



# La Quiniela

**NORMAS SOBRE LOS CONCURSOS DE  
PRONÓSTICOS DE “LA QUINIELA”**

**A PARTIR DE LA TEMPORADA**

**2019 – 2020**

**NORMAS  
QUE REGULAN LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DE LA  
APUESTA DEPORTIVA EN SU MODALIDAD DE “LA QUINIELA”**

**TÍTULO I**

**Capítulo Primero**

**LOS CONCURSOS**

- 1ª. Las presentes normas tienen por objeto establecer las condiciones por las que se rigen los concursos de pronósticos sobre resultados de partidos de fútbol que figuren en competiciones autorizadas por la Real Federación Española de Fútbol u otras instituciones de ámbito nacional o internacional, organizados por la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., S.A. (en adelante, “**SELAE**”). La participación en los mismos queda limitada a pagar el importe correspondiente y entregar o remitir sus pronósticos en la forma establecida por estas normas.
- 2ª. El hecho de participar en un concurso implica el conocimiento de estas normas por el participante y su adhesión a las mismas, quedando sometida su apuesta a las condiciones que en ellas se establecen.

**Capítulo Segundo**

**DEFINICIONES**

- 3ª. **Apuesta.**- Es el conjunto de 15 pronósticos pertenecientes cada uno a un partido distinto.

**Bloque.**- Es el conjunto de 42 recuadros o casillas ordenados de tres en tres por cada uno de los catorce partidos combinables y en los que figuran el signo 1, el signo X y el signo 2, respectivamente y en orden de izquierda a derecha.

**Partidos combinables.**- Son los primeros catorce partidos que figuran en el boleto ordenados de arriba abajo en la posición normal de lectura.

**Pleno al 15.**- Es el partido situado a continuación de los partidos combinables y **cuyos** pronósticos completan todas las combinaciones desarrolladas con los otros catorce partidos formando las apuestas.

**Pronóstico.**- Es la marca reflejada en alguno de los tres signos que ofrece cada uno de los 14 partidos combinables del boleto. Para el Pleno al 15 es la marca doble, una por conjunto, reflejada en alguno de los cuatro signos que forman parte de cada uno de los dos conjuntos de casillas, que aparecen a la derecha de cada uno de los equipos o denominaciones, formados con los signos “0”, “1”, “2” y “M”, un conjunto correspondiente al equipo consignado en primer lugar (o denominado

Equipo 1 en los boletos sin partidos) y el otro conjunto correspondiente al equipo consignado en segundo lugar (o denominado Equipo 2 en los boletos sin partidos).

**Elige 8.-** Es una modalidad de participación adicional en La Quiniela mediante la apuesta a 8 de los 14 partidos combinables, siendo necesario, para poder participar, realizar una apuesta de La Quiniela al método directo.

### Capítulo Tercero

#### PARTICIPACIÓN EN LOS CONCURSOS

- 4ª. 1.- En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los concursos, a las que presta su conformidad todo participante, 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.

### Capítulo Cuarto

#### DISTRIBUCIÓN DE FONDOS PARA PREMIOS

- 5ª. El precio de cada apuesta de La Quiniela queda fijado en 0,75 Euros. El precio de la participación en la modalidad adicional Elige 8 es de 0,50 Euros.
- 6ª. Se destina a premios el 55 por 100 de la recaudación íntegra, que se encuentra dentro de los límites contenidos en el artículo 15 de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas (BOE nº 277, de 17 de noviembre de 2011), que se distribuirá como sigue:
- a) El 47,5 por 100 se destina a satisfacer las cinco categorías de premios que se establecen en la **norma 7ª**.
  - b) El 7,5 por 100 que resta se destina a satisfacer los premios de la categoría especial en las condiciones que se establecen en la **norma 8ª**.

c) El 55 por 100 de lo recaudado en Elige 8 se destina a esta modalidad de participación adicional.

7<sup>a</sup>. 1.- Los porcentajes para cada categoría sobre la recaudación íntegra, entre las que se distribuye el 47,5 por 100 a que se refiere el apartado a) de la **norma 6<sup>a</sup>**, son los que a continuación se determinan:

- **Categoría Primera:** el 16 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 14 aciertos en los partidos combinables.
- **Categoría Segunda:** el 7,5 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 13 aciertos en los partidos combinables.
- **Categoría Tercera:** el 7,5 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 12 aciertos en los partidos combinables.
- **Categoría Cuarta:** el 7,5 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 11 aciertos en los partidos combinables.
- **Categoría Quinta:** el 9 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 10 aciertos en los partidos combinables.

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 SELAE.

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 quinta. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría quinta, ambos fondos incrementarán el de la categoría especial del concurso que designe SELAE.

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 resultaran de menor cuantía a otra categoría inferior, se sumarán los fondos destinados a las tres categorías para repartirlo entre todos los acertantes de ellas y así sucesivamente se procederá con todas las categorías contenidas en el punto uno de esta norma.

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 cuarta una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría tercera. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría tercera una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo total 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 un euro, 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 quinta una cantidad inferior a un euro y medio, los acertantes no la percibirán y el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría especial del concurso que designe SELAE.

**8ª. Categoría Especial:**

1.- El 7,5 por 100 de la recaudación íntegra se distribuirá a partes iguales entre todas las apuestas a las que en ese concurso les corresponda premio de la categoría primera y tengan acertado el resultado a goles del partido denominado "Pleno al 15", el cual no forma parte de los 14 partidos que integran la base de los concursos.

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 SELAE.

3.- Todos los fondos que incrementen el de la categoría especial de una jornada que designe SELAE han de ser anunciados en la web de SELAE indicando su importe y el número y la fecha de la jornada a que se agreguen.

**9ª. Elige 8**

1.- El 55 por 100 de la recaudación íntegra en esta modalidad de participación adicional se distribuirá a partes iguales entre todas las apuestas que tengan acertado el mayor número de pronósticos, siendo ocho el número máximo posible de aciertos y uno el número mínimo.

2.- En el supuesto de que no hubiera apuestas de Elige 8 con uno o más pronósticos acertados, el fondo destinado a premio pasará a incrementar el de esta misma categoría en la jornada siguiente.

## **Capítulo Quinto**

### **ADMISIÓN DE APUESTAS**

10ª. Existen tres sistemas de admisión o validación de apuestas: sistema de validación informática, sistema de validación por soporte magnético y sistema de validación por Internet. Los dos primeros sistemas podrán realizarse en los establecimientos autorizados por SELAE.

## TÍTULO II

### SISTEMA DE VALIDACIÓN INFORMÁTICA

#### Capítulo Primero

#### FORMULACIÓN DE APUESTAS, RESGUARDOS Y CANCELACIONES

11ª. 1.- Las apuestas podrán formularse en este sistema de las siguientes formas:

- a) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su lectura por el terminal de los boletos-octavillas editados al efecto por SELAE, en el que se hayan consignado los pronósticos de acuerdo a las **normas 18ª a 24ª**. 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 gestor del punto de venta.
- c) Mediante la solicitud de apuestas formuladas al azar por el terminal, modalidad denominada "automática".
- d)

Si se elige esta forma, el participante puede solicitar que las apuestas sean formuladas por el método de apuestas sencillas, en cuyo caso puede solicitar desde 2 hasta 8 apuestas, ambas inclusive, según establece la norma 20ª, o bien puede solicitar que sean formuladas por el método Múltiple Directo según establecen las normas 21ª y 22ª, indicando el número de dobles y triples de entre los autorizados según la tabla incluida como Anexo I y, además, indicar si el Pleno al 15 lleva uno, dos, tres o cuatro signos en cada uno de los dos equipos. La apuesta en la modalidad adicional Elige 8 será sencilla si el primer bloque de La Quiniela contiene una apuesta sencilla; o múltiple si el primer bloque contiene una apuesta múltiple y el participante desea incluir alguno de esos doble y/o triple en su Elige 8. En ambos casos las apuestas le serán asignadas de forma aleatoria.

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

3.- Las apuestas formuladas las transmitirá el terminal al Sistema Central que las registrará en un soporte informático. A continuación, el terminal expedirá uno o varios resguardos, en los que constarán los siguientes datos:

- Tipo de Juego.

**Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., S.A.**

C/ Poeta Joan Maragall, 53. 28020 Madrid. Teléfono 902 11 23 13. Fax 91 596 25 60  
Inscrita en el Registro Mercantil de Madrid, al T. 28078, F. 202, S. 8ª, H. M-505970, NIFA-86171964

- Pronósticos efectuados.
  - Fecha de la jornada o semana en que participa.
- Número de apuestas.
- Importe de las apuestas jugadas.
- Números de control.

4.- Para las apuestas que participan por los métodos múltiples reducido y condicionado, regulados en las **normas 23ª y 24ª**, 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 lo establecido en estas normas.

5.- 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.

- 12ª. El participante 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 11ª.3**.
- 13ª. Entregado el resguardo al participante, no se accederá a la solicitud que pudiera formular éste sobre su 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.
- 14ª. Los gestores de los puntos de venta 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 SELAE.
- 15ª. Los gestores de los puntos de venta entregarán al Delegado Comercial de SELAE al que estén adscritos, o persona que le represente, los resguardos validados y posteriormente cancelados según lo dispuesto en la **norma 13ª**, así como las incidencias detectadas en las validaciones de los boletos.
- 16ª. 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.
- 17ª. 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 Segundo

## FORMA DE PRONOSTICAR

18ª. 1.- a) Para pronosticar los partidos combinables 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.

b) Para pronosticar el partido del Pleno al 15 se marcará con el signo «X», en la zona establecida al efecto en el boleto, la casilla, una por equipo, que contenga el resultado elegido para el partido, teniendo en cuenta que: marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 0, significa pronosticar que el equipo no va a marcar ningún gol; marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 1, significa pronosticar que el equipo va a marcar un gol, marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 2, significa pronosticar que el equipo va a marcar dos goles y marcar el signo «X» sobre M significa pronosticar que el equipo va a marcar tres o más goles.

2.- El partido denominado "Pleno al 15" aunque puede pronosticarse de dieciséis formas diferentes, no forma parte de la combinatoria de los otros 14 partidos, por lo que si en un boleto se marcan dos casillas para un equipo y una casilla para el otro se duplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos, si se marcan tres casillas para un equipo y una casilla para el otro se triplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos, si se marcan dos casillas para cada uno de los dos equipos se cuadruplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos y así sucesivamente hasta marcar las cuatro casillas de cada uno de los dos equipos que se multiplicarán por 16 las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos. Los premios por categoría que figuran en las tablas de apuestas autorizadas en el **Anexo I** y en el reverso de los boletos están referidos sólo a los 14 partidos combinables.

3.- Para pronosticar en Elige 8 será necesario haber realizado una apuesta de La Quiniela al método directo, marcando con el signo «X» ocho de las catorce casillas habilitadas para esta categoría, las cuales se corresponden con los 14 partidos combinables del boleto, replicando el pronóstico introducido en el bloque 1 de La Quiniela en cada uno de esos 8 partidos seleccionados.

## **Capítulo Tercero**

### MÉTODOS DE APUESTAS

19ª. 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. En todos los métodos las apuestas son completadas con el o los pronósticos del pleno al 15 salvo en la

modalidad de participación adicional Elige 8 donde no se incluye el Pleno al 15 y no está disponible para las modalidades de Reducidas y Condicionadas.

#### 20ª. **APUESTAS SENCILLAS:**

1.- 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 18ª**. 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.

2.- Es una apuesta sencilla de Elige 8 cuando se han seleccionado 8 partidos que contienen en el primer bloque de La Quiniela un pronóstico sencillo.

#### 21ª. **APUESTAS MÚLTIPLES:**

1.- Son apuestas múltiples cuando se ha pronosticado más de una en un solo 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.- En el método Múltiple se puede participar mediante tres modalidades: Directo, Reducido y Condicionado.

3.- En las tres modalidades del método múltiple, para determinar el número máximo de apuestas autorizadas, se tendrán en cuenta los pronósticos del partido denominado Pleno al 15.

4.- Son apuestas múltiples de Elige 8 cuando se han seleccionado partidos en esta categoría que contienen algún pronóstico múltiple en el bloque 1 de Quiniela. El total de apuestas de Elige 8 resultante dependerá del número de dobles y/o triples incluidos en los 8 partidos seleccionados por el participante.

#### 22ª. **MÉTODO MÚLTIPLE DIRECTO:**

Para participar por el método Múltiple Directo se podrán formular en el boleto establecido al efecto cualquiera 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 18ª** 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 en los partidos

combinables.

## 23ª. **MÉTODO MÚLTIPLE REDUCIDO:**

Definición.- Una reducción consiste en la selección de un número determinado de apuestas de entre el total obtenido al desarrollar una combinación de pronósticos dobles y triples en alguno de los partidos que componen el boleto del juego. Las apuestas contenidas en cada una de las reducciones que en esta norma se regulan, han sido seleccionadas del desarrollo de cada una de las combinaciones de las que proceden.

Forma de participar.- 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 18ª** 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.

la modalidad de participación adicional Elige 8 se seleccionarán 8 de los 14 partidos combinables del boleto, marcando con el signo "X" ocho de las 14 casillas habilitadas para ello en el bloque de casillas de Elige 8.

### B) REDUCCIONES AUTORIZADAS:

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

#### B.1) REDUCCIÓN PRIMERA:

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

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

B.2) REDUCCIÓN SEGUNDA:

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

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

**B.3) REDUCCIÓN TERCERA:**

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

Orden de los partidos  
elegidos

Grupo de Pronósticos

para la reducción																										
DOBLES	Partido 1º	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	1	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	X	X	X	1	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	1	X	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	1
	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	2
	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	X

**B. 4) REDUCCIÓN CUARTA:**

Combinación de 6 partidos pronosticados a doble y 2 partidos a triple (576 apuestas) reducidas a 64 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos  
elegidos para la reducción

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
Triples:	Partido 1º	X	2	1	X	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2	1	1	1	X	2	1	1	X	X	X	X	2	1	X	2	1	X	2	
	Partido 2º	X	X	2	2	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	1	1	1	X	2	1	X	2	1	1	X	X	X	2	2	2	
	Partido 1º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	X	X	1	1	X	X	
	Partido 2º	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	X
	Partido 3º	1	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	1	1	1	1	1	X	1	1	X	X	X	1	X
	Partido 4º	1	1	1	1	X	1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1

Triples:

Dobles:

Partido 5º	1	1	X	X	X	1	X	1	1	1	1	X	X	X	1	X	X	1	X	X	1	1	1	X	1	1	1	X	1	1	1	1	
Partido 6º	X	1	1	X	X	X	1	X	X	X	1	X	1	1	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	X	X	1	1	1

B. 5) REDUCCIÓN QUINTA:

Combinaciones de 8 partidos pronosticados a triple (6.561 apuestas) reducidas a 81 apuestas seleccionadas

Orden de los partidos  
elegidos para la reducción

---

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Triples

28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54

Triples

55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81

Triples

B. 6) REDUCCIÓN SEXTA:

Combinaciones de 11 partidos pronosticados a doble (2.048 apuestas) reducidas a 132 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
Partido 1º	X	X	X	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	1	X	X	1	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1
Partido 2º	X	X	1	1	X	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	X	X	1	X	1	1	X	X	1	1	1
Partido 3º	X	1	X	X	X	X	1	1	X	1	X	X	1	X	1	1	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1
Partido 4º	X	X	1	X	1	X	1	X	X	X	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	1	1	1	X
Partido 5º	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	X	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X
Partido 6º	1	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1
Partido 7º	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	1	1	1
Partido 8º	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	
Partido 9º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X
Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Partido 11º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

  

	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
Partido 1º	1	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X
Partido 2º	1	1	X	X	X	X	1	1	X	1	1	1	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	X	1
Partido 3º	X	1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1
Partido 4º	X	1	1	1	X	1	X	X	X	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	X	1	1
Partido 5º	1	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	1	1	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	1	1
Partido 6º	1	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1
Partido 7º	1	1	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	1	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	X
Partido 8º	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	1	1
Partido 9º	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X
Partido 10º	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Partido 11º	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

  

	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	
Partido 1º	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	X	1	X	X	
Partido 2º	X	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	1	1	1	X	X
Partido 3º	X	1	X	X	X	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	1	X	1	
Partido 4º	X	X	X	1	1	X	X	X	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	X	1	
Partido 5º	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	1	X	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	1	
Partido 6º	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	X	1	1	
Partido 7º	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	X	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	1	1	X	
Partido 8º	1	X	X	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Partido 9º	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Partido 11º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

  

	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
Partido 1º	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	X	1	X	1	1	X	1	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	1	1	1
Partido 2º	X	X	X	1	1	X	X	1	X	1	1	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	1	1	X	1	1
Partido 3º	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1
Partido 4º	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Partido 5º	X	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	1	1	X	X	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Partido 6º	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Partido 7º	1	1	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Partido 8º	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1
Partido 9º	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Partido 11º	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

El número (mínimo y máximo) de partidos que pueden pronosticarse a Doble y a Triple en el bloque de PRONÓSTICOS para cada reducción viene determinado en las Tablas de Combinaciones y Apuestas autorizadas incluidas en el **Anexo II**.



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	1	X	X	X
	7	X	X	X	X	X	X	2	2	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	1	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	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

#### D) ATRIBUCIÓN DE LOS PRONÓSTICOS A DOBLE:

En las reducciones segunda, tercera, cuarta y sexta 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.

#### E) DESARROLLO DE APUESTAS Y PREMIOS:

El desarrollo de las combinaciones para la determinación de las apuestas que participan y de los premios obtenidos en cada una de ellas se realiza de la siguiente forma:

1º.- Si los únicos partidos pronosticados a doble o triple son los elegidos para la reducción, el único pronóstico de cada uno de los restantes partidos se repite 9, 16, 24, 64, 81 ó 132 veces, según que la reducción elegida sea la primera, la segunda, la tercera, la cuarta, la quinta o la sexta respectivamente. Cada columna vertical resultante con 14 pronósticos, más el pronóstico del Pleno al 15, constituye una apuesta.

Ejemplo:

Pronosticamos la reducción PRIMERA.

Marque con el signo X en la zona de pronósticos una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».

### PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

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.

**PLENO AL 15**

Equipo 1 0  2 M

Equipo 2 0  2 M

### COMBINACIONES

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

**Reducción PRIMERA - 4 triples - 9 apuestas**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	X	X	X	2	2	2
1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	X	2	1	2	1	X
1	X	2	2	1	X	X	2	1

**Reducción SEGUNDA - 7 dobles - 16 apuestas**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X
1	X	1	X	1	1	X	1	1	1	X	1	1	X	1	X
1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X
1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X

**Reducción TERCERA - 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X
1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
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	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
2	1	X	X	2	1	X	X	2	1	X	X	2	1	X	X	2	1	X	X	2	1	X	X

Reducciones CUARTA, QUINTA y SEXTA al dorso.

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

BIEN  MAL

Desarrollo de combinaciones:

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

2º.- Si además de los partidos elegidos para la reducción, se pronostican partidos a Doble y/o a Triple, la apuesta múltiple que forman estas combinaciones (en la que no se incluyen las combinaciones de los partidos elegidos para la reducción) se repite tantas veces como columnas tiene cada grupo de pronósticos, es decir: 9, 16, 24, 64, 81 ó 132, según que la reducción elegida sea la primera, la segunda, la tercera, la cuarta, la quinta o la sexta respectivamente. El número de premios que corresponde a cada apuesta múltiple de acuerdo con los aciertos obtenidos, viene determinado por la tabla incluida en el **Anexo I** para el método Directo.

Ejemplo:

Pronosticamos la reducción PRIMERA y además 2 Dobles y 2 Triples al Directo, es decir 324 apuestas.

**REDUCIDAS 252**

Loterías y Apuestas del Estado La Quiñiela

Marque con el signo X en la zona de pronósticos una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».

**PRONÓSTICOS**

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

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.

**PLENO AL 15**

Equipo 1  0  2  M

Equipo 2  0  2  M

**COMBINACIONES**

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

**Reducción PRIMERA - 4 triples - 9 apuestas**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	X	X	X	?	?	?
1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	X	2	1	2	1	X
1	X	2	2	1	X	X	2	1

**Reducción SEGUNDA - 7 dobles - 16 apuestas**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1

**Reducción TERCERA - 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X
1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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
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
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
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

Reducciones CUARTA, QUINTA y SEXTA al dorso. BIEN  MAL

Desarrollo de combinaciones:

Partido	Pronósticos								
1	1	1	1	X	X	X	2	2	2
2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
3	1	X	2	X	2	1	2	1	X
4	1	X	2	2	1	X	X	2	1
5	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2
6	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X
7	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2
8	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2
9	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	X	X	X	X	X	X	X	X	X
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Apuestas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Se han formado 9 apuestas múltiples de 2 Dobles y 2 Triples, por lo tanto de 36 apuestas cada una, que hacen un total de 324 apuestas.

Premios:

Los premios dependerán del número de aciertos obtenidos en cada una de las 9 apuestas múltiples de 36 apuestas y serán los determinados en la tabla establecida para el método Directo.

## 24ª. **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 18ª**, 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:

		<b>CONDICIONADAS 270</b>																																																																																							
Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central																																																																																									
<b>PRONÓSTICOS</b> 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».		<table border="1"> <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	<b>COMBINACIONES</b> <table border="1"> <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>X</td><td>7</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	X	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	<b>SISTEMA CONDICIONADO</b> <b>PARTIDOS EN SISTEMA</b> Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicionar de entre los pronosticados a Doble y a Triple.	
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																																																																																								
X	7																																																																																								
8	8																																																																																								
9	9																																																																																								
10	10																																																																																								
11	11																																																																																								
12	12																																																																																								
13	13																																																																																								
14	14																																																																																								
<b>PLENO AL 15</b> Equipo 1 0 X 2 M Equipo 2 X 1 2 M		<b>CONDICIONES</b> Afectan sólo 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: EQUIPS 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																																																																																					
				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 24ª** 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 22ª**.

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:



**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».

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

**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
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	X	6	X	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

SEGUNDA: EQUIOS

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 EQUIOS 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 EQUIOS 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

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: o 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	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 nº 3:**

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  1  2  M

Equipo 2  1  2  M

**COMBINACIONES**

1	1
2	2
3	X
4	4
5	5
6	6
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  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  MAL

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

- 25ª. Por este sistema se validarán las apuestas contenidas en los boletos de registro que establece la **norma 26ª**, que sean pronosticadas por un solo participante en los métodos de apuestas, sencillas, múltiples, reducidas y condicionadas y sean presentadas por medios informáticos que cumplan las especificaciones técnicas que, de acuerdo a las características de los equipos informáticos disponibles, establezca SELAE, y que tendrán a su disposición los participantes en los puntos de venta o en las Delegaciones Comerciales.

#### Capítulo Segundo

##### FORMA DE PRONOSTICAR

26ª.

##### 1. Apuestas Sencillas

Las apuestas serán grabadas en un fichero informático consignando un solo pronósticos en cada una de las 14 posiciones ordinales, separadas por comas, 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 boleto de registro que es el equivalente a un boleto físico. En cada boleto de registro se pronosticará el pleno al 15 presentando un pronóstico por equipo separados por un guión “-“, el primer pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin separaciones y corresponderá al equipo consignado en primer lugar y el segundo pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin separaciones y corresponderá al equipo consignado en segundo lugar.

##### 2. Apuestas Múltiples

Los signos correspondientes a los partidos del sistema, en apuestas múltiples, siempre se pronosticarán en las 14 primeras posiciones del bloque correspondiente y los signos de El Pleno al 15 en su columna correspondiente. Las apuestas serán grabadas en un fichero informático consignando de uno a tres pronósticos en cada una de las 14 posiciones ordinales, separando por comas los pronósticos sencillos, dobles y triples, que se corresponden en el mismo orden con los 14 partidos determinados para esa jornada. El Pleno al 15 se pronosticará presentando un pronóstico por equipo separados por un guión “-“, el primer pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin separaciones y corresponderá al equipo consignado en primer lugar y el segundo pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin

separaciones y corresponderá al equipo consignado en segundo lugar, pudiendo multiplicar el número de apuestas múltiples entre un mínimo de 1 y un máximo de 16, según pronostique con conjuntos de dos signos unos de bajo de otros El Pleno al 15. Con los signos así grabados se podrán constituir las apuestas múltiples contempladas en el Anexo I de las normas.

### 3. Apuestas Reducidas

Se procederá como para apuestas múltiples con la salvedad de que detrás de los pronósticos que forman la reducción se pondrá una R. Para la constitución de las apuestas reducidas será de aplicación lo estipulado en la norma 23ª. La tabla de apuestas reducidas autorizadas es la contemplada en el Anexo II de las normas.

### 4. Apuestas Condicionadas

Se procederá como para apuestas múltiples con la salvedad de que detrás de los pronósticos que forman la reducción se pondrá una C y se codificarán, según lo estipulado en las especificaciones técnicas para validación de apuestas por soporte magnético, las variantes, equis y doses. Para la constitución de las apuestas condicionadas será de aplicación lo estipulado en la norma 24ª.

El mínimo de apuestas a validar por este sistema es de 100.

Cada boleto 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 boletos 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 18ª**. En reducidas será válido el signo R, que determina los pronósticos del partido o partidos seleccionados para la reducción, y en condicionadas el signo C, que determina los pronósticos del partido o partidos seleccionados en las condiciones, además de los signos que determinen las especificaciones técnicas para validación de apuestas por soporte magnético.

## Capítulo Tercero

### VALIDACIÓN DE APUESTAS

27ª. 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 SELAE 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 apuestas que integran cada boleto de registro y llevarán asociado el número que identifica el boleto. En cada página del listado deberán constar los pronósticos de las apuestas, 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.

- b) En el resguardo de participación constarán los mismos datos establecidos para el listado y además los siguientes:
  - Importe de las apuestas.
  - Números de control.

28ª. 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 11ª**) 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.

- 29<sup>a</sup>. 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 27<sup>a</sup>**.

## **Capítulo Cuarto**

### **PAGO DE PREMIOS**

- 30<sup>a</sup>. El listado y el resguardo establecidos en la **norma 27<sup>a</sup>** 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 igual o superior a 2.000 euros se pagará en las entidades bancarias establecidas.

## **TÍTULO IV**

### **Capítulo Único**

#### **SISTEMA DE VALIDACIÓN POR INTERNET**

- 31<sup>a</sup>. Podrán formularse apuestas y pronósticos a través de la página de Internet: [www.loteriasyapuestas.es](http://www.loteriasyapuestas.es), según las condiciones de participación que se establecen en la Resolución 5/2015, de 19 de junio, de la Presidencia de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., S.A.

## **TÍTULO V**

### **Capítulo Único**

#### **JUNTA SUPERIOR DE CONTROL**

- 32<sup>a</sup>. **Constitución y composición de la Junta Superior de Control**

1. SELAE constituirá y mantendrá en todo momento una Junta Superior de Control (en adelante, "JSC").

2. Serán miembros de esta JSC: el Director de Operaciones de Juego o persona en quien delegue, quien actuará como Presidente, y dos empleados de SELAE, uno de los cuales actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada uno de los tres miembros.

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

- 33<sup>a</sup>. Para constituirse válidamente la JSC será necesaria la asistencia de al menos dos miembros. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate el Presidente tendrá voto de calidad.

34ª. Cualquiera de los miembros podrá formular, por escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y acuerdo del órgano de administración de SELAE o de la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades.

**35ª. Remisión de apuestas a la Junta Superior de Control**

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

Terminado el período de validación se remitirá a la JSC por el responsable de los sistemas centrales informáticos el soporte que contenga todas las apuestas validadas, incluso las canceladas, y por la Unidad competente para la verificación y difusión de resultados el detalle del número de resguardos validados, las apuestas que participan y la venta obtenida para el concurso.

**36ª. Facultades de la Junta Superior de Control**

1. A la JSC 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 JSC tendrá acceso a las apuestas registradas en el Sistema Informático Central de Juegos.
3. En el ejercicio de sus facultades, la JSC 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 hubiera adoptado, de acuerdo con lo establecido en estas normas.
4. La JSC, como órgano encargado de garantizar la participación en los concursos de las apuestas que cumplen las normas y en atención a los participantes, podrá estimar recibidos en plazo en la Central de SELAE 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 VI**

### **Capítulo Primero**

#### **CELEBRACIÓN DE LOS CONCURSOS**

37ª. El concurso para determinar los acertantes se basa en los resultados obtenidos en los partidos de fútbol designados por SELAE para esa jornada, con un orden en base al cual son pronosticados y posteriormente escrutados.

38ª. 1.- Serán nulos a efectos de estas normas los resultados de los partidos incluidos en el concurso que se inicien antes de las doce 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 39ª** para obtener el resultado de aquellos partidos que no lo tuvieran determinado.

39ª. A. Si no pudiera determinarse el resultado de algún partido por aplicación de la **norma 38ª** y SELAE 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 SELAE 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. SELAE, 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. SELAE, 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 38ª**. Tendrá carácter público y la mesa se constituirá al menos con dos miembros: un Presidente, que será el Director de Operaciones de Juego de SELAE 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.

40ª. 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 38ª**, 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.

41ª. SELAE 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 38ª**, SELAE, una vez tenga conocimiento oficial de esa alteración, procederá a ponerlo en conocimiento de los participantes.

## Capítulo Segundo

### REPARTO DE PREMIOS

42ª 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.

- 43<sup>a</sup>. 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.
- 44<sup>a</sup>. La Junta Superior de Control, finalizadas las comprobaciones, procederá, nuevamente, al archivo y custodia de los soportes informáticos.

### Capítulo Tercero

#### PAGO DE PREMIOS

##### SISTEMA DE VALIDACIÓN INFORMÁTICA.

- 45<sup>a</sup>. Los premios se pagarán por los puntos de venta y por las entidades bancarias expresamente autorizadas por SELAE, en las condiciones que la misma determine.
- 46<sup>a</sup>. 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 SELAE, si lo estima necesario, el derecho de exigir la identificación a la persona que presente al cobro dicho resguardo.
- 47<sup>a</sup>. 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, SELAE ordenará suspender el pago del premio hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En los demás casos, el pago hecho por SELAE 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 50<sup>a</sup>** 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.- SELAE no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el resguardo.
- 48<sup>a</sup>. 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.

### SISTEMA DE VALIDACIÓN POR INTERNET.

49ª Serán de aplicación las normas para pago de premios contenidas en la Resolución 5/2015, de 19 de junio, de la Presidencia de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., S.A., que regula la validación a través de Internet, de los concursos de pronósticos en sus diversas modalidades o norma que la sustituya.

50ª. Tanto para el sistema de validación informática, como para el sistema de validación por Internet, el derecho al cobro de los premios caducará una vez transcurridos tres meses, contados de fecha a fecha, a partir del día siguiente de la fecha del último concurso en el que han participado las apuestas, salvo que se tenga que aplicar lo estipulado en el apartado 2 de la **norma 57ª**.

## TÍTULO VII

### Capítulo Primero

#### RECLAMACIONES ANTE SELAE

51ª. 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 SELAE.

52ª. En cualquier reclamación bien sea por medio del impreso que SELAE 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.

53ª. 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 11ª**.

54ª. 1.- El órgano de administración de SELAE, 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 SELAE, 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 SELAE y las comunicará a los reclamantes.

55ª. 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**

56ª. 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 SELAE, de acuerdo con la normativa vigente.

57ª. 1. Las decisiones que, en relación con las reclamaciones de los participantes, adopte SELAE, 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 50ª**, quedará interrumpido desde la fecha de recepción de la reclamación en SELAE 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.

58ª. 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 38ª** 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**

59ª. 1. En todo lo no previsto en las presentes normas se estará a lo que disponga SELAE 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 SELAE, S.A., calle Poeta Joan Maragall, 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.

4.Estas normas estarán en vigor a partir de la 13ª jornada de la temporada 2019/2020 y para las siguientes temporadas, en tanto no se publique una nueva norma.



ANEXO I  
**TABLA DE COMBINACIONES Y APUESTAS AUTORIZADAS PARA VALIDACION INFORMATICA**  
*Método Directo*

(2)

COMBINACIONES AUTORIZADAS		P R E M I O S												O B T E N I D O S																						
		SIN FALLO				UN FALLO				DOS FALLOS				TRES FALLOS				CUATRO FALLOS																		
		SIMP		DOBL		SIMP		DOBL		SIMP		DOBL		SIMP		DOBL		SIMP		DOBL		SIMP		DOBL												
DOB.	TRIP.	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª	2ª	3ª	4ª	5ª										
3	-	8	1	3	3	1	0	1	3	3	1	2	4	2	0	1	3	3	2	4	2	4	4	0	1	3	2	4	4	4	8	0	1	2	4	8
3	1	24	1	5	9	7	2	1	5	9	7	2	8	10	4	1	5	9	2	8	10	4	12	8	16	1	2	8	4	12	8	16	1	2	4	8
3	2	72	1	7	19	25	16	1	7	19	25	2	12	26	24	1	7	19	2	12	26	4	20	32	1	2	12	4	20	8	32	1	2	4	8	
3	3	216	1	9	33	63	66	1	9	33	63	2	16	50	76	1	9	33	2	16	50	4	28	72	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8
3	4	648	1	11	51	129	192	1	11	51	129	2	20	82	176	1	11	51	2	20	82	4	36	128	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8
3	5	1.944	1	13	73	231	450	1	13	73	231	2	24	122	340	1	13	73	2	24	122	4	44	200	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8
3	6	5.832	1	15	99	377	912	1	15	99	377	2	28	170	584	1	15	99	2	28	170	4	52	288	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8
3	7	17.496	1	17	129	575	1.686	1	17	129	575	2	32	226	924	1	17	129	2	32	226	4	60	392	1	17	2	32	4	60	8	112	1	2	4	8
4	-	16	1	4	6	4	1	1	4	6	4	2	6	6	2	1	4	6	2	6	6	4	8	4	1	4	2	6	4	8	8	8	1	2	4	8
4	1	48	1	6	14	16	9	1	6	14	16	2	10	18	14	1	6	14	2	10	18	4	16	20	1	6	2	10	4	16	8	24	1	2	4	8
4	2	144	1	8	26	44	41	1	8	26	44	2	14	38	50	1	8	26	2	14	38	4	24	52	1	8	2	14	4	24	8	40	1	2	4	8
4	3	432	1	10	42	96	129	1	10	42	96	2	18	66	126	1	10	42	2	18	66	4	32	100	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8
4	4	1.296	1	12	62	180	321	1	12	62	180	2	22	102	258	1	12	62	2	22	102	4	40	164	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8
4	5	3.888	1	14	86	304	681	1	14	86	304	2	26	146	462	1	14	86	2	26	146	4	48	244	1	14	2	26	4	48	8	88	1	2	4	8
4	6	11.664	1	16	114	476	1.289	1	16	114	476	2	30	198	754	1	16	114	2	30	198	4	56	340	1	16	2	30	4	56	8	104	1	2	4	8
5	-	32	1	5	10	10	5	1	5	10	10	2	8	12	8	1	5	10	2	8	12	4	12	12	1	5	2	8	4	12	8	16	1	2	4	8
5	1	96	1	7	20	30	25	1	7	20	30	2	12	28	32	1	7	20	2	12	28	4	20	36	1	7	2	12	4	20	8	32	1	2	4	8
5	2	288	1	9	34	70	85	1	9	34	70	2	16	52	88	1	9	34	2	16	52	4	28	76	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8
5	3	864	1	11	52	138	225	1	11	52	138	2	20	84	192	1	11	52	2	20	84	4	36	132	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8
5	4	2.592	1	13	74	242	501	1	13	74	242	2	24	124	360	1	13	74	2	24	124	4	44	204	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8
5	5	7.776	1	15	100	390	985	1	15	100	390	2	28	172	608	1	15	100	2	28	172	4	52	292	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8
5	6	23.328	1	17	130	590	1.765	1	17	130	590	2	32	228	952	1	17	130	2	32	228	4	60	396	1	17	2	32	4	60	8	112	1	2	4	8
6	-	64	1	6	15	20	15	1	6	15	20	2	10	20	20	1	6	15	2	10	20	4	16	24	1	6	2	10	4	16	8	24	1	2	4	8
6	1	192	1	8	27	50	55	1	8	27	50	2	14	40	60	1	8	27	2	14	40	4	24	56	1	8	2	14	4	24	8	40	1	2	4	8
6	2	576	1	10	43	104	155	1	10	43	104	2	18	68	140	1	10	43	2	18	68	4	32	104	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8
6	3	1.728	1	12	63	190	363	1	12	63	190	2	22	104	276	1	12	63	2	22	104	4	40	168	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8
6	4	5.184	1	14	87	316	743	1	14	87	316	2	26	148	484	1	14	87	2	26	148	4	48	248	1	14	2	26	4	48	8	88	1	2	4	8
6	5	15.552	1	16	115	490	1.375	1	16	115	490	2	30	200	780	1	16	115	2	30	200	4	56	344	1	16	2	30	4	56	8	104	1	2	4	8

ANEXO I

TABLA DE COMBINACIONES Y APUESTAS AUTORIZADAS PARA VALIDACION INFORMATICA

Método Directo

(3)

COMBINACIONES AUTORIZADAS		PREMIOS OBTENIDOS																					
		SIN FALLO			UN FALLO			DOS FALLOS			TRES FALLOS			CUATRO FALLOS									
		1°	2°	3°	1°	2°	3°	1 SIPLE	1 DOBLE	2 DOBLES	3 SEMPL	1 DOBL	2 DOBL	1 S.	2 S.	3 S.							
PRONOSTICOS	DOBL	TRIP	APUESTAS	1°	2°	3°	4°	5°	2°	3°	4°	5°	3°	4°	5°	4°	5°	4°	5°	5°	6°	7°	
7	-	-	128	1	7	21	35	40	1	7	21	30	40	1	7	21	40	20	40	1	7	21	40
7	1	-	384	1	9	35	77	105	2	16	54	100	1	9	35	2	16	54	2	16	54	80	
7	2	-	1.152	1	11	53	147	259	2	20	86	208	1	11	53	2	20	86	2	20	86	138	
7	3	-	3.456	1	13	75	253	553	2	24	126	360	1	13	75	2	24	126	2	24	126	440	
7	4	-	10.368	1	15	101	403	1059	2	28	174	632	1	15	101	2	28	174	2	28	174	520	
7	5	-	31.104	1	17	131	605	1865	2	32	230	980	1	17	131	2	32	230	2	32	230	800	
8	-	-	256	1	8	28	56	70	2	14	42	70	1	8	28	2	14	42	2	14	42	60	
8	1	-	788	1	10	44	112	182	2	18	70	154	1	10	44	2	18	70	2	18	70	108	
8	2	-	2.304	1	12	64	200	408	2	22	106	284	1	12	64	2	22	106	2	22	106	172	
8	3	-	6.912	1	14	88	328	808	2	26	150	508	1	14	88	2	26	150	2	26	150	480	
8	4	-	20.736	1	16	116	504	1.462	2	30	202	806	1	16	116	2	30	202	2	30	202	560	
9	-	-	512	1	9	36	84	128	2	16	56	112	1	9	36	2	16	56	2	16	56	84	
9	1	-	1.536	1	11	54	156	294	2	20	88	224	1	11	54	2	20	88	2	20	88	140	
9	2	-	4.808	1	13	76	264	606	2	24	128	400	1	13	76	2	24	128	2	24	128	212	
9	3	-	13.824	1	15	102	416	1.134	2	28	176	656	1	15	102	2	28	176	2	28	176	520	
10	-	-	1.024	1	10	45	120	210	2	18	72	188	1	10	45	2	18	72	2	18	72	112	
10	1	-	3.072	1	12	65	210	450	2	22	108	312	1	12	65	2	22	108	2	22	108	176	
10	2	-	9.216	1	14	89	340	870	2	26	152	528	1	14	89	2	26	152	2	26	152	480	
10	3	-	27.648	1	16	117	518	1.550	2	30	204	832	-	-	-	2	30	204	2	30	204	660	
11	-	-	2.048	1	11	55	165	330	2	20	90	240	1	11	55	2	20	90	2	20	90	144	
11	1	-	6.144	1	13	77	275	660	2	24	130	420	1	13	77	2	24	130	2	24	130	216	
11	2	-	18.432	1	15	103	429	1.210	2	28	178	680	-	-	-	2	28	178	2	28	178	540	
12	-	-	4.096	1	12	66	220	495	2	22	110	330	1	12	66	2	22	110	2	22	110	180	
12	1	-	12.288	1	14	90	352	935	2	26	154	550	-	-	-	2	26	154	2	26	154	480	
13	-	-	8.192	1	13	78	286	715	2	24	132	440	-	-	-	2	24	132	2	24	132	440	
13	1	-	24.576	1	15	104	442	1.287	2	28	180	704	-	-	-	2	28	180	2	28	180	520	
14	-	-	16.384	1	14	91	364	1.001	2	26	158	572	-	-	-	2	26	158	2	26	158	480	

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

<b>Reducción Cuarta (2 Triples y 6 Dobles)</b>		
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

<b>Reducción Quinta (8 Triples)</b>		
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

<b>Reducción Sexta (11 Dobles)</b>		
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



**LA QUINIELA**

1.ª Liga Santander - 2.ª Liga 123

JORNADA X.ª - Fecha: XX-X-19

ELIGE 8

**OPCIONAL** con tu Quiniela habitual  
Elija 8 partidos con los pronósticos del Bloque 1: simples, dobles o triples

BLOQUES	1	2	3	4	5	6	7	8	ELIGE 8	COMBINACIONES
DEPORTIVO-R. SOCIEDAD..... 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	1 1
RAYO VALLECANO-VALENCIA..... 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	2 2
ATHLETIC CLUB-BARCELONA..... 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	3 3
SPORTING-R. MADRID..... 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	4 4
BETIS-VILLARREAL..... 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	5 5
ESPANYOL-GETAFE..... 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	6 6
LEVANTE-CELTA..... 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	7 7
ALMERÍA-LEGANÉS..... 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	8 8
MIRANDÉS-ZARAGOZA..... 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	9 9
LLAGOSTERA-OSASUNA..... 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	10 10
OVIEDO-LUGO..... 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	11 11
GIMNÁSTIC-ALBACETE..... 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	12 12
ALCORCÓN-MALLORCA..... 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	13 13
CÓRDOBA-VALLADOLID..... 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	14 14
BIEN <input checked="" type="checkbox"/> MAL <input type="checkbox"/>	PLENO AL 15		AT. MADRID..... 0 1 2 M	LAS PALMAS..... 0 1 2 M						

**VALIDACION INFORMATICA**

Boleto para apuestas múltiples por el método de Reducidas



**Resguardo de Participación**

Marque con el signo X en la zona de pronósticos una, dos o tres casillas de cada partido según qué lo pronosticó «fijo», «doble» o «triple».

**PRONÓSTICOS**

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

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.

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  TRIPLES

DOBLES

**REDUCCIONES**

1  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.

2 **REDUCCIONES AUTORIZADAS Y GRUPOS DE PRONÓSTICOS**

3 Reducción PRIMERA - 4 triples - 9 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	X	X	X	X	X	X
1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	X	2	1	2	1	X
1	X	2	2	1	X	X	2	1

4 Reducción SEGUNDA - 7 dobles - 16 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	X
1	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	X	X	1	1
1	X	1	X	X	1	X	1	1	1	X	1	X	1	X	1
1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X

5 Reducción TERCERA - 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X
1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X
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	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2

14 Reducciones CUARTA, QUINTA y SEXTA al dorso.

BIEN  MAL

La Primitiva

La Quiniela

MULTIPLE REDUCIDA 18  
REDUCCION PRIMERA  
(4 TRIPLES)

1. 1X2 R

2. 1X2 R

3. 1

4. 1

5. X

6. X R = PRONOSTICO REDUCIDO

7. X

8. 1X

9. 1X2 R

10. 1X2 R

11. X

12. X

13. X

14. X

15. 1-2

**NO VALIDO**

10341-1 13,50 EUR

001 11 ENE 15

08961-0302-99149-00776-12867-67008-54705

01-08961-09706FFDFC81577C9E9E



La Primitiva

**Boleto para apuestas múltiples por el método de Condicionadas**



**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 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 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 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   
MAL

La Quiniela

MULTIPLE CONDICIONADA APUESTAS 72

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

NO VALIDO

10341-1 54,00 EUR  
001 11 ENE 15

08961-0302-93339-89777-84334-34068-45132  
01-08961-F564E721E4BE016C6749



La Quiniela