**ECHOPORRA – JUEGO DEL AHORCADO**

El clásico juego del ahorcado consiste en acertar las letras que componen una palabra antes de resultar “ahorcado” por cometer SIETE fallos al intentar adivinar las mismas.

El LOG del juego de EL AHORCADO, se podrá seguir en directo en el apartado de la ECHOPORRA, en la página web de la conferencia: [WWW.AELD-ESP.COM](http://WWW.AELD-ESP.COM), a través del link que se encuentra en la misma.

**PANTALLA DE SEGUIMIENTO:**

La pantalla de seguimiento indica:

* Número de errores
* Imagen de avance del ahorcado, según el número de errores.
* El número de palabra, de series de 20 preparadas, sobre la que se está jugando.
* Las palabras del juego tendrán una longitud máxima de 10 letras. Los 10 huecos disponibles para las letras:
	+ aparecerán con fondo gris los huecos vacíos correspondientes, cuando la palabra sea menor de 10 letras;
	+ las casillas en blanco son las que faltan por adivinar;
	+ las letras adivinadas aparecen visibles en su ubicación, dentro de la palabra;
* Las letras del alfabeto español, incluido la Ñ.
* Debajo de cada letra del alfabeto, si ya ha sido jugada para esa palabra, aparece el indicativo de la estación participante que votó por ella.

**BASES DE PARTICIPACION:**

La estación otorgante saldrá cuando tenga disponibilidad.

Las estaciones participantes responderán a la llamada del otorgante, quién irá dando paso por orden de llamada.

Las estaciones participantes responderán a la llamada indicando UNA LETRA, por la que apuestan para esa palabra.

Si se acierta la letra, esta aparecerá en la pantalla de seguimiento, en tantas posiciones como aparezca repetida dentro de la palabra.

Debajo de cada letra, aparecerá el indicativo de la estación que haya apostado por la misma. Cuando una estación vaya a participar podrá ver, en la pantalla de seguimiento, las letras pendientes de ser jugadas para esa palabra.

El juego de cada palabra acaba cuando se acierta o cuando se alcancen 7 FALLOS, que aparecerá la figura completa del ahorcado.

Terminada una palabra, por acierto o por “ahorcamiento”, se seguirá con otra palabra.

Las estaciones participantes podrán participar en cuantas palabras estimen convenientes. No obstante, se apela a la generosidad de las estaciones participantes, para permitir el acceso al juego a nuevas estaciones que no hayan participado antes.

La estación otorgante, podrá limitar el acceso al juego o cambiar los accesos de la lista de espera, para dar prioridad a las estaciones que no hayan participado con anterioridad. Estas decisiones de la otorgante serán consideradas como TONGO, pero da igual, no son apelables por los participantes.

**ESTACIONES GANADORAS:**

Se considerarán estaciones ganadoras aquellas que:

1. Hayan acertado al menos una letra de las palabras en las que hayan participado. **Y…**
2. La/s palabra/s haya/n sido ACERTADA/S.

En caso de acertar la letra, cuando la palabra resulte “ahorcada”, NO TENDRA VALIDEZ.

Se remitirá por correo electrónico el Diploma correspondiente, cuando la estación participante adivine letras de al menos una palabra, con independencia de haber ganado en varias palabras.

Sólo se remitirá UN DIPLOMA por estación acertante.

En cualquier caso, los organizadores se reservan el derecho de modificar estas bases para establecer, a su criterio, el mejor funcionamiento del juego, sin posibilidad de recurso por las estaciones participantes.