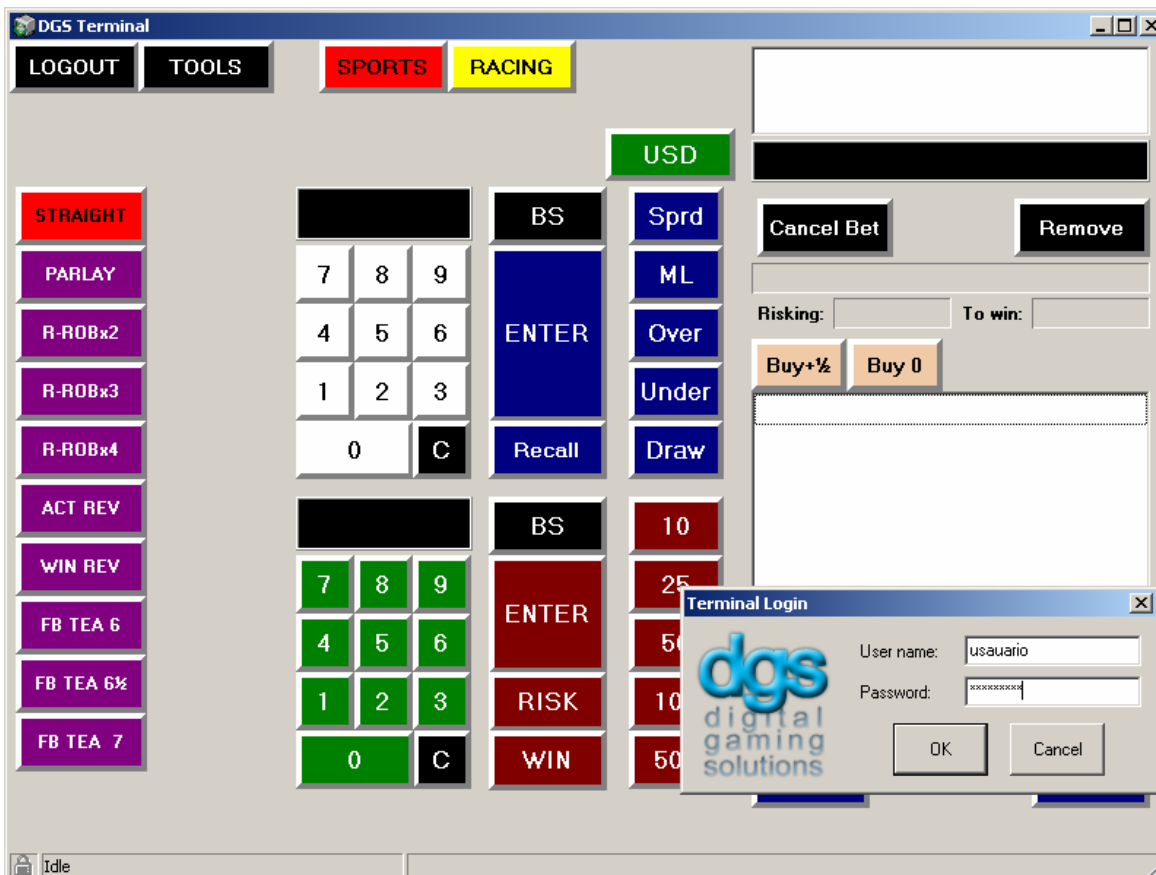




Manual Punto de Ventas

Como ingresar a la Terminal de Punto de Ventas (llamado dgsterm.exe)

1. En el escritorio de la computadora con el mouse se hace “doble click”
2. Aparece la ventana de ingresar el usuario; se llama “Terminal Login”.
3. Este usuario ya fue determinado por Manager a cargo de dicha tarea.

