

23ª. **MÉTODO MÚLTIPLE CONDICIONADO**

Se podrá participar en el método Condicionado formulando, exclusivamente en el boleto establecido al efecto, cualesquiera número de apuestas que resulten 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 17ª**, 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 una de las condiciones.

Hay siete opciones distintas para marcar condiciones:

- Opción 1ª.: Marcar sólo casillas de variantes.
- Opción 2ª.: Marcar sólo casillas de equis.
- Opción 3ª.: Marcar sólo casillas de doses.
- Opción 4ª.: Marcar casillas de variantes y de equis.
- Opción 5ª.: Marcar casillas de variantes y de doses.
- Opción 6ª.: Marcar casillas de equis y de doses.
- Opción 7ª.: Marcar casillas de variantes, de equis y de doses.

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: 1º.- No marcar casillas y 2º.- Marcar una o más casillas.

1º.- 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.

2º.- 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: 1º.- No marcar casillas y 2º.- Marcar una o más casillas.

1º.- 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.

2º.- 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: DOSES

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

1º.- 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 doses que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2º.- 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 doses que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de doses que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de los doses pronosticados en los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

C) MARCAS EN LAS TRES CONDICIONES:

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 doses, 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 Doses 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, incluido el Pleno al 15, 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 nº 1:

Pronosticamos el siguiente boleto:



Loterías y Apuestas del Estado

CONDICIONADAS 270



La Quiniela

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

PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. 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», «doble» o «triple».

PLENO AL 15

Equipo 1 0 X 2 M

Equipo 2 X 1 2 M

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

T T
DOBLES TRIPLES

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicionar de entre los pronosticados a Doble y a Triple.

CONDICIONES

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

PRIMERA: VARIANTES

0 1 2 3 4 X X X 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIS

0 1 2 X X X 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES

0 X X X 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 figuran 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 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 jugarán al directo, sean FIJOS, DOBLES o TRIPLES.

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

BIEN X
MAL X

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 23ª** tenemos que:

- 1º.- 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.
- 2º.- 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 21ª**.

Partidos	26	26	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	28	28	28	28	28	28	28	28	28
	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
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	1	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.

- 3º.- 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 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	2	58
	4	1	26
6	3	3	58
	4	2	40
	5	1	12
7	4	3	26
	5	2	12
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			232

4º.- 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 3º por 2, tantas veces como Dobles haya, y por 3, tantas veces como Triples haya. En este caso que nos ocupa sería:

$$232 \times 2 \times 3 = 1.392 \text{ apuestas.}$$

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.

5º.- 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.

6º.- 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 nº 2:

Pronosticamos el siguiente boleto:



CONDICIONADAS 270

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



PRONÓSTICOS		COMBINACIONES	SISTEMA CONDICIONADO																																																																																				
<p>Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.</p> <p>Marque con el signo X una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».</p> <p>PLENO AL 15</p> <p>Equipo 1 <input type="checkbox"/> 0 <input checked="" type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> M</p> <p>Equipo 2 <input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> M</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>2</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>3</td><td>X</td><td>X</td><td>2</td></tr> <tr><td>4</td><td>X</td><td>X</td><td>2</td></tr> <tr><td>5</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>6</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>8</td><td>1</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>9</td><td>X</td><td>X</td><td>2</td></tr> <tr><td>10</td><td>X</td><td>X</td><td>2</td></tr> <tr><td>11</td><td>1</td><td>X</td><td>2</td></tr> <tr><td>12</td><td>1</td><td>X</td><td>X</td></tr> <tr><td>13</td><td>X</td><td>X</td><td>2</td></tr> <tr><td>14</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	1	X	X	X	2	X	X	X	3	X	X	2	4	X	X	2	5	X	X	X	6	X	X	X	7	1	X	X	8	1	X	X	9	X	X	2	10	X	X	2	11	1	X	2	12	1	X	X	13	X	X	2	14	X	X	X	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>X</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>X</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td></tr> </table>	1	1	2	2	3	X	4	4	5	5	6	6	7	X	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	<p style="text-align: center;">PARTIDOS EN SISTEMA</p> <p>Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicionar de entre los pronosticados a Doble y a Triple.</p> <p style="text-align: center;">CONDICIONES</p> <p>Afectan solo al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA</p> <p>PRIMERA: VARIANTES</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input checked="" type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 6 <input checked="" type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14</p> <p>SEGUNDA: EQUIS</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14</p> <p>TERCERA: DOSES</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14</p> <p><small>— Cada casilla marcada indica que juega las apuestas que tengan el número de VARIANTES, de EQUIS o de DOSES, que figuran 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 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 FIJOS, DOBLES o TRIPLES.</small></p> <p>Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.</p> <p style="text-align: right;">BIEN <input checked="" type="checkbox"/> MAL <input type="checkbox"/></p>
1	X	X	X																																																																																				
2	X	X	X																																																																																				
3	X	X	2																																																																																				
4	X	X	2																																																																																				
5	X	X	X																																																																																				
6	X	X	X																																																																																				
7	1	X	X																																																																																				
8	1	X	X																																																																																				
9	X	X	2																																																																																				
10	X	X	2																																																																																				
11	1	X	2																																																																																				
12	1	X	X																																																																																				
13	X	X	2																																																																																				
14	X	X	X																																																																																				
1	1																																																																																						
2	2																																																																																						
3	X																																																																																						
4	4																																																																																						
5	5																																																																																						
6	6																																																																																						
7	X																																																																																						
8	8																																																																																						
9	9																																																																																						
10	10																																																																																						
11	11																																																																																						
12	12																																																																																						
13	13																																																																																						
14	14																																																																																						

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 todas 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 4 3 2 1 0	0 1 2 3 4 5	4 26 58 58 26 4
7	7 6 5 4 3 2 1 0	0 1 2 3 4 5 6 7	0 2 12 26 26 12 2 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 nº 3:

Pronosticamos el siguiente boleto:



CONDICIONADAS 270

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



PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. 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», «doble» o «triple».

PLENO AL 15

Equipo 1 0 X 2 M

Equipo 2 X 1 2 M

COMBINACIONES

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

DOBLES TRIPLES

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicionar 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

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

SEGUNDA: EQUIS

0 1 2 3 X 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 figuran 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 en una condición.
 — En la columna PARTIDOS EN SISTEMA puede marcar cualquier número de partidos, desde 2 (mínimo) hasta 14, sean consecutivos o no. Lee no marcados juegan al directo, sean FIJOS, DOBLES o TRIPLES.

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

BIEN X MAL X

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 de "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			136

Teniendo en cuenta los partidos de Dobles y Triples al Directo, el boleto participa con:

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

TÍTULO III

SISTEMA DE VALIDACIÓN POR SOPORTE INFORMÁTICO

Capítulo Primero

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 solo participante en el método de apuestas sencillo, es decir, un solo signo por partido y apuesta, y sean presentadas por medios informáticos que cumplan las especificaciones técnicas que, de acuerdo a las características de los equipos informáticos disponibles, establezca Loterías y Apuestas del Estado, y que tendrán a su disposición los participantes en los puntos de venta o en las Delegaciones Comerciales.

Capítulo Segundo

FORMA DE PRONOSTICAR

25ª. Las apuestas serán grabadas en un fichero informático 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 dos signos el Pleno al 15 (un signo por equipo, el primer signo corresponderá al equipo consignado en primer lugar y el segundo signo corresponderá al equipo con signado en segundo lugar). El mínimo de apuestas a validar por este sistema es de 200.

Cada bloque de registro llevará asociado un número que, junto con el del Receptor y el número o números asignados a cada fichero, 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 para los partidos combinables y el 0, el 1, el 2 o la M para el partido del Pleno al 15 y su significado es el que establece la **norma 17ª**.

Capítulo Tercero

VALIDACIÓN DE APUESTAS

26ª. Una vez generado el fichero o soporte informático deberá seguirse el siguiente proceso:

- a) El participante grabará en el soporte, interior y exteriormente, el número del Establecimiento Receptor a través del cual participa y se lo entregará a éste, que procederá a su validación o lo tramitará a la Delegación Comercial de Loterías y Apuestas del Estado de la que dependa.
- b) El Receptor o la Delegación comprobarán 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 fichero o soporte del participante se suspenderá el proceso y se le notificará tal circunstancia para que edite uno nuevo.

- c) Seguidamente el Receptor o 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 al Receptor o a la Delegación que el registro de las apuestas ha sido correcto, éste/a solicitará al Sistema Central un listado con todas las apuestas validadas y el resguardo de participación, y procederá a imprimirlo.

El listado se ordenará de manera que figuren juntas las 8 apuestas que integran cada bloque de registro más los dos signos 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 Receptor o el Delegado deberán certificar el listado de apuestas mediante diligencia en una página adicional haciendo constar los mismos datos que se detallan para cada página.

- e) 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 Establecimiento Receptor o la Delegación informarán al participante del número de apuestas validadas, el participante abonará su importe mediante efectivo, talón conformado o transferencia a la cuenta de operaciones del establecimiento y, exclusivamente una vez realizado el abono, el Establecimiento o la Delegación le harán entrega del listado certificado y del resguardo. El listado y el resguardo juntos son el equivalente al resguardo de validación informática (establecido en la **norma 10^a.5**) a efectos de apuestas validadas, reclamaciones y pago de premios.

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

28^a. Si por causa justificada procediera una anulación ésta será solicitada 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 Cuarto

PAGO DE PREMIOS

- 29ª. El listado y el resguardo establecidos en la **norma 26ª** 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 la cantidad establecida en el procedimiento para el pago de premios de SELAE, el cual se puede consultar a través de la página web de Loterías y Apuestas del Estado, 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 participante.

TÍTULO IV

Capítulo Único

SISTEMA DE VALIDACIÓN POR INTERNET

- 30ª. Podrán formularse apuestas y pronósticos a través de la página de Internet: www.loteriasyapuestas.es, según las condiciones de participación que se establecen en la Resolución de 18 de junio de 2008, de Loterías y Apuestas del Estado (BOE nº 151 de 23 de junio de 2008).

TÍTULO V

Capítulo Único

JUNTA SUPERIOR DE CONTROL

- 31ª. 1.- En Loterías y Apuestas del Estado se constituirá una Junta Superior de Control.
- 2.- Serán miembros de esta Junta: el Director de Operaciones de Juego o persona en quien delegue, quien actuará como Presidente y dos empleados de Loterías y Apuestas del Estado, que actuarán como vocales, uno de los cuales, además, actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada uno de los miembros.
- 3.- El Secretario puede estar asistido por un Secretario de actas designado por el Presidente de la Junta.
- 32ª. Para constituirse válidamente la Junta, será necesaria al menos la asistencia del Presidente o persona en quien delegue y uno de los Vocales en funciones de

Secretario. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate, el Presidente tendrá voto de calidad.

- 33ª. Cualquiera de los Vocales podrá formular, en escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y acuerdo del órgano de administración de Loterías y Apuestas del Estado o de la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades.
- 34ª. 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 tendrá acceso a las apuestas registradas en el Sistema Central de Juegos, descargará el registro de los pronósticos efectuados y procederá a su archivo y custodia.
- 3.- En el ejercicio de sus facultades, la Junta Superior de Control adoptará las resoluciones que estime pertinentes, 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.
- 35ª. La Junta Superior de Control, como órgano encargado de garantizar los concursos de pronósticos, y en atención a los participantes, podrá estimar transmitidos en plazo, los datos de las apuestas registradas en el Sistema Central de Juegos, que por acontecimientos imprevistos se descarguen después del comienzo de los concursos, siempre que se motiven y documenten suficientemente estas circunstancias, dejando constancia de las mismas en el acta que se confecciona para cada jornada.

TÍTULO VI

Capítulo Primero

CELEBRACIÓN DE LOS CONCURSOS

- 36ª. 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.
- 37ª. 1.- Serán nulos a efectos de estas normas los resultados de los partidos incluidos en el concurso que se inicien antes de las quince 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.

2.- Si no pudiera determinarse el número total de resultados, el concurso se resolverá aplicando lo establecido en la **norma 38ª** para obtener el resultado de aquellos partidos que no lo tuvieran determinado.

38ª. A. Si no pudiera determinarse el resultado de algún partido por aplicación de la **norma 37ª** y Loterías y Apuestas del Estado tuviera conocimiento oficial antes de las veinticuatro horas del jueves de la semana anterior a la de la fecha de la jornada, procederá a designar otro partido en sustitución de aquél y lo comunicará de inmediato a los participantes por los medios públicos a su alcance y a través de su página web.

B. Si Loterías y Apuestas del Estado tuviera conocimiento oficial después de dicho plazo, los resultados no determinados del concurso se obtendrán aplicando las siguientes reglas:

- a) Se decidirán por sorteo, a efectos exclusivos del concurso, los resultados de los partidos no computados en la jornada, aunque en tal caso se encontraran los 15 partidos del boleto.
- b) El sorteo de los partidos combinables 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 los signos pronosticados por los participantes, en cada uno de los partidos no computados en la jornada, registrados en el sistema central, redondeando por exceso o por defecto los decimales. Loterías y Apuestas del Estado, previamente a la realización del sorteo, dará a conocer los tantos por ciento de los signos pronosticados por los participantes en cada uno de los partidos no computados en la jornada por los medios públicos a su alcance.
- 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 porcentaje del "1" cuando coincida con el de la "X" y/o 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) Para el sorteo del partido correspondiente al Pleno al 15 no computado se utilizará un bombo. En el bombo se introducirán cien bolas.
- h) Estas bolas serán de los colores blanco, rojo, amarillo y verde. Una bola blanca indicará que no se han marcado goles, es decir, su significado es cero goles. Una bola roja indicará que se ha marcado un gol. Una bola amarilla indicará que se han marcado dos goles. Una bola verde indicará que se han marcado M goles, es decir, tres o más de tres goles.
- i) El número de bolas de cada color corresponderá a los tantos por ciento de los signos pronosticados por los participantes a cada equipo, en el partido del Pleno al 15 no computado de la jornada, registrados en el sistema central, redondeando por exceso o por defecto los decimales. Loterías y Apuestas del Estado, previamente a la realización del sorteo, dará a conocer los tantos por ciento de los signos pronosticados por los participantes a cada equipo en el partido del Pleno al 15 no computado en la jornada por los medios públicos a su alcance.
- j) 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, en tres o en los cuatro porcentajes, se aplicará el siguiente criterio: se redondeará por exceso el porcentaje del "0" cuando coincida con el del "1" y/o con el del "2" y/o con el de la "M", se redondeará por exceso el porcentaje del "1" cuando coincida con el del "2" y/o con el de la "M", se redondeará por exceso el porcentaje del "2" cuando coincida con el de la "M".
- k) Una vez introducidas las bolas en el bombo de acuerdo a lo indicado en los puntos h), i) y j), se procederá a extraer una bola del bombo, esta bola determinará los goles a asignar al equipo consignado en primer lugar en el partido del Pleno al 15 no computado. Seguidamente se procederá a introducir de nuevo las bolas en el bombo de acuerdo a lo indicado en los puntos h), i) y j), una vez introducidas las bolas se procederá a realizar una segunda extracción del bombo, la bola sacada en esta segunda extracción determinará los goles a asignar al equipo consignado en segundo lugar en el partido del Pleno al 15 no computado. Las dos bolas así extraídas en el sorteo determinarán el resultado del encuentro a los efectos de esta norma.
- l) El sorteo para determinar los resultados de los encuentros no computados, se celebrará dentro del periodo que establece la **norma 37^a**. Tendrá carácter público y la mesa se constituirá al menos con dos miembros: un Presidente, que será el Director de Operaciones de Juego de Loterías y Apuestas del Estado o persona 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 37ª**, 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 penaltis, de saques de esquina, o cualquier otra circunstancia tenida en cuenta para decidir el resultado que no sea la contenida en el párrafo anterior.

- 40ª. Loterías y Apuestas del Estado no está obligada 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. No obstante, si ello provocara la aplicación de la **norma 37ª**, Loterías y Apuestas del Estado, una vez tenga conocimiento oficial de esa alteración, procederá a ponerlo en conocimiento de los participantes.

Capítulo Segundo

REPARTO DE PREMIOS

- 41ª. 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.
- 42ª. 1.- Con 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.
- 43ª. La Junta Superior de Control, finalizadas las comprobaciones, procederá, nuevamente, al archivo y custodia de los soportes informáticos.

Capítulo Tercero

PAGO DE PREMIOS

- 44ª. Los premios se pagarán por los puntos de venta y por las entidades bancarias expresamente autorizadas por Loterías y Apuestas del Estado, 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 ante 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 órgano de administración de SELAE, o la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades, podrá ordenar, a petición de los participantes, 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 de fecha a fecha a partir del día siguiente a la fecha del concurso en el que han participado las apuestas, salvo que se tenga que aplicar lo estipulado en el **apartado 2** de la **norma 55^a**.

TÍTULO VII Capítulo Primero

RECLAMACIONES ANTE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO

- 49^a. Todo poseedor de un resguardo que contiene apuestas con derecho a premio y que al presentarlo al cobro fuera informado de que no tiene premio, que ya está cobrado o que existe alguna otra causa que impida su pago, podrá presentar la correspondiente reclamación ante Loterías y Apuestas del Estado.
- 50^a. En cualquier reclamación bien sea por medio del impreso que Loterías y Apuestas del Estado pone a disposición de los participantes o por cualquier otro medio

admitido en derecho, 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.

- 51ª. 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 10ª**.
- 52ª. 1.- El órgano de administración de Loterías y Apuestas del Estado, o la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades, previa consulta a la Junta Superior de Control, procederá a resolver las reclamaciones formuladas.
- 2.- El órgano de administración de Loterías y Apuestas del Estado, o la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades, resolverá las reclamaciones formuladas en el plazo de un mes contado desde que éstas hubieran sido recibidas en Loterías y Apuestas del Estado y las comunicará a los reclamantes.
- 53ª. El plazo para la presentación de reclamaciones será de tres meses, contados de fecha a fecha a partir del día siguiente a la fecha del concurso en el que han participado las apuestas contenidas en el resguardo.

Capítulo Segundo

RECLAMACIONES ANTE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

- 54ª. Todo participante, por el hecho de participar en los concursos de pronósticos, 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.
- 55ª. 1.- Las decisiones que, en relación con las reclamaciones de los participantes, adopte Loterías y Apuestas del Estado, o la falta de comunicación en el plazo de un mes contado desde que la reclamación tuvo entrada en Loterías y Apuestas del Estado, podrán ser objeto de reclamación ante la Dirección General de Ordenación del Juego.
2. El plazo de caducidad del derecho al cobro de los premios, no obstante lo estipulado en la **norma 48ª**, quedará interrumpido desde la fecha de recepción de la reclamación en Loterías y Apuestas del Estado hasta la fecha en la que ésta hubiera comunicado su decisión al reclamante, o en su caso, hasta la notificación de la resolución por la Dirección General de Ordenación del Juego.
- 56ª. 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 37ª** el concurso terminara el día

inmediato posterior al de la fecha de la jornada, se entenderán ampliados todos los plazos en un día.

NORMA FINAL

- 57^a. 1.- En todo lo no previsto en las presentes normas se estará a lo que disponga Loterías y Apuestas del Estado para su aplicación e interpretación, siendo, en todo caso, aplicable la normativa vigente para los juegos del Estado.
2. A efectos de los concursos de pronósticos de La Quiniela, en materia de reclamaciones, telegramas y demás comunicaciones relativas a cualquier procedimiento se dirigirán a la Dirección de Operaciones de Juego de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.A., calle Capitán Haya, 53, 28020 Madrid, donde radica su domicilio social.
3. Estas normas se publicarán en la página web de SELAE, además podrán también consultarse en los establecimientos de su red de ventas y en sus delegaciones comerciales.

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

Reducción Cuarta (2 Triples y 6 Dobles)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
6	2	64
6	3	192
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	2	128
7	3	384
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	2	256
8	3	768
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	2	512
9	3	1.536
9	4	4.608
9	5	13.824
10	2	1.024
10	3	3.072
10	4	9.216
11	2	2.048
11	3	6.144
12	2	4.096

Reducción Quinta (8 Triples)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
-	8	81
-	9	243
-	10	729
-	11	2.187
-	12	6.561
-	13	19.683
1	8	162
1	9	486
1	10	1.458
1	11	4.374
1	12	13.122
2	8	324
2	9	972
2	10	2.916
2	11	8.748
2	12	26.244
3	8	648
3	9	1.944
3	10	5.832
3	11	17.496
4	8	1.296
4	9	3.888
4	10	11.664
5	8	2.592
5	9	7.776
6	8	5.184

Reducción Sexta (11 Dobles)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
11	-	132
11	1	396
11	2	1.188
11	3	3.564
12	-	264
12	1	792
12	2	2.376
13	-	528
13	1	1.584
14	-	1.056

ANEXO III
MODELOS DE BOLETO PARA PARTICIPAR EN LA QUINIELA
Y DE RESGUARDOS EN LA VALIDACION INFORMATICA

VALIDACION INFORMATICA

Resguardo de Participación

Boleto para apuestas sencillas
 y múltiples por el método Directo



SENCILLO-MÚLTIPLE 261

SENCILLAS: Marque 14 signos por bloque (mínimo 2) en la zona de PRONÓSTICOS.
 MÚLTIPLES: Marque los pronósticos sólo en bloque 1 y el número de Dobles y Triples en la zona de COMBINACIONES

1.ª Liga BBVA / 2.ª Liga Adelante **JORNADA: 14.ª** **FECHA: 26-5-13**



		P R O N Ó S T I C O S																										
GETAFE-VALLADOLID	1	1	X	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
SEVILLA-MÁLAGA	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	1	X	2
BARCELONA-ALMERÍA	3	1	X	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
R. MADRID-ATHLETIC CLUB	4	1	X	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
VILLARREAL-AT. MADRID	5	1	X	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
MALLORCA-ESPANYOL	6	1	X	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
OSASUNA-BETIS	7	1	X	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
DEPORTIVO-SPORTING	8	1	X	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
NUMANCIA-RACING	9	1	X	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
ZARAGOZA-XEREZ	10	1	X	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
R. SOCIEDAD-CASTELLÓN	11	1	X	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
CÓRDOBA-TENERIFE	12	1	X	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
ALBACETE-CELTA	13	1	X	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
ELCHE-ALICANTE	14	1	X	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
BIEN <input checked="" type="checkbox"/> MAL <input type="checkbox"/>	PLENO AL 15	RECREATIVO														0	1	2	M	VALENCIA	0	1	2	M				
BLOQUES >		1	2	3	4	5	6	7	8																			

COMBINACIONES

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

La Quiniela

5 APUESTA(S)

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

15. 0-1

10340-0 2.50 EUR
 001-13 ENE 13

08938-0302-82801-85412-65259-17917-59660
 01-08938-9A9E7E7E6DB431F73733



La Primitiva

Boleto para apuestas múltiples por el método de Condicionadas



CONDICIONADAS 270

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



PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. 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», «doble» o «triple».

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

PLENO AL 15

Equipo 1 0 1 2 M

Equipo 2 0 1 2 M

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

↑
DOBLES TRIPLES

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicionar de entre los pronosticados a Doble y a Triple.

CONDICIONES

Afectan solo 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 figuran 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 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 FIJOS, DOBLES o TRIPLES.

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

BIEN X

MAL X

La Quiniela

La Quiniela

MÚLTIPLE CONDICIONADA
72 APUESTAS

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

15. 01-1

10340-0 36,00 EUR
001 13 ENE 13

08938-0302-88341-67626-60453-03851-25319
01-08938-A56BE8535F15EC2B81FA



La Primitiva