará 7 puntos por acertar el resultado correcto.

Total = 10 puntos

5.2 Cómo se obtienen los puntos? (Fase de Eliminatorias)

La Fase de Eliminatorias está ligada a la Fase de Grupos, lo que significa que depende de la elección de equipos que realices; las selecciones ganadoras en cada partido serán las que sigan avanzando en la Fase Eliminatoria por descarte.

5.2.1 1ª Ronda (16 equipos)

Cada equipo elegido calificado te otorgará 25 puntos.
Obtendrás 5 puntos adicionales por acertar el lugar correcto en cada llave.

5.2.2 Cuartos de Final (8 equipos)

Cada equipo elegido calificado te otorgará 60 puntos.

5.2.3 Semifinales (4 equipos)

Cada equipo elegido calificado te otorgará 60 puntos.

5.2.4 Final (2 equipos)

Cada equipo elegido calificado te otorgará 50 puntos.

5.2.5 Campeón & 3º Puesto

Campeón +50 3er Puesto +25

5.3 Puntos Extras

Al final del pronóstico del partido también tendrás la oportunidad de ganar Puntos Extras adivinando:

- Número de Tarjetas Amarillas = +20 puntos
- Número de Tarjetas Rojas = +20 puntos
- Número de Goles = +20 puntos
- Goleador = +20 puntos (a definir)
- Equipo con más goles = +20 puntos (a definir)

6. Roadmap

Junio de 2014: 3 miembros del equipo fueron juntos a Sao Paulo para el Mundial de Brasil.

Febrero de 2015: algunos miembros del equipo adquieren sus primeros Bitcoins.

Diciembre 2017: La idea de comenzar CryptoCup nació en un viaje a La Patagonia.

Enero de 2018: El equipo se reunió y comenzó a trabajar en el Contrato Inteligente y la UX de CryptoCup.

Febrero de 2018: Apertura de Redes Sociales y canales de comunicación.

Marzo de 2018: Lanzamiento del Sitio Web y de WhitePaper. Finalizando el Contrato Inteligente y comienzan las pruebas.

Abril de 2018: Lanzamiento del proyecto a finales de mes.

Lista Blanca de usuarios habilitada.

Pruebas de intercambios

Mayo 2018: Se habilita la venta el 10 de Mayo.

Junio 2018: Finaliza la venta el 13 de Junio

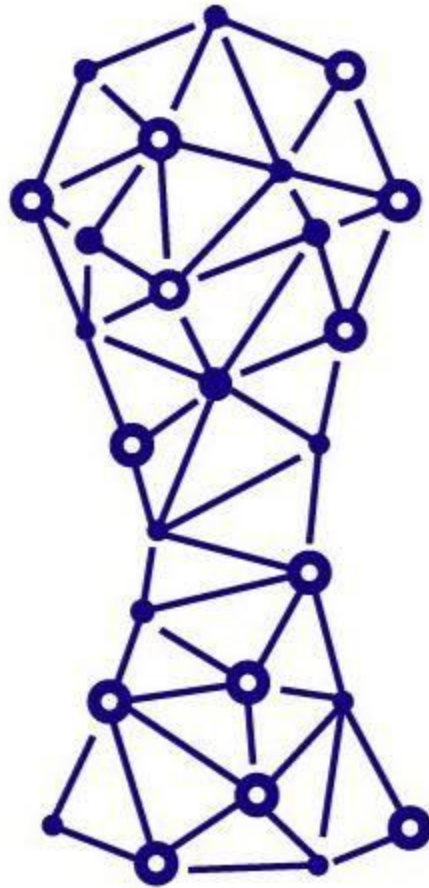
14 de Junio: Comienza la Copa del Mundo

14 de Junio: Apertura del intercambio de tokens

Julio 2018: 15 de Julio Final de la Copa del Mundo

23 de Julio: Los fondos se distribuyen entre los ganadores

CRYPTOCUP WHITEPAPER



La primera World Cup de apuestas basada en Blockchain

Traducido por: ichbinrobotech@gmail.com