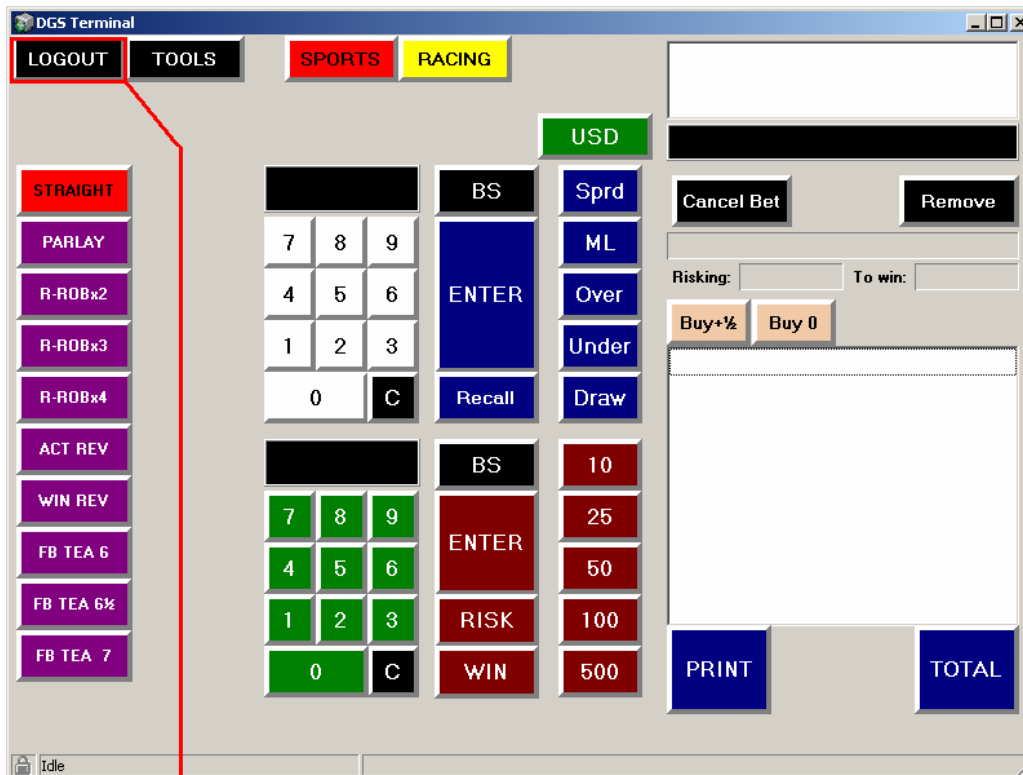


4. Al pulsar “OK” el sistema se conectará al servidor remoto; durante este proceso se carga la siguiente información sobre la locación: Perfil de la estación, Tipo de usuario, y el Horario de juegos y carreras.
5. Cuando ya esta el usuario ingreso al sistema esta va a ser la pantalla que va a tener el usuario remoto.
6. Esta es la pantalla principal de *Punto de Ventas*. A continuación se explica cada función de la Terminal para luego pasar a explicar como tomar apuestas.

Manual Punto de Ventas

1- **Log Out:** es el botón para salir de sistema, el cajero manejando este sistema tiene que usar este botón para salirse por las siguientes razones:

- a) Tiene que dejar el punto de venta solo.
- b) Por que el cajero tiene hora de almuerzo
- c) Por que el cajero terminó su día de trabajo.
- d) Por que al administrador de sistemas le pidió al cajero salirse del sistema por que tiene que darle mantenimiento.



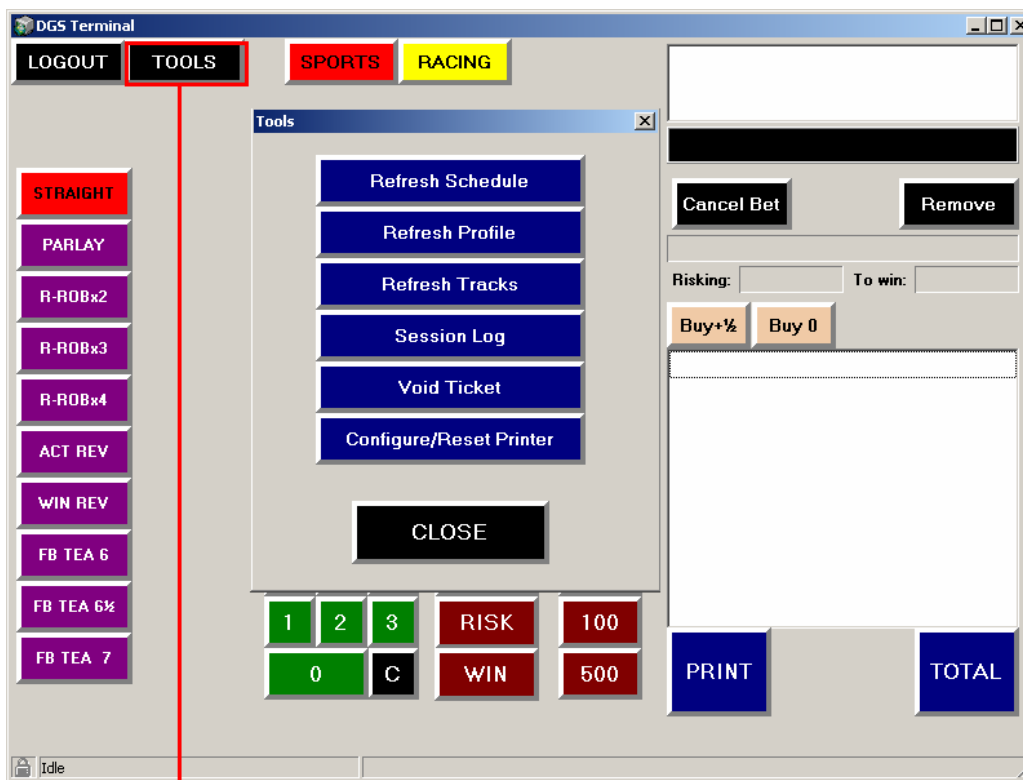
Logout: Para cerrar sesion actual de usuario. Sale del sistema.

Manual-Punto de Venta

Manual Punto de Ventas

- 2- **Tools:** un botón que tiene sub-opciones para que el cajero.
- a. *Refresh Schedule:* (Refrescar el Horario de Partidos), se usa en la siguientes situaciones:
 - i. Cuando el cajero toma una apuesta y cuando va a imprimir el ticket le dice “Line Has change” (Linea del partido seleccionado ha cambiado y tiene que refrescar las líneas de apuesta)
 - ii. Cuando el administrador de líneas le pide al cajero refrescar las líneas por que tiene nuevos partidos incluidos en el sistema. Ej: 2das mitades de partidos.
 - b. *Refresh Profile:* Refrescar el perfil de la estación remota. Esta opción se utiliza cuando hay cambios en el perfil de la locación del sistema, ejemplos como:
 - i. Agregar nuevos tipos de apuestas.
 - ii. Cambiar los pagos de las apuestas
 - iii. Restringir un tipo de limite en un tipo de apuestaEstos son ejemplos muy simples, pero son los más comunes.
 - c. *Refresh Tracks:* Es lo mismo que el refresh schedule pero esto es para el sistema de apuesta de Caballos y Galgos.
Ejemplo de cuando se puede utilizar esta opción:
 - i. Cuando una carrera ya se corrió.
 - ii. Cuando corre una nueva carrera.
 - d. *Session Log:* Esta opción se usa para cuando el cajero esta tomando apuestas y quiere ver los tickets que ha impreso en esa sesión y cuando quiere cancelar un ticket de esa sesión que ya el cliente no quiere.
 - e. *Void Tickets (Cancelar tickets)* Esta opción se utiliza para cuando el cajero imprime un ticket y se lo da al cliente y este, por alguna razón, decide que no quiere la apuesta. El cajero recibe el ticket y para que no aparezca en el balance de la caja el cajero debe de llamar al supervisor para anular el ticket ya que cuando cancela el ticket el supervisor debe de poner su clave de acceso. Si no el ticket no será cancelado.
 - f. *Configure/Reset Printer: (Configurar o inicializar impresora)* Esta opción es para la impresora; se utiliza para re-inicializarla cuando se queda atascada.

Manual Punto de Ventas



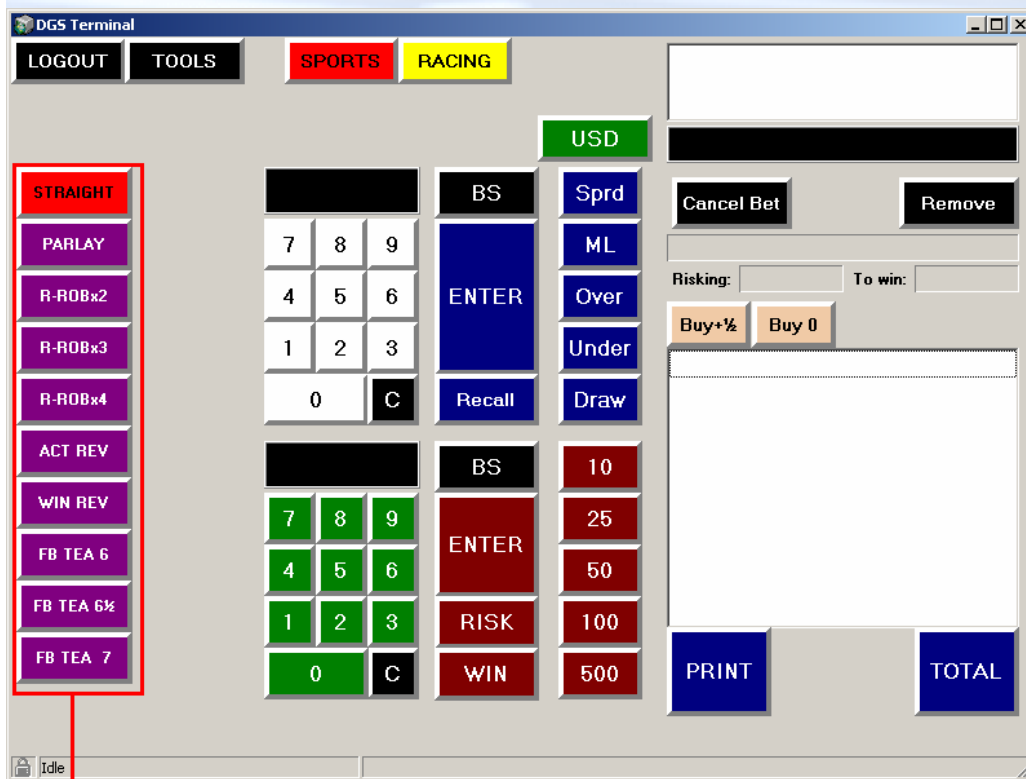
Tools: Tienes diferentes Utilidades: 1) Refresh Schedule: Refresca Los Eventos en el sistema(NFL, Beisbol, NBA,etc) 2) Refresh Profile: Esto es para cualquier cambio en los perfiles de la terminal , o cuando Manager de Lineas ingresa nuevo tipo de apuesta. 3) Regresh Tracks: Es para refrescar el programa Hipico y de Galgos. 4) Session Log: es un registro de la sesion que se esta ejecutando. 5) Void Ticket: Para cancelar tiquetes no deseados por empleado o jugador. 6) Configure & Reset Printer : Es cuando se atasca la impresora y se tiene que reestablecer la impresora. 7) Close: Cerrar las utilidades(Tools).



Manual Punto de Ventas

3- **Tipos de apuestas:** Este tablero enseña los tipos de apuestas generadas por el perfil de la locación que se utiliza. Este puede cambiar por locación. El sistema ofrece los siguiente tipos apuestas:

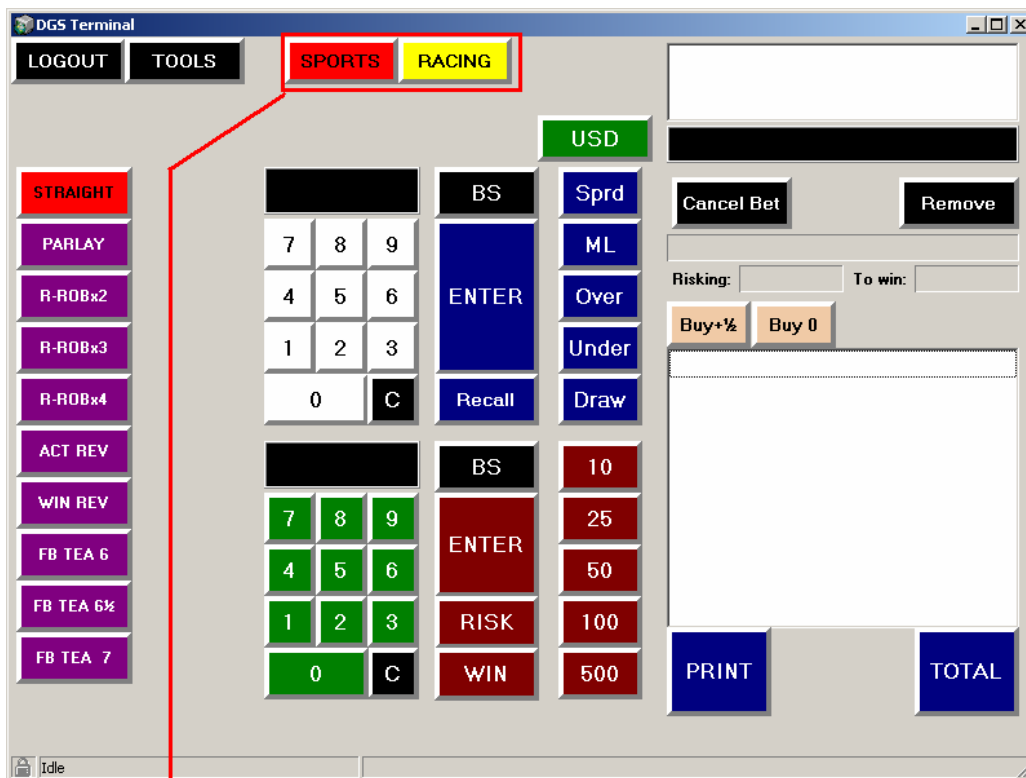
- a) *Straight Wagers:* (Apuesta derecha)
- b) *Parlay* (apuesta de 2 o mas eventos)
- c) *Round Robin* (x2, x3, x4) (apuesta de 2 o mas eventos que además de dividen en el mayor numero posible de parlays entre si).
- d) *Action Reverse* (apuesta de 2 o más eventos y las combinaciones posibles en los dos sentidos, aunque hayan empates)
- e) *Win Reverse* (apuesta 2 o mas eventos y las combinaciones posibles en los dos sentidos, solo si son ganadores)
- f) *Teasers* (apuesta de 2 o más eventos agregándole una cantidad de puntos a favor del jugador)



Tipos de apuestas: Dependiendo del perfil apareceran los diferentes tipos de apuestas: Este Perfil tiene : Straight (Apuesta derecha) Apuestas Exoticas como: Parlay , Round Robin (En cadena de 2,3,4) Act Reverse (La misma apuesta al revés) FB TEA (Teaser de 6,6.5,7 Puntos).

Manual Punto de Ventas

4- 2 botones (**Sports & Racing**): Estos botones se utilizan para cambiar entre la pantalla de deportes y caballos/galgos.



2 Botones (Sports Racing) : Estos botones son los cambios en el sistema para tomar apuestas deportivas de deportes y de caballos y galgos.



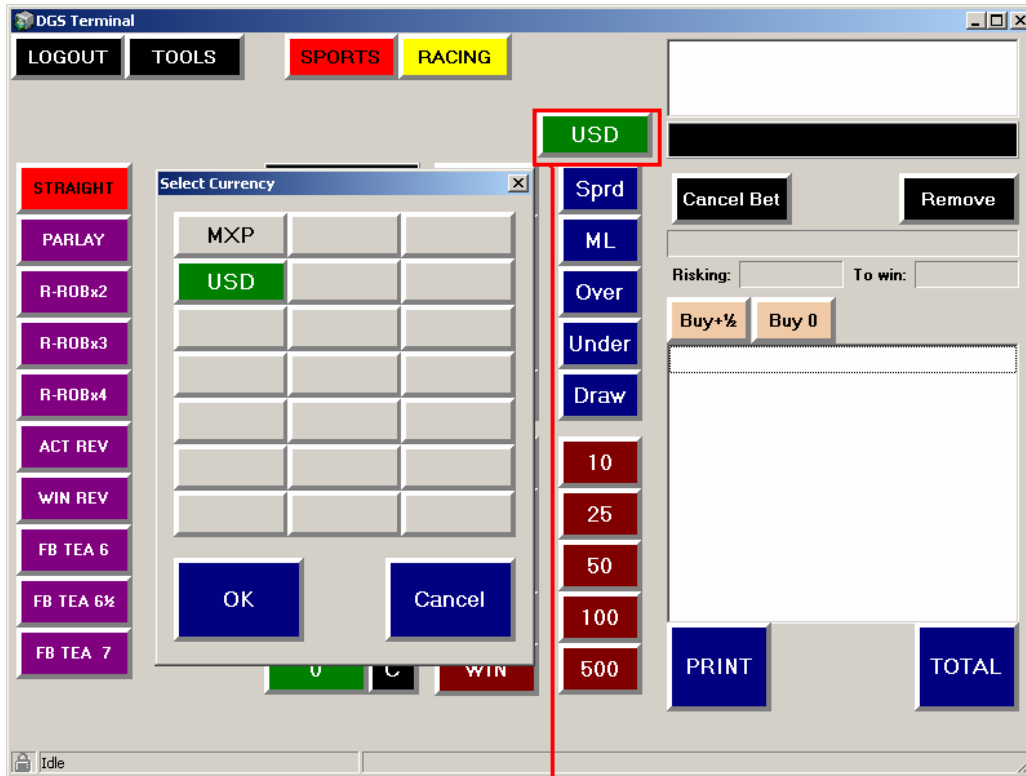
Manual-Punto de Venta

Manual Punto de Ventas

5- **Multi-Moneda:** El sistema esta diseñado para manejar varias monedas al mismo tiempo. Para que aparezcan los tipos de apuestas el administrador tiene que configurarlas e implementarlas.

En este ejemplo hay 2 tipos de moneda: 1)MXP: Moneda mexicana; 2)USD: Moneda Norteamericana.

El cajero puede tomar una apuesta en dólares y después puede tomar una apuesta en pesos mexicanos.



Multi-Moneda: El sistema esta diseñado para manejar varias moneas al mismo tiempo. Para que aparezcan esta opciones el administrador del sistema tiene que implementarlas. En este caso estan 2 Monedas configuradas 1) MXP : Moneda mexicana 2) USD: Moneda Norteamericana el Dolar. Pero se pueden configurar varias monedas.

Manual Punto de Ventas

6- **Tablero Numérico:** A los eventos se les asigna un número a cada evento por día. Este número es dado por el sistema de apuestas norteamericano (Don Best), que se le denomina como “Numero de Rotación”. Cuando un cliente quiere hacer una apuesta le da el “Numero de Rotación” al cajero el cual lo ingresa en este tablero, oprime [Enter] y lo ingresa en el espacio en blanco. En el ejemplo: [551] Virginia +15 -110.

Tecla BS: (BackSpace) Esta tecla se usa para borrar opciones no deseadas en tablero Numérico.

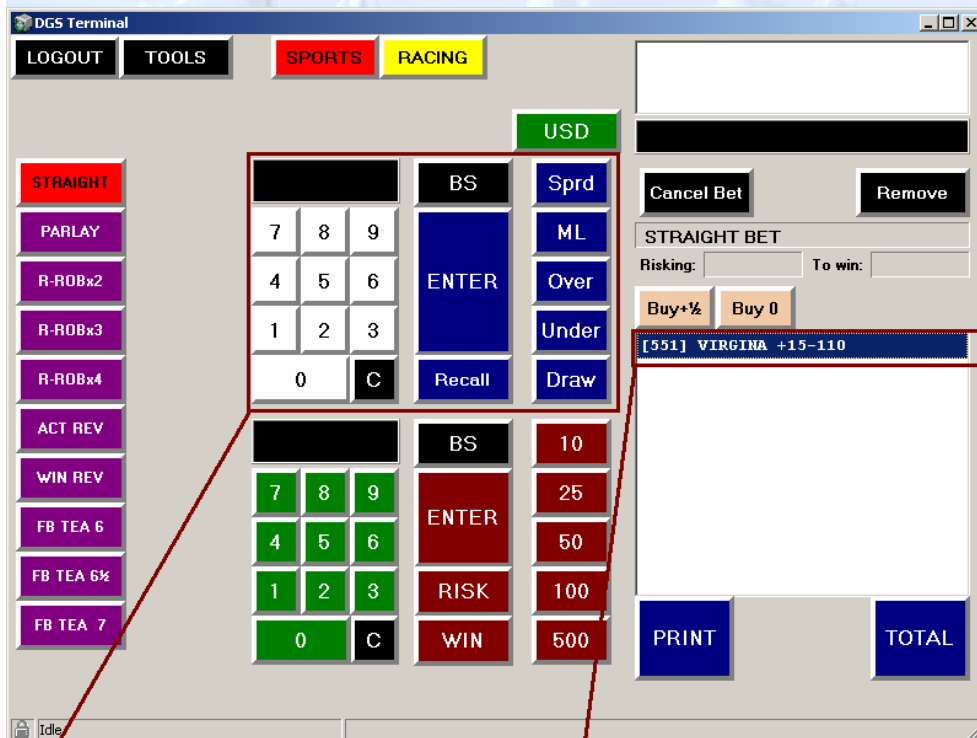
[Enter] Aceptar la apuesta ingresada por el cajero.

[Sprd] Es para ingresar la “Line” (línea) del evento escogido

[ML] Es para aceptar la línea de dinero del evento escogido

[Over-Under] es para aceptar el sobrepasar el