

I. Disposiciones generales

MINISTERIO DE HACIENDA

14345 *RESOLUCIÓN de 19 de julio de 2000, de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, por la que se aprueban las normas que han de regir los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva a partir de la primera jornada de la temporada 2000-2001.*

El aspecto fundamental de la organización de las Apuestas Deportivas del Estado es la regulación normativa de los concursos de pronósticos sobre los resultados de partidos de fútbol que, sometida al Derecho Administrativo, supone una garantía para los concursantes y para los intereses públicos a los que afectan.

Las modificaciones que contienen estas normas, sobre las que ahora se derogan, son las siguientes:

En la norma adicional se establecen los porcentajes habidos en la temporada anterior tal como exige la norma 38.^a

Se introduce en el contenido del sistema de validación la forma de validación «automática». Se justifica esta modificación en dos realidades del mercado: Por un lado en los otros juegos de pronósticos que gestiona esta Entidad está establecida esta forma de validación desde que nacieron los juegos y es utilizada por un número creciente de jugadores superior al 30 por 100, y por otro lado los agentes de venta manifiestan que esta forma de validación les es solicitada por un buen número de jugadores que no participan por el inconveniente de tener que marcar los pronósticos.

Las presentes normas anulan a las aprobadas en Resoluciones de la Dirección General del, entonces, Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, de fechas 6 de julio de 1998 y 7 de julio de 1999, publicadas en el «Boletín Oficial del Estado» de fechas 17 de julio de 1998 y 7 de julio de 1999 y números 170 y 161, respectivamente.

En su virtud, oído el Consejo Rector de Apuestas Deportivas, esta Dirección General, en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 8.º apartado 2, letra p) del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999 de 30 de diciembre («Boletín Oficial del Estado» del 14 de enero de 2000), ha resuelto aprobar las siguientes normas.

TÍTULO I

CAPÍTULO I

Los concursos

1.^a Las presentes normas tienen por objeto establecer las condiciones por las que se rigen los concursos

de pronósticos sobre resultados de partidos de fútbol sin que supongan se concierte contrato alguno entre los concursantes ni entre éstos y Loterías y Apuestas del Estado, quedando limitada la actividad de quienes participan a pagar el importe correspondiente y entregar o remitir sus pronósticos en la forma establecida por estas normas.

2.^a El hecho de participar en un concurso implica, por parte del concursante, el conocimiento de estas normas y la adhesión a las mismas, quedando sometida su apuesta a las condiciones que en ellas se establecen.

3.^a 1. Los concursos de pronósticos se organizan sobre la base de los resultados de uno o varios partidos de fútbol que figuren en competiciones autorizadas por la Real Federación Española de Fútbol u otras instituciones de ámbito nacional o internacional.

2. Cada resultado elegido de un partido se considera un pronóstico.

3. Cada uno de los conjuntos de 14 pronósticos que se formulan en bloque diferente (para el caso de apuestas sencillas) o que pueden formarse de entre las combinaciones establecidas y se formulan en el bloque 1 o bloque de pronósticos (para el caso de apuestas múltiples) se considera una apuesta, sin perjuicio de lo establecido en las normas 16.^a a 22.^a en las que se determina la forma de pronosticar y las clases de apuestas.

4. Se llama bloque al conjunto de 42 recuadros o casillas ordenados de tres en tres por cada partido y en los que figuran el signo 1, el signo X y el signo 2, respectivamente y en orden de izquierda a derecha.

Los catorce partidos se entenderán ordenados de arriba abajo en la posición normal de lectura del boleto.

CAPÍTULO II

Distribución de fondos para premios

4.^a El precio de cada apuesta queda fijado en 50 pesetas.

5.^a Se destina a premios el 55 por 100 de la recaudación íntegra, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 1.º del Real Decreto 419/1991 de 27 de marzo, modificado por Real Decreto 258/1998, de 20 de febrero, que se distribuirá como sigue:

- El 45 por 100 se destina a satisfacer las cuatro categorías de premios que se establecen en la norma 6.^a
- El 10 por 100 restante se destina a satisfacer los premios de la categoría especial en las condiciones que se establecen en la norma 7.^a

6.^a 1. Los porcentajes para cada categoría sobre la recaudación íntegra, entre las que se distribuye el 45 por 100 a que se refiere el apartado a) de la norma 5.^a, son los que a continuación se determinan:

Categoría primera: El 15 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 14 aciertos.

Categoría segunda: El 10 por 100 de la recaudación integra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 13 aciertos.

Categoría tercera: El 10 por 100 de la recaudación integra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 12 aciertos.

Categoría cuarta: El 10 por 100 de la recaudación integra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 11 aciertos.

2. En el supuesto de que la categoría primera no tuviera acertantes, el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

3. Si no existieran acertantes de la categoría segunda el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría tercera. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría tercera, ambos fondos incrementarán el de la categoría cuarta. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría cuarta ambos fondos incrementarán el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

4. En ningún supuesto el importe de cada uno de los premios de una categoría inferior puede resultar superior al de las precedentes. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada uno de los acertantes de una categoría fuese inferior a los de la categoría siguiente, los fondos destinados a premios de las dos categorías se sumarían para repartir por partes iguales entre los acertantes de ambas. Si, a pesar de esta adición, los premios de las dos categorías a que afecten resultarían de menor cuantía a otra categoría inferior, se sumarán los fondos destinados a las tres categorías para repartirlo entre todos los acertantes de ellas.

5. Si desde un principio, o como resultado de la aplicación de lo dispuesto en el punto 4 anterior, correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría tercera una cantidad inferior a 225 pesetas, aquéllas quedarán sin premio y el fondo a ellas destinado será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría segunda. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría segunda una cantidad inferior a 225 pesetas, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría primera. En ningún caso dejará de aplicarse la cantidad reservada para los premios de la categoría primera, cualquiera que sea la cuantía.

6. Si correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría cuarta una cantidad inferior a 225 pesetas, los acertantes no la percibirán y el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

7.^a Categoría especial:

1. El 10 por 100 de la recaudación íntegra se distribuirá a partes iguales entre todos los resguardos que en ese concurso les corresponda premio de la categoría primera y tengan acertado el resultado del partido denominado «Pleno al 15», el cual no forma parte de los 14 partidos que integran la base de los concursos. Sólo se percibirá un premio de esta categoría por cada resguardo.

2. En el supuesto de que esta categoría especial no tuviera acertantes, el fondo a ella destinado incrementará el de la misma categoría del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

3. Todos los fondos que incrementen el de la categoría especial de una jornada que designe Loterías y Apuestas del Estado han de ser anunciados en el «Boletín Oficial del Estado» indicando su importe y el número y la fecha de la jornada a que se agreguen.

CAPÍTULO III

Admisión de apuestas

8.^a Existen dos sistemas de admisión o validación de apuestas: Sistema de validación informática y sistema de validación por soporte magnético. Estos sistemas podrán realizarse en los establecimientos autorizados por Loterías y Apuestas del Estado.

TÍTULO II

Sistema de validación informática

CAPÍTULO I

Contenido del sistema

9.^a 1. Las apuestas podrán formularse en este sistema de las siguientes formas:

a) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su recepción y lectura por el terminal de los boletos-octavillas de un sólo cuerpo, según modelos que se incluyen en el anexo III editados al efecto por Loterías y Apuestas del Estado, en el que se hayan consignado los pronósticos de acuerdo a las normas 16.^a a 22.^a

En este caso el boleto se utiliza únicamente como soporte de la lectura, por lo que carece de otro valor.

b) Tecleando los pronósticos directamente sobre el terminal por el receptor de apuestas.

c) Mediante la solicitud al receptor de apuestas formuladas al azar por el terminal, modalidad denominada «automática».

Si se elige esta forma, el concursante puede solicitar que las apuestas le sean formuladas por el método de apuestas sencillas, en cuyo caso puede solicitar desde 2 hasta 8 apuestas, ambas inclusive, según establece la norma 18.^a, o bien puede solicitar que le sean formuladas por el método Múltiple Directo según establecen las normas 19.^a y 20.^a, indicando el número de dobles y triples de entre los autorizados según la tabla incluida como anexo I. En ambos casos las apuestas le serán asignadas de forma aleatoria.

2. El concursante deberá abonar el importe de las apuestas efectuadas antes de la entrega del resguardo o, en su caso, resguardos, emitidos por el terminal.

3. Insertadas las apuestas en el terminal, serán transmitidas al Sistema Central para su registro en un soporte informático.

4. A continuación, el terminal expedirá uno o varios resguardos. En todos ellos constarán los siguientes datos:

Tipo de juego.

Pronósticos efectuados.

Fecha de la jornada o semana en que participa.

Número de apuestas.

Importe de las apuestas jugadas.

Números de control.

5. Para las apuestas que participan por los métodos múltiples reducido y condicionado, regulados en las Normas 21.^a y 22.^a, en el resguardo constará, además, la indicación de los números de los partidos que hayan sido elegidos para la reducción o para ser condicionados, así como las condiciones, de acuerdo a los modelos que se incluyen como anexo III de estas normas.

6. El resguardo es el único instrumento válido para solicitar el pago de premios y constituye la única prueba de participación en los concursos. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

10.^a El concursante es el único responsable de la correcta cumplimentación de su boleto y deberá comprobar en el momento de recibir el resguardo si las apuestas y los pronósticos contenidos en él son de conformidad, además de que han sido impresos correctamente los datos que establece la norma 9.^a, 4.

11.^a Entregado el resguardo al concursante, no se accederá a la solicitud que pudiera formular éste sobre anulación, salvo que ésta sea necesaria debido a un fallo del terminal o de su impresora. No podrán rectificarse pronósticos, una vez que han sido validados correctamente por el terminal. Tampoco podrán rectificarse o formularse pronósticos por telegrama, carta o cualquier otro procedimiento no contemplado en estas normas.

12.^a Los titulares de establecimientos receptores de apuestas son intermediarios independientes asumiendo la responsabilidad de la perfecta ejecución de todas las operaciones a su cargo, sin que en ningún caso sus posibles anomalías puedan ser imputadas a Loterías y Apuestas del Estado.

13.^a Los titulares de establecimientos receptores de apuestas entregarán al Delegado Comercial de Loterías y Apuestas del Estado al que estén adscritos o persona que le represente, los resguardos validados y posteriormente cancelados según lo dispuesto en la norma 11.^a, así como las incidencias detectadas en las validaciones de los boletos.

14.^a Recibidos por el Delegado Comercial los resguardos de cancelación unidos a sus correspondientes resguardos de apuestas validadas, procederá a remitirlos a la Junta Superior para el control y custodia de los mismos.

15.^a Terminado el período de validación se remitirá a la Junta Superior de Control, por el responsable de los sistemas centrales informáticos, el soporte que contenga todas las apuestas validadas, incluso las canceladas, y por el del servicio de escrutinio, el detalle del número de resguardos validados, las apuestas que participan y la venta obtenida para el concurso.

CAPÍTULO II

Forma de pronosticar

16.^a Para pronosticar se marcará con el signo «X», en los bloques del boleto, la casilla que contenga el resultado elegido en cada partido teniendo en cuenta que: Marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 1, significa pronosticar ganador al equipo que figura en primer lugar; marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene la X, significa pronosticar empate a goles de los dos equipos y marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 2, significa pronosticar ganador al equipo que figura en segundo lugar. El lugar donde se celebren los partidos no afecta a estos concursos.

CAPÍTULO III

Métodos de apuestas

17.^a Mediante este sistema de validación se puede participar en los concursos por los métodos de apuestas Sencillas y Múltiples y dentro de este con las modalidades de Reducidas y Condicionadas que en él se regulan.

18.^a Apuestas sencillas:

Son apuestas sencillas cuando se ha pronosticado una en cada bloque. Podrán jugarse tantas apuestas como bloques tenga el boleto. Si se desean jugar dos apuestas, que es el mínimo, se marcarán 14 pronósticos, uno por cada partido, en los bloques 1 y 2 según establece la norma 16.^a, si se desean jugar 3, 4, 5, 6, 7,

u 8 apuestas se marcarán 14 pronósticos, uno por cada partido, en los primeros 3, 4, 5, 6, 7 u 8 bloques, respectivamente.

19.^a Apuestas múltiples:

1. Son apuestas múltiples cuando se ha pronosticado más de una en un sólo bloque del boleto (que ha de ser el 1) mediante la combinación de dos (doble) o tres (triple) pronósticos por partido, además es imprescindible marcar con el signo «X» en la zona reservada para ello en el bloque de combinaciones las casillas que contengan el número de dobles y de triples que se han pronosticado.

2. El desarrollo de las combinaciones pronosticadas por el método múltiple para obtener el orden de participación de las apuestas es el siguiente:

Cada uno de los pronósticos de la primera variante comenzando por el primer partido y primer signo de la izquierda, se escribirá una sola vez. Cada uno de los pronósticos de la segunda variante y por el mismo orden se repetirá dos o tres veces consecutivas según que la variante primera haya sido doble o triple, llevando consigo la repetición de la primera variante en la forma expresada. Cada uno de los pronósticos de la tercera variante también de izquierda a derecha, se escribirá a continuación tantas veces consecutivas como corresponde al total de columnas desarrolladas con las variantes anteriores, y así sucesivamente. Cada columna vertical del desarrollo, constituye una apuesta.

3. El partido denominado «Pleno al 15» se pronosticará exclusivamente a un sólo resultado: al 1, a la X o al 2. No forma parte de la combinatoria en apuestas múltiples.

4. En el método múltiple se puede participar a través de tres modalidades: Directo, Reducido y Condicionado.

CAPÍTULO IV

Modalidades del método múltiple

20.^a Método múltiple directo:

Para participar por el método múltiple directo se podrán formular en el boleto establecido al efecto cualesquiera de las apuestas contenidas en la tabla que se incluye como Anexo I, en la cual están incluidas todas las combinaciones posibles hasta un máximo determinado.

Además de marcar los pronósticos según establece la norma 16.^a mediante la combinación de dos (doble) o tres (triple) por partido en el bloque 1 destinado a los pronósticos, se debe marcar también en el bloque de combinaciones la casilla que contenga el número de dobles y/o triples que haya pronosticado. El desarrollo de las combinaciones pronosticadas para obtener el orden de participación de las apuestas es el establecido en la norma 19.^a.2.

21.^a Método múltiple reducido:

Para participar por el método múltiple reducido exclusivamente se podrá formular en el boleto establecido al efecto una cualquiera de las apuestas contenidas en las tablas que se incluyen como anexo II. Si además de los partidos elegidos para la reducción se pronosticase a doble o a triple cualesquiera de los restantes partidos, éstos participan con el desarrollo que establece el método múltiple directo.

A) Forma de pronosticar en el boleto:

En el bloque destinado a pronósticos se marcarán los signos según establece la norma 16.^a mediante la

combinación de uno (fijo), de dos (doble) o de tres (triple) por partido.

En el bloque destinado a combinaciones se marcará con el signo «X» en la primera columna la casilla (una sola) que contenga el número de dobles que haya pronosticado (incluidos los que se hubieran elegido para la reducción) y en la segunda columna se marcará la casilla (una sola) que contenga el número de triples que haya pronosticado (incluidos los que se hubieran elegido para la reducción).

En el bloque de reducciones se marcarán con el signo «X» aquellas casillas que contengan el número ordinal asignado en el boleto a cada uno de los partidos elegidos para la reducción de entre los pronosticados a doble o a triple.

B) Reducciones autorizadas:

Para participar por este método se establecen las siguientes reducciones de combinaciones:

Reducción primera:

Combinaciones de 4 partidos pronosticados a triple (81 apuestas) reducidas a 9 apuestas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción	Grupo de Pronósticos
Partido 1º	1 1 1 X X X 2 2 2
Partido 2º	1 X 2 1 X 2 1 X 2
Partido 3º	1 X 2 X 2 1 2 1 X
Partido 4º	1 X 2 2 1 X X 2 1

Reducción segunda:

Combinaciones de 7 partidos pronosticados a doble (128 apuestas) reducidas a 16 apuestas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción	Grupo de Pronósticos
Partido 1º	1 1 X X X X 1 1 X X 1 1 X X 1 1
Partido 2º	1 1 X X X X 1 1 1 1 X X 1 1 X X
Partido 3º	1 1 X X 1 1 X X X X 1 1 1 1 X X
Partido 4º	1 1 X X 1 1 X X 1 1 X X X X 1 1
Partido 5º	1 X 1 X X 1 X 1 1 X 1 X 1 X 1 X
Partido 6º	1 X 1 X 1 X 1 X X 1 X 1 1 X 1 X
Partido 7º	1 X 1 X 1 X 1 X 1 X 1 X X 1 X 1

Reducción tercera:

Combinaciones de 3 partidos pronosticados a doble y 3 partidos a triple (216 apuestas) reducidas a 24 apuestas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción	Grupo de Pronósticos
DOBLES Partido 1º	1 1 1 X X X X X X 1 1 1 X X X 1 1 1 1 1 X X X
Partido 2º	1 1 1 1 1 1 X X X X X X X X X 1 1 1 1 1 1
Partido 3º	1 1 1 1 1 1 X X X X X X 1 1 1 1 1 1 X X X X X
TRIPLES Partido 1º	1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2
Partido 2º	1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 X 2 1 2 1 X X 2 1 2 1 X
Partido 3º	1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 2 1 X X 2 1 2 1 X X 2 1

El número (mínimo y máximo) de partidos que pueden pronosticarse a doble y a triple en el bloque de pro-

nósticos para cada reducción viene determinado en las tablas de combinaciones y apuestas autorizadas incluidas en el anexo II.

C) Asignación de pronósticos a cada partido:

Una vez marcada en el bloque de reducciones del boleto la casilla que contiene el número ordinal asignado a cada partido, al primero en orden creciente de los elegidos se le asignan los pronósticos del «partido 1.º», al segundo los del «partido 2.º» y así sucesivamente, tanto para los dobles como para los triples, en las tres reducciones.

Ejemplo:

Se ha pronosticado el siguiente boleto con 6 dobles y 4 triples:

The image shows a Quiniela lottery ticket with the following sections:

- PRONOSTICOS:** A grid of 14 rows and 3 columns. The first column contains numbers 1-14. The second and third columns contain 'X' marks in various positions, representing predicted doubles and triples for each of the 14 parties.
- COMBINACIONES:** A vertical column of 14 boxes, each containing a number from 1 to 14, representing the assigned ordinal for each party.
- REDUCCIONES:** A section with instructions and tables for authorized reductions. It includes:
 - PRIMERA:** 4 triples - 8 apuestas
 - SEGUNDA:** 7 dobles - 16 apuestas
 - TERCERA:** 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas
- REGLAS:** Instructions on how to mark the ticket with 'X' and how to interpret the results.

Juega con la reducción «Tercera» y ha elegido para reducir los partidos siguientes:

- A dobles: El 3, el 7 y el 12.
- A triples: El 2, el 8 y el 9.

Orden de asignación de los pronósticos del grupo a cada uno de estos partidos:

Nº ordinal del partido	Grupo de Pronósticos
DOBLES 3	1 1 1 X X X X X X 1 1 1 X X X 1 1 1 1 1 X X X
7	X X X X X X 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 X X X X X X
12	1 1 1 1 1 1 X X X X X X 1 1 1 1 1 1 X X X X X X
TRIPLES 2	1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2
8	1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 X 2 1 2 1 X X 2 1 2 1 X
9	1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 2 1 X X 2 1 2 1 X X 2 1
Apuestas	1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4

D) Atribución de los pronósticos a doble:

En las reducciones segunda y tercera indicadas en el apartado B) de esta misma Norma los signos 1 y X que figuran en los grupos de pronósticos de los partidos a doble, debe entenderse que son sustituidos por la pareja de signos con que hubiera sido pronosticado cada partido en el bloque de pronósticos y por ese orden. Es decir, si el partido ha sido pronosticado a 1 y X, los signos del 1 y de la X del grupo de pronósticos permanecen, si ha sido pronosticado a 1 y 2, el 1 permanece y la X es sustituida por el 2 y si ha sido pronosticado a X y 2, los signos 1 y X son sustituidos de la forma siguiente: el 1 por la X y la X por el 2.

de combinar los 14 partidos pronosticados a 1, 2 ó 3 signos y de aplicar las condiciones que se establecen a continuación, con los límites mínimo y máximo que se establecen en el apartado D) de esta norma.

A) Forma de pronosticar en el boleto:

En el bloque destinado a pronósticos se marcarán los signos según establece la norma 16.^a, mediante la combinación de uno (fijo), de dos (doble) o de tres (triple) por partido.

En el bloque destinado a combinaciones se marcará con el signo «X» en la primera columna la casilla (una sola) que contenga el número de dobles que haya pronosticado y en la segunda columna se marcará la casilla (una sola) que contenga el número de triples que haya pronosticado.

En el bloque de sistema condicionado se marcará con el signo «X»:

En la columna partidos en sistema las casillas que contengan el número ordinal asignado en el boleto a cada uno de los partidos pronosticados a doble y a triple que sean elegidos para ser condicionados, que han de ser dos como mínimo. Los pronosticados a doble y a triple que no hayan sido elegidos, participan con el desarrollo que establece el método múltiple directo.

En las filas de condiciones las casillas que contengan los números elegidos en cada condición. Es imprescindible marcar al menos en una de las condiciones.

Hay siete opciones distintas para marcar condiciones:

Opción 1.^a: Marcar sólo casillas de variantes.

Opción 2.^a: Marcar sólo casillas de equis.

Opción 3.^a: Marcar sólo casillas de dosis.

Opción 4.^a: Marcar casillas de variantes y de equis.

Opción 5.^a: Marcar casillas de variantes y de dosis.

Opción 6.^a: Marcar casillas de equis y de dosis.

Opción 7.^a: Marcar casillas de Variantes, de equis y de dosis.

B) Condiciones autorizadas:

Primera condición: «Variantes».

Se entiende por «Variantes» los signos pronosticados en las columnas segunda y tercera del bloque de pronósticos, es decir, en las casillas que contienen la «X» y el «2» correspondientes a los partidos que hayan sido pronosticados con dos o tres signos y elegidos para ser condicionados.

Se contemplan los siguientes casos: 1.º No marcar casillas y 2.º Marcar una o más casillas.

1.º Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a doble y a triple elegidos en la columna de «Partidos en sistema», juega las apuestas con el número de variantes que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2.º Si marca «Una» o «Más» casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a doble y a triple elegidos en la columna de «Partidos en sistema», juega las apuestas que tengan el número de variantes que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de variantes que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de los partidos elegidos en la columna de «Partidos en sistema».

El número más bajo de variantes que indiquen las casillas marcadas no puede ser inferior al total de los

partidos elegidos en la columna de «Partidos en sistema» que se encuentren pronosticados al doble «X2».

Segunda condición: «Equis»:

Se contemplan los siguientes casos: 1.º No marcar casillas y 2.º Marcar una o más casillas.

1.º Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a doble y a triple elegidos en la columna de «Partidos en sistema», juega las apuestas con el número de equis que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2.º Si marca «Una» o «Más» casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a doble y a triple elegidos en la columna de «Partidos en sistema», juega las apuestas que tengan el número de equis que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de equis que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de las equis pronosticadas en los partidos elegidos en la columna de «Partidos en sistema».

Tercera condición: «Dosis»:

Se contemplan los siguientes casos: 1.º No marcar casillas y 2.º Marcar una o más casillas.

1.º Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a doble y a triple elegidos en la columna de «Partidos en sistema», juega las apuestas con el número de dosis que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2.º Si marca «Una» o «Más» casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a doble y a triple elegidos en la columna de «Partidos en sistema», juega las apuestas que tengan el número de dosis que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de dosis que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de los dosis pronosticados en los partidos elegidos en la columna de «Partidos en sistema».

C) Si ha marcado casillas en las tres condiciones sólo participan las apuestas que, del grupo que forman los partidos pronosticados a doble y a triple elegidos en la columna de «Partidos en sistema», tengan el número de variantes que indiquen las casillas marcadas en la primera condición y que ese número sea suma de una pareja compuesta de un número de equis y de un número de dosis, de los contenidos en cualesquiera de las casillas marcadas en las condiciones segunda y tercera. Si las casillas marcadas en variantes, en equis y en dosis exceden respectivamente de dichos números, el boleto será rechazado por el sistema de validación.

D) Apuestas que participan:

Las apuestas que participan, con un mínimo de 2 y un máximo de 31.104 por boleto, son las que constan en el resguardo expedido por el terminal informático. En estos límites se contemplan tanto las que corresponden al desarrollo de la combinación del grupo de partidos elegidos para jugar por el método condicionado como las que resultan después de aplicar a las anteriores el desarrollo de las combinaciones de los partidos que participan por el método directo.

Ejemplo número 1:
Pronosticamos el siguiente boleto:

pareja de las condiciones segunda y tercera, es decir, de «X-2», sea igual a alguna de las casillas marcadas en la condición primera o variantes.

Veamos:

Variantes marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que suman Igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
5	3 4	2 1	58 26
6	3 4 5	3 2 1	58 40 12
7	4 5	3 2	26 12
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			232

LOTERIAS Y APUESTAS DEL ESTADO · **CONDICIONADAS** 270

Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central.

La Quiniela

PRONOSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por el ONIAE para cada jornada por el orden allí establecido.

Marque con el signo X una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a "sigo", "doble" o "triple".

MAL BIEN

MARQUE UN SOLO SIGNO

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

Partidos que contendrán el número de casillas (mínimo una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que contenga el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos en una condición.

CONDICIONES

Afecta sólo al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

PRIMERA: VARIANTES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIS
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

— Cada casilla marcada indica que juega las apuestas que tengan el número de VARIANTES, de EQUIS o de DOSES, que figuren en esa casilla.
— En cada condición puede marcar cualquier número de casillas (mínimo una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que contenga el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos en una condición.
— En la columna PARTIDOS EN SISTEMA puede marcar cualquier número de partidos, desde 2 (mínimo) hasta 14, sean consecutivos o no. Los no marcados juegan al directo, sean FLEJOS, DOBLES o TRIPLES.

Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

Hemos pronosticado 7 dobles y 3 triples. Hemos elegido para jugar como «Partidos en sistema» del 1 al 8 y hemos marcado las siguientes «Condiciones» para esos 8 partidos:

- Primera: Las casillas 5, 6 y 7.
- Segunda: Las casillas 3, 4 y 5.
- Tercera: Las casillas 1, 2 y 3.

En aplicación de la norma 22.^a tenemos que:

1.º Las condiciones marcadas sólo afectan al grupo de partidos elegidos en la columna de «Partidos en sistema». El resto de los partidos estén pronosticados a fijo, doble o a triple participan por el método Directo.

2.º El grupo de partidos elegidos para ser condicionados son 6 dobles y 2 triples que desarrollados según establece la norma para las combinaciones múltiples al Directo, resultan 576 apuestas, de las cuales sólo participan aquellas que cumplen las condiciones marcadas.

Para mejor comprensión vemos a continuación las apuestas de la posición 268 a 288 del desarrollo al directo, según la norma 19.^a, 2.

Partidos	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
1	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
2	2	2	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2
3	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Variantes	6	7	6	5	6	6	6	7	7	6	6	7	6	7	7	7	8	8	7	8	8
Parejas De «X-2»	2-4	3-4	2-5	2-3	3-3	2-4	3-3	4-3	3-4	2-4	3-4	2-5	3-3	4-3	3-4	4-3	5-3	4-4	3-4	4-4	3-5

De las 21 apuestas reflejadas, sólo las indicadas con asterisco cumplen las condiciones marcadas en el ejemplo.

3.º Por aplicación de las condiciones marcadas al grupo de los 8 partidos elegidos, resulta que las apuestas que participan son aquellas en las que la suma de cada

4.º Como además de los partidos elegidos para condicionar, se han pronosticado otros a Doble y a Triple, que participan al Directo, habremos de multiplicar el número obtenido en el punto 3.º por 2, tantas veces como Dobles haya, y por 3, tantas veces como Triples haya. En este caso que nos ocupa sería:

$$232 \times 2 \times 3 = 1.392.$$

Es decir, el boleto del ejemplo participaría con 1.392 apuestas, en lugar de las 3.456 que resultan de 7 Dobles y 3 triples al directo.

5.º Los partidos elegidos para ser condicionados pueden ser los de cualquier posición, no tienen que ser necesariamente consecutivos y pueden ser desde 2 hasta 14.

6.º Las casillas de las condiciones pueden ser marcadas consecutivas o alternas, pero nunca aquella que contenga un número superior al de los partidos elegidos para condicionar.

Ejemplo número 2:

Pronosticamos el siguiente boleto:

LOTERIAS Y APUESTAS DEL ESTADO · **CONDICIONADAS** 270

Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central.

La Quiniela

PRONOSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por el ONIAE para cada jornada por el orden allí establecido.

Marque con el signo X una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a "sigo", "doble" o "triple".

MAL BIEN

MARQUE UN SOLO SIGNO

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

Partidos que contendrán el número de casillas (mínimo una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que contenga el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos en una condición.

CONDICIONES

Afecta sólo al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

PRIMERA: VARIANTES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIS
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

— Cada casilla marcada indica que juega las apuestas que tengan el número de VARIANTES, de EQUIS o de DOSES, que figuren en esa casilla.
— En cada condición puede marcar cualquier número de casillas (mínimo una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que contenga el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos en una condición.
— En la columna PARTIDOS EN SISTEMA puede marcar cualquier número de partidos, desde 2 (mínimo) hasta 14, sean consecutivos o no. Los no marcados juegan al directo, sean FLEJOS, DOBLES o TRIPLES.

Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

Hemos pronosticado 7 dobles y 3 triples. Hemos elegido 8 partidos para condicionar. Hemos marcado las siguientes condiciones:

- Primera: Marcamos las casillas 5 y 7.
- Segunda: No marcamos ninguna casilla.
- Tercera: No marcamos ninguna casilla.

Participan las apuestas del grupo de los 8 partidos condicionados en las que la suma de las parejas de «X-2» sean 5 y 7.

Variantes marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que suman Igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
5	5	0	4
	4	1	26
	3	2	58
	2	3	58
	1	4	26
	0	5	4
7	7	0	0
	6	1	2
	5	2	12
	4	3	26
	3	4	26
	2	5	12
	1	6	2
	0	7	0
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			256

Teniendo en cuenta los partidos de dobles y triples al directo, el boleto participa con:

$$256 \times 2 \times 3 = 1.536 \text{ apuestas.}$$

Ejemplo número 3:

Pronosticamos el siguiente boleto:

LOTERIAS Y APUESTAS DEL ESTADO **CONDICIONADAS** **270**

Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central

PRONOSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por el ONLAE para cada jornada por el orden allí establecido.

Marque con el signo X uno, dos o tres casillas de cada partido según que pronostique a "hijo", "doble" o "triple".

MAL

BIEN

MARQUE UN SOLO SIGNO

La Quiniela

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

CONDICIONES

Alcanza sólo al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA

PRIMERA: VARIANTES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIS
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

— Cada casilla marcada indica que juega las apuestas que tengan el número de VARIANTES, de EQUIS o de DOSES, que figuren en esa casilla.
— En cada condición puede marcarse cualquier número de casillas (ninguna, una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que conforma el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos en una condición.
— En la columna PARTIDOS EN SISTEMA puede marcarse cualquier número de partidos, desde 2 (mínimo) hasta 14, de forma consecutiva o no. Los no marcados juegan al directo, sean FUOS, DOBLES o TRIPLES.

Hemos pronosticado 7 dobles y 3 triples.
Hemos elegido 8 partidos para condicionar.
Hemos marcado las siguientes condiciones:

- Primera: No marcamos ninguna casilla.
- Segunda: Marcamos las casillas 4 y 5.
- Tercera: No marcamos ninguna casilla.

Participan todas las apuestas del grupo de los 8 partidos condicionados en las que se den todas las parejas «X-2» que resulten con 4 y con 5 equis.

Veamos:

Variantes Marcadas	Parejas resultantes de «X-2» que tienen 4 y 5 equis		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
	4	0	6
	4	1	26
	4	2	40
	4	3	26
	4	4	6
	5	0	4
	5	1	12
	5	2	12
	5	3	4
	Total de apuestas resultantes del grupo condicionado		

Teniendo en cuenta los partidos de dobles y triples al directo, el boleto participa con:

$$136 \times 2 \times 3 = 816 \text{ apuestas.}$$

CAPÍTULO V

Participación en los concursos

23.^a 1. En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los concursos, a las que presta su conformidad todo concursante, las siguientes:

- a) Que los pronósticos hayan sido registrados válidamente y no anulados en un soporte de los sistemas informáticos centrales, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidas en estas normas.
- b) Que dicho soporte se encuentre en poder de la Junta Superior de Control para su custodia y archivo antes de la hora de comienzo de los partidos que integran el concurso.

2. A los efectos antes señalados se entenderá como soporte informático del Sistema Central los discos ópticos, cintas, cartuchos o discos magnéticos en los que se grabarán las apuestas correspondientes a cada concurso.

TÍTULO III

Sistema de validación por soporte magnético

CAPÍTULO I

Contenido del sistema

24.^a Por este sistema se validarán las apuestas contenidas en los bloques de registro que establece la norma 25.^a, que sean pronosticadas por un sólo concursante en el método de apuestas sencillo, es decir, un sólo signo por partido y apuesta, y sean presentadas en soporte magnético que cumpla las especificaciones técnicas que, de acuerdo a las características de los equipos informáticos disponibles, establezca Loterías y Apuestas del Estado, y que tendrá a disposición de los concursantes en sus Delegaciones Comerciales.

CAPÍTULO II

Forma de pronosticar

25.^a Las apuestas serán grabadas en el soporte magnético consignando un solo pronóstico en cada una de las 14 posiciones ordinales que se corresponden en el mismo orden con los 14 partidos determinados para

esa jornada. Los 14 signos así grabados constituyen una apuesta y el conjunto de 8 apuestas un bloque de registro que es el equivalente a un boleto. En cada bloque se pronosticará con un sólo signo el Pleno al 15.

Cada bloque de registro llevará asociado un número que, junto con el número del Receptor y el número o números asignados a cada soporte, lo identifica y distingue su contenido del de los demás bloques en la gestión del concurso en que participe.

Los únicos signos válidos para pronosticar son el 1, la X o el 2 y su significado es el que establece la norma 16.^a

CAPÍTULO III

Validación de apuestas

26.^a Una vez generado el soporte deberá seguirse el siguiente proceso:

a) El concursante grabará en el soporte, interior y exteriormente, el número del establecimiento receptor a través del cual participa y se lo entregará a éste, que lo tramitará a su respectiva Delegación Comercial de Loterías y Apuestas del Estado.

b) La Delegación comprobará que los datos externos e internos del o de los soportes coinciden, procesará su contenido y generará un fichero en el medio informático establecido al efecto, el cual asignará un número de identificación al conjunto de las apuestas recibidas.

Si se observara algún error imputable al soporte del concursante se suspenderá el proceso y se le notificará tal circunstancia para que edite uno nuevo.

c) Seguidamente la Delegación procederá a transmitir el conjunto de apuestas al Sistema Central que las registrará junto a las demás apuestas que participan en el concurso y le asignará unos números de control.

d) Una vez que el Sistema Central ha confirmado a la Delegación que el registro de las apuestas ha sido correcto, ésta solicitará a aquél y procederá a imprimir un listado con todas las apuestas validadas y el resguardo de participación.

El listado se imprimirá de manera que figuren juntas las 8 apuestas que integran cada bloque de registro más el signo del Pleno al 15 y llevarán asociado el número que identifica el bloque. En cada página del listado deberán constar los pronósticos del mismo número de apuestas, excepto en la última que puede ser menor, y además los siguientes datos:

- Número de identificación.
- Número de Receptor.
- Delegación Comercial.
- Número de Jornada.
- Fecha de la Jornada.
- Total de apuestas validadas.
- Número parcial y total de páginas.

El Delegado de Loterías y Apuestas del Estado deberá certificar el listado de apuestas mediante diligencia en una página adicional, haciendo constar los mismos datos que se detallan para cada página.

En el resguardo de participación constarán los mismos datos establecidos para el listado y además los siguientes:

- Importe de las apuestas.
- Números de control.

27.^a 1. El concursante abonará a la Delegación, por sí mismo o mediante el Establecimiento Receptor a través del cual participa, el importe de las apuestas validadas y aquélla le hará entrega del listado certificado y del resguardo. El listado y el resguardo juntos son el equivalente al resguardo de validación informática a

efectos de apuestas validadas, reclamaciones y pago de premios.

2. Una vez entregados el listado y el resguardo al concursante, en ningún caso se accederá a la solicitud que pueda formular éste sobre la anulación del soporte, devolución del mismo, modificación de pronósticos o consignación o variación de otros datos.

28.^a Si por causa justificada procediera una anulación se solicitará por la Delegación al Sistema Central y éste expedirá un documento justificante de la misma en el que consten los mismos datos que figuran en el apartado d) de la norma 26.^a

CAPÍTULO IV

Participación en los concursos

29.^a Son condiciones fundamentales para participar en los concursos por este sistema de validación de apuestas por soporte magnético, a las que presta su conformidad todo concursante, las mismas que se establecen en la norma 23.^a para las apuestas validadas por el sistema de validación informática.

CAPÍTULO V

Pago de premios

30.^a El listado y el resguardo establecidos en la norma 26.^a constituyen juntos el único instrumento válido para solicitar el pago de premios. Si en alguna de las categorías se tuviera derecho a premios con importe inferior a 100.000 pesetas en bloque distinto a aquél en que exista premio igual o superior a esa cantidad, se podrá solicitar el abono del importe acumulado de los inferiores independiente de los superiores. En este caso el establecimiento pagador hará constar la diligencia de pago en el resguardo que junto al listado deberá presentar el concursante.

TÍTULO IV

CAPÍTULO ÚNICO

Junta Superior de Control

31.^a 1. En la Central de Loterías y Apuestas del Estado se constituirá una Junta Superior de Control.

2. Serán Vocales de esta Junta: el Director Comercial o funcionario de Loterías y Apuestas del Estado en quien delegue, quién actuará de Presidente; un representante del Ministerio del Interior, designado por el Director general de Policía y un funcionario de Loterías y Apuestas del Estado, que actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada una de las tres Vocalías.

3. El Secretario puede estar asistido por un Secretario de actas designado por el Presidente de la Junta.

32.^a Para constituirse válidamente la Junta será necesaria la asistencia de dos Vocales. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate, el Presidente tendrá voto de calidad.

33.^a Cualquiera de los Vocales podrá formular, por escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y resolución del Director general de la Entidad.

34.^a 1. A la Junta Superior de Control le corresponden las facultades que se determinan en las normas en relación a participación de apuestas, control de premios y reclamaciones.

2. Para el desarrollo de sus funciones, el Secretario de la Junta Superior de Control, recepcionará los soportes procedentes de los sistemas informáticos conteniendo el registro de los pronósticos efectuados y procederá a su archivo y custodia.

3. En el ejercicio de estas facultades, la Junta Superior de Control adoptará las resoluciones que estime pertinentes, las que se harán constar en las correspondientes actas, en las cuales se incluirán, asimismo, las anulaciones de apuestas que se hubieran adoptado por la propia Junta, de acuerdo con lo establecido en estas normas.

35.^a La Junta Superior de Control, como órgano encargado de garantizar los concursos de pronósticos que organiza la Dirección Comercial de Loterías y Apuestas del Estado, y en atención a los concursantes, podrá estimar recibidos en plazo, en la Central de Loterías y Apuestas del Estado en Madrid, los soportes informáticos que por acontecimientos imprevistos lleguen después del comienzo de los concursos, siempre que el envase que los contenga estuviere precintado con las formalidades exigidas. En este caso se levantará acta haciendo constar dicha circunstancia.

TÍTULO V CAPÍTULO I

Celebración de los concursos

36.^a El concurso para determinar los acertantes se basa en los resultados obtenidos en los partidos de fútbol que Loterías y Apuestas del Estado ha determinado para esa jornada con un orden en base al cual son pronosticados y posteriormente escrutados. Además de los partidos objeto de pronóstico Loterías y Apuestas del Estado determinará tres más en reserva para el caso de que algunos de los anteriores, incluido el Pleno al 15, no pudieran tenerse en cuenta, a los cuales sustituirán en el mismo orden en que fueron determinados, es decir, el primer reserva con resultado válido al del número más bajo de orden no celebrado y el último reserva al de número más alto de orden.

37.^a Serán nulos a efectos de estas normas los resultados de los partidos incluidos en el concurso, que se inicien antes de las dieciséis horas del día inmediato anterior a la fecha de la jornada o después de las veinticuatro horas del día inmediato posterior a la fecha de la jornada. Las horas son referidas siempre a la hora oficial peninsular.

38.^a Si a pesar de recurrirse, en su caso, a los partidos de reserva, no pudiera determinarse el número total de resultados por las causas expuestas en esta norma, se resolverá el concurso de la jornada de acuerdo con las siguientes reglas:

a) Se decidirán por sorteo, a efectos exclusivos del concurso, los resultados de los encuentros no computados en la jornada, aunque en tal caso se encontraran la totalidad de ellos, incluido el partido del Pleno al 15.

b) El sorteo de los partidos sujetos a este sistema se efectuará por su orden correspondiente. Para cada uno de ellos se introducirán en un bombo cien bolas.

c) Estas bolas serán de los colores rojo, azul y amarillo. Una bola roja indicará la victoria del equipo consignado en primer lugar del encuentro sorteado. Una bola azul indicará el empate. Una bola amarilla indicará la victoria del equipo consignado en segundo lugar.

d) El número de bolas de cada color corresponderá a los tantos por ciento de las frecuencias generales de resultados de la temporada de concursos inmediata anterior a la que se aplican estas normas, redondeando por exceso o por defecto los decimales.

e) Si no se alcanzan las cien bolas se procederá a redondear por exceso aquel porcentaje de la frecuencia que tenga una fracción decimal superior. En este supuesto, si además esta fracción decimal resultara exactamente igual en dos o en los tres porcentajes, se aplicará el siguiente criterio: Se redondeará por exceso el por-

centaje del «1» cuando coincida con el de la «X» o/y con el del «2», se redondeará por exceso el porcentaje de la «X» cuando coincida con el del «2».

f) La bola que se extraiga en cada sorteo determinará el resultado del encuentro a los efectos de esta norma.

g) La frecuencia general de resultados de la temporada inmediata anterior está contenida en la norma adicional.

h) El sorteo para determinar los resultados de los encuentros no computados, se celebrará en la misma fecha de la jornada y dentro del periodo que establece la norma 37.^a Tendrá carácter público y la mesa se constituirá de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 3.^a del Real Decreto 773/1989, de 23 de junio, al menos con dos miembros: Un Presidente, que será el Director general de Loterías y Apuestas del Estado o funcionario en quien delegue, y un Interventor o Fedatario Público, quienes levantarán acta de que las operaciones se han celebrado de acuerdo a estas normas.

39.^a Para determinar el acierto de cada pronóstico se considerará como resultado de cada partido que interviene en el concurso, el obtenido en el terreno de juego en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado, ya sea por haber llegado a su término, incluida la prórroga, en su caso, o por haber sido suspendido, aunque posteriormente las Instituciones Deportivas anulen el resultado o tomen cualquier otra decisión sobre el mismo. No obstante, si el partido suspendido se reanudara dentro del período establecido en la norma 37.^a, se considerará como resultado el obtenido en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado.

En ningún caso se tendrá en cuenta mayor validez de goles en campo contrario, serie de penaltys, de córners, o cualquier otra circunstancia tenida en cuenta para decidir el resultado que no sea la contenida en el párrafo anterior.

40.^a 1. Loterías y Apuestas del Estado no está obligado a hacer públicas las alteraciones que pudieran producirse y que den lugar a modificaciones que afecten a la fecha de la celebración de los partidos, horario o cambio de lugar donde deben disputarse.

2. Sin embargo, si las Instituciones Deportivas de quienes dependa la celebración de los encuentros incluidos en una jornada de concursos de pronósticos autorizase alteración sobre el día y hora que motivara la aplicación de la norma 38.^a y Loterías y Apuestas del Estado hubiera anunciado su no validez, en atención a ello serán sustituidos por los partidos reserva en la forma dispuesta por la norma 36.^a, cualesquiera que fueren, en definitiva, la fecha y hora de celebración.

CAPÍTULO II Reparto de premios

41.^a Formada la apuesta ganadora con los resultados de los partidos, dará comienzo el escrutinio de todas las apuestas validadas que participan en el concurso para asignar los premios que correspondan a cada una por coincidencia entre la apuesta ganadora y los pronósticos que constan en las apuestas participantes. Sólo podrá percibirse un premio por apuesta.

42.^a 1. De todas las apuestas que han participado, se generará en los sistemas centrales informáticos un fichero con las premiadas, clasificadas por categorías de premios.

2. Desde los sistemas centrales informáticos se remitirá informe a la Junta Superior de Control y a los servicios de escrutinio con detalle del número de premios por categorías que corresponde a cada concurso.

43.^a La Junta Superior de Control, finalizadas las comprobaciones, procederá, nuevamente, al archivo y custodia de los soportes informáticos.

CAPÍTULO III

Pago de premios

44.^a Los premios se pagarán por las Delegaciones Comerciales de Loterías y Apuestas del Estado, receptores y entidades bancarias expresamente autorizadas por aquélla, en las condiciones que la misma determine.

45.^a 1. Los premios se pagarán a partir del día hábil inmediato siguiente a la finalización del concurso en que han participado las apuestas.

2. Para que se abone el importe de un premio se precisa la entrega del resguardo, reservándose Loterías y Apuestas del Estado, si lo estima necesario, el derecho de exigir la identificación a la persona que presente al cobro dicho resguardo.

46.^a 1. Si se interpusiera en la jurisdicción ordinaria el procedimiento correspondiente por la titularidad de un resguardo premiado, y por ésta fuere ordenada la paralización del pago de un premio antes de que se hubiese satisfecho al presentador del resguardo, Loterías y Apuestas del Estado, ordenará suspender el pago del premio hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En los demás casos, el pago hecho por Loterías y Apuestas del Estado al portador del resguardo le eximirá de toda responsabilidad.

2. En el supuesto previsto en el primer inciso del párrafo anterior, no será de aplicación lo que la norma 48.^a dispone respecto del día inicial del plazo de caducidad, y éste comenzará a contarse desde que se notifique la resolución firme que se dicte en dicho procedimiento.

3. Loterías y Apuestas del Estado no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el resguardo.

47.^a Excepcionalmente, el Director de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado podrá ordenar, a petición de los concursantes, el pago sin la presentación del resguardo siempre que se aporten datos suficientes que identifiquen indubitadamente al reclamante como la persona que presentó para su validación el boleto.

48.^a Los premios caducarán una vez transcurridos tres meses, contados a partir del día siguiente de la fecha del concurso en el que han participado las apuestas.

TÍTULO VI

CAPÍTULO I

Reclamaciones

49.^a Todo poseedor de un resguardo que contiene apuestas con derecho a premio y presentado al cobro, fuera informado que no tiene premio, que está ya cobrado o que existe alguna otra causa que impida su pago, deberá presentar la correspondiente reclamación ante la Dirección General de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

50.^a En cualquier reclamación bien sea por medio de impreso o por telegrama se hará constar la fecha del concurso o jornada, así como todos los números de control que figuren en el anverso y reverso, en su caso, de los resguardos, siendo conveniente adjuntar copia del resguardo.

51.^a Si el importe al que considera tiene derecho es igual o superior a 100.000 pesetas, dispone de un plazo de once días naturales a contar desde el inmediato siguiente a la fecha del concurso, y si es inferior a esa cantidad dispone de treinta días naturales.

52.^a La mera tenencia de un resguardo no da derecho a que se estime la reclamación de un premio si

los pronósticos no han sido registrados en los soportes de los sistemas centrales informáticos de acuerdo con lo establecido en la norma 9.^a.

53.^a 1. La Dirección General de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, previa consulta a la Junta Superior de Control, procederá a resolver las reclamaciones formuladas y desestimará aquellas cuyo resguardo no pueda ser identificado.

2. La falta de resolución expresa de una reclamación, transcurridos tres meses desde que se interpuso, producirá la desestimación de la misma.

CAPÍTULO II

Recursos

54.^a Todo concursante, por el hecho de participar en los concursos, somete las acciones que pudieran derivarse de este hecho a la decisión que adopte Loterías y Apuestas del Estado, de acuerdo con la normativa vigente.

55.^a 1. Los actos administrativos y disposiciones generales de Loterías y Apuestas del Estado relativos a las materias que por estas normas se regulan podrán ser objeto de recurso de alzada en los casos, plazo y forma que determina la Ley 30/1992 de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, teniendo carácter desestimatorio la falta de resolución expresa.

2. Las resoluciones firmes en vía administrativa serán susceptible de recurso contencioso-administrativo.

56.^a Todos los plazos previstos en las presentes normas están determinados por la fecha de celebración del concurso en que participa cada resguardo. Si como consecuencia de la aplicación de la norma 37.^a terminara el día inmediato posterior al de la fecha de la jornada, se entenderán ampliados todos los plazos en un día.

Norma adicional.

57.^a Los porcentajes de las frecuencias generales de resultados de la temporada 1999-2000 han sido los siguientes:

Resultados favorables a equipos consignados en primer lugar, 45 por 100; empates, 30 por 100, y resultados favorables a equipos consignados en segundo lugar, 25 por 100.

Norma final.

58.^a 1. Estas normas han sido aprobadas por Resolución de Loterías y Apuestas del Estado, según lo establecido en los artículos 8.^a.2.p) y 14.^a del Estatuto de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, aprobado por Real Decreto 2069/1999 de 30 de diciembre y comenzarán a regir en la primera jornada de la temporada 2000-2001 de concursos de pronósticos.

2. Las presentes normas anulan las publicadas en fechas anteriores y se publicarán en el «Boletín Oficial del Estado».

3. A todos los efectos de los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva, sin perjuicio de lo indicado en el artículo 116 de la Ley 30/1992 de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común en materia de recursos, las reclamaciones, telegramas y demás comunicaciones se dirigirán a Loterías y Apuestas del Estado, calle Guzmán el Bueno, número 137, 28003 Madrid, en donde radica su domicilio legal.

Madrid, 19 de julio de 2000.—El Director general, Luis Perezagua Clamagirand.

ANEXO I

TABLA DE COMBINACIONES Y APUESTAS AUTORIZADAS PARA VALIDACION INFORMATICA

-- Método Directo --

(1)

COMBINACIONES AUTORIZADAS		PREMIOS OBTENIDOS																	
		SIN FALLO				1 FALLO				2 FALLOS				3 FALLOS					
PRONOSTICOS	Dob.	APUESTAS				Simple		Doble		2 Simple		1 Simple 1 Doble		2 Dobles		3 Sp		1 Sp 2 Db 3 Db	
		1ª (14)	2ª (13)	3ª (12)	4ª (11)	2ª (13)	3ª (12)	4ª (11)	2ª (13)	3ª (12)	4ª (11)	1 Simple 1 Doble	3ª (12)	4ª (11)	3ª (12)	4ª (11)	3 Sp (11)	4ª (11)	1 Sp 2 Db 3 Db
-	1	3	1	2	0	0	1	2	0	1	2	1	2	-	-	1	-	-	-
-	2	9	1	4	4	0	1	4	4	1	4	1	4	-	-	1	-	-	-
-	3	27	1	6	12	8	1	6	12	1	6	1	6	-	-	1	-	-	-
-	4	81	1	8	24	32	1	8	24	1	8	1	8	-	-	1	-	-	-
-	5	243	1	10	40	80	1	10	40	1	10	1	10	-	-	1	-	-	-
-	6	729	1	12	60	160	1	12	60	1	12	1	12	-	-	1	-	-	-
-	7	2.187	1	14	84	280	1	14	84	1	14	1	14	-	-	1	-	-	-
-	8	6.561	1	16	112	448	1	16	112	1	16	1	16	-	-	1	-	-	-
-	9	19.683	1	18	144	672	1	18	144	1	18	1	18	-	-	1	-	-	-
1	1	2	1	1	0	0	1	1	0	2	0	1	1	-	-	1	-	-	-
1	1	6	1	3	2	0	1	3	2	2	4	0	3	-	-	1	-	-	-
1	2	18	1	5	8	4	1	5	8	2	8	8	5	-	-	1	-	-	-
1	3	54	1	7	18	20	1	7	18	2	12	24	7	-	-	1	-	-	-
1	4	162	1	9	32	58	1	9	32	2	16	48	9	-	-	1	-	-	-
1	5	486	1	11	50	120	1	11	50	2	20	80	11	-	-	1	-	-	-
1	6	1.458	1	13	72	220	1	13	72	2	24	120	13	-	-	1	-	-	-
1	7	4.374	1	15	98	364	1	15	98	2	28	168	15	-	-	1	-	-	-
1	8	13.122	1	17	128	560	1	17	128	2	32	224	17	-	-	1	-	-	-
2	-	4	1	2	1	0	1	2	1	2	2	0	2	4	0	1	2	4	-
2	1	12	1	4	5	2	1	4	5	2	6	4	4	8	6	1	2	4	-
2	2	36	1	6	13	12	1	6	13	2	10	16	6	16	10	1	2	4	-
2	3	108	1	8	25	38	1	8	25	2	14	36	8	24	14	1	2	4	-
2	4	324	1	10	41	88	1	10	41	2	18	64	10	32	18	1	2	4	-
2	5	972	1	12	61	170	1	12	61	2	22	100	12	40	22	1	2	4	-
2	6	2.916	1	14	85	292	1	14	85	2	26	144	14	48	26	1	2	4	-
2	7	8.748	1	16	113	462	1	16	113	2	30	196	16	56	30	1	2	4	-
2	8	26.244	1	18	145	688	1	18	145	2	34	256	18	64	34	1	2	4	-

TABLA DE COMBINACIONES Y APUESTAS AUTORIZADAS PARA VALIDACION INFORMATICA

(2)

-- Método Directo --

COMBINACIONES AUTORIZADAS		PREMIOS OBTENIDOS																									
PRONOSTICOS	Trip.	SIN FALLO				1 FALLO				2 FALLOS				3 FALLOS													
		1ª (14)	2ª (13)	3ª (12)	4ª (11)	Simple (13)	2ª (13)	3ª (12)	4ª (11)	2 Simple (12)	3ª (12)	4ª (11)	1 Simple (12)	1 Doble (11)	3ª (12)	4ª (11)	3 Sp (11)	4ª (11)	2 Sp (11)	1 Db (11)	4ª (11)	1 Sp (11)	2 Db (11)	3 Db (11)			
3	-	1	3	3	1	1	3	3	2	4	2	1	3	2	4	4	4	4	2	4	4	1	2	2	4	4	8
3	1	1	5	9	7	1	5	9	2	8	10	1	5	2	8	8	4	12	2	8	4	1	2	4	4	8	
3	2	1	7	19	25	1	7	19	2	12	26	1	7	2	12	12	4	20	2	12	4	1	2	4	4	8	
3	3	1	9	33	63	1	9	33	2	16	50	1	9	2	16	16	4	28	2	16	4	1	2	4	4	8	
3	4	1	11	51	129	1	11	51	2	20	82	1	11	2	20	20	4	36	2	20	4	1	2	4	4	8	
3	5	1	13	73	231	1	13	73	2	24	122	1	13	2	24	24	4	44	2	24	4	1	2	4	4	8	
3	6	1	15	99	377	1	15	99	2	28	170	1	15	2	28	28	4	52	2	28	4	1	2	4	4	8	
3	7	1	17	129	575	1	17	129	2	32	226	1	17	2	32	32	4	60	2	32	4	1	2	4	4	8	
4	-	1	4	6	4	1	4	6	2	6	6	1	4	2	6	6	4	8	2	6	4	1	2	4	4	8	
4	1	1	6	14	16	1	6	14	2	10	18	1	6	2	10	10	4	16	2	10	4	1	2	4	4	8	
4	2	1	8	26	44	1	8	26	2	14	38	1	8	2	14	14	4	24	2	14	4	1	2	4	4	8	
4	3	1	10	42	96	1	10	42	2	18	66	1	10	2	18	18	4	32	2	18	4	1	2	4	4	8	
4	4	1	12	62	180	1	12	62	2	22	102	1	12	2	22	22	4	40	2	22	4	1	2	4	4	8	
4	5	1	14	86	304	1	14	86	2	26	146	1	14	2	26	26	4	48	2	26	4	1	2	4	4	8	
4	6	1	16	114	476	1	16	114	2	30	198	1	16	2	30	30	4	56	2	30	4	1	2	4	4	8	
5	-	1	5	10	10	1	5	10	2	8	12	1	5	2	8	8	4	12	2	8	4	1	2	4	4	8	
5	1	1	7	20	30	1	7	20	2	12	28	1	7	2	12	12	4	20	2	12	4	1	2	4	4	8	
5	2	1	9	34	70	1	9	34	2	16	52	1	9	2	16	16	4	28	2	16	4	1	2	4	4	8	
5	3	1	11	52	138	1	11	52	2	20	84	1	11	2	20	20	4	36	2	20	4	1	2	4	4	8	
5	4	1	13	74	242	1	13	74	2	24	124	1	13	2	24	24	4	44	2	24	4	1	2	4	4	8	
5	5	1	15	100	390	1	15	100	2	28	172	1	15	2	28	28	4	52	2	28	4	1	2	4	4	8	
5	6	1	17	130	590	1	17	130	2	32	228	1	17	2	32	32	4	60	2	32	4	1	2	4	4	8	
6	-	1	6	15	20	1	6	15	2	10	20	1	6	2	10	10	4	16	2	10	4	1	2	4	4	8	
6	1	1	8	27	50	1	8	27	2	14	40	1	8	2	14	14	4	24	2	14	4	1	2	4	4	8	
6	2	1	10	43	104	1	10	43	2	18	68	1	10	2	18	18	4	32	2	18	4	1	2	4	4	8	
6	3	1	12	63	190	1	12	63	2	22	104	1	12	2	22	22	4	40	2	22	4	1	2	4	4	8	
6	4	1	14	87	316	1	14	87	2	26	148	1	14	2	26	26	4	48	2	26	4	1	2	4	4	8	
6	5	1	16	115	490	1	16	115	2	30	200	1	16	2	30	30	4	56	2	30	4	1	2	4	4	8	

ANEXO II

TABLAS DE COMBINACIONES Y APUESTAS AUTORIZADAS PARA VALIDACION INFORMATICA

- Método Reducido -

REDUCCION PRIMERA (4 Triples)		
COMBINACIONES		Apuestas
Dobles	Triples	
-	4	9
-	5	27
-	6	81
-	7	243
-	8	729
-	9	2.187
-	10	6.561
-	11	19.683
1	4	18
1	5	54
1	6	162
1	7	486
1	8	1.458
1	9	4.374
1	10	13.122
2	4	36
2	5	108
2	6	324
2	7	972
2	8	2.916
2	9	8.748
2	10	26.244
3	4	72
3	5	216
3	6	648
3	7	1.944
3	8	5.832
3	9	17.496
4	4	144
4	5	432
4	6	1.296
4	7	3.888
4	8	11.664
5	4	288
5	5	864
5	6	2.592
5	7	7.776
5	8	23.328
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	4	4.608
9	5	13.824
10	4	9.216

REDUCCION SEGUNDA (7 Dobles)		
COMBINACIONES		Apuestas
Dobles	Triples	
7	-	16
7	1	48
7	2	144
7	3	432
7	4	1.296
7	5	3.888
7	6	11.664
8	-	32
8	1	96
8	2	288
8	3	864
8	4	2.592
8	5	7.776
8	6	23.328
9	-	64
9	1	192
9	2	576
9	3	1.728
9	4	5.184
9	5	15.552
10	-	128
10	1	384
10	2	1.152
10	3	3.456
10	4	10.368
11	-	256
11	1	768
11	2	2.304
11	3	6.912
12	-	512
12	1	1.536
12	2	4.608
13	-	1.024
13	1	3.072
14	-	2.048

REDUCCION TERCERA (3 Dobles y 3 triples)		
COMBINACIONES		Apuestas
Dobles	Triples	
3	3	24
3	4	72
3	5	216
3	6	648
3	7	1.944
3	8	5.832
3	9	17.496
4	3	48
4	4	144
4	5	432
4	6	1.296
4	7	3.888
4	8	11.664
5	3	96
5	4	288
5	5	864
5	6	2.592
5	7	7.776
5	8	23.328
6	3	192
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	3	384
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	3	768
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	3	1.536
9	4	4.608
9	5	13.824
10	3	3.072
10	4	9.216
11	3	6.144

VALIDACION INFORMATICA
 Boleto de un solo cuerpo para apuestas múltiples
 por el método de Reducidas

LOTERIAS Y APUESTAS DEL ESTADO REDUCIDAS 252

Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central



PRONOSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por el ONIAE para cada jornada por el orden allí establecido.

Marque con el signo X una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «dobles» o «triples».

1	<input checked="" type="checkbox"/>	2
2	<input checked="" type="checkbox"/>	2
3	<input checked="" type="checkbox"/>	2
4	<input checked="" type="checkbox"/>	2
5	<input checked="" type="checkbox"/>	2
6	<input checked="" type="checkbox"/>	2
7	<input checked="" type="checkbox"/>	2
8	<input checked="" type="checkbox"/>	2
9	<input checked="" type="checkbox"/>	2
10	<input checked="" type="checkbox"/>	2
11	<input checked="" type="checkbox"/>	2
12	<input checked="" type="checkbox"/>	2
13	<input checked="" type="checkbox"/>	2
14	<input checked="" type="checkbox"/>	2
15	<input checked="" type="checkbox"/>	2

MAL
 BIEN

MARQUE UN SOLO SIGNO

COMBINACIONES

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	T
13	T
14	T
T	DOBLES

REDUCCIONES

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido para la reducción, de entre los pronosticados a doble y a triple.

REDUCCIONES AUTORIZADAS Y GRUPOS DE PRONOSTICOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
PRIMERA: 4 triples - 9 apuestas	SEGUNDA: 7 dobles - 16 apuestas												
1: 111XX222	1: 11XXX11XX11XX11												
2: 1X21X21X2	2: 11XXX111XX11XX												
3: 1X2X2121X	3: 11XX11XX1111XX												
4: 1X221XX21	4: 1XX11XX11XXX11												
	5: 1X1XX1X11X1X1X												
	6: 1X1X1XX1X11X1X												
	7: 1X1X1X1X11X1X1X												
	TERCERA: 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas												
	1: 111XXX111111111111												
	2: 111111111111111111												
	3: 111111111111111111												
	1: 1X21X21X21X21X21X2												
	2: 1X21X21X21X21X21X												
	3: 1X21X21X21X21X21X												

A los partidos elegidos para la reducción se les asignan los pronósticos correspondientes de cada grupo en el orden creciente del número del partido. Si en la reducción entran dobles, los signos 1 y X son sustituidos por la pareja de signos del bloque de pronósticos y en el mismo orden.

Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

Resguardo de Participación

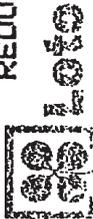


MÚLTIPLE REDUCIDA 16

REDUCCION SEGUNDA
 DOBLES
 BOLETO: 06-07-963

1. 1 2 R
 2. 1 X
 3. 1 X R
 4. 1 X R
 5. 1 X R
 6. 1 X 2 R
 7. 1 1 2 R
 8. 1 1
 9. 1 1
 10. 1 2 R
 11. 1 2 R
 12. 1 X
 13. 1 X
 14. 1
 15. X

R = PRONOSTICO REDUCIDO



05 MAR 1999 PTS
 4,81 EUR
 96690-0 064-04708775-20
 01-3145



VALIDACION INFORMATICA

Boleto de un solo cuerpo para apuestas múltiples por el método de Condicionadas

LOTERIAS Y APUESTAS DEL ESTADO CONDICIONADAS 270

Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central



PRONOSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por el ONLAE para cada jornada por el orden allí establecido.

Marque con el signo X uno, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a "fijo", "doble" o "triple".

MAL BIEN

MARQUE UN SÓLO SIGNO

1	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
2	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
3	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
4	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
5	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
6	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
7	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
8	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
9	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
10	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
11	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
12	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
13	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
14	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2
15	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2

COMBINACIONES

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA
 Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicione: de entre los pronosticados a Doble y a Triple.

CONDICIONES
 Afectan sólo al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA

PRIMERA: VARIANTES
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIS
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

— Cada casilla marcada indica que juega las apuestas que tengan el número de VARIANTES, de EQUIS o de DOSES, que figuren en esa casilla.
 — En cada condición puede marcar cualquier número de casillas (ninguna, una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que contenga el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos una condición.
 — En la columna PARTIDOS EN SISTEMA puede marcar cualquier número de partidos, desde 2 (mínimo) hasta 14, sean consecutivos o no. Los no marcados juegan al directo, sean FUOS, DOBLES o TRIPLES.

Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

Resguardo de Participación



MULTIPLE CONDICIONADA

270 APUESTAS
 (K610.E.06107196)

- 1. 1X2 C CONDICIONES
- 2. 1 1 3 4
- 3. 1X2 C
- 4. X
- 5. 1X2 C
- 6. 1 EQUIS: 1 2 3
- 7. 1
- 8. 1X2 C
- 9. X
- 10. 1X2 C Doses: 1 2
- 11. 1
- 12. 1
- 13. 1X2 C
- 14. X
- 15. 1 C= PRONOSTICO
 CONDICIONADO

10 ENE 93 13500 PTS
 01647-1 004-06206380-04
 02-7572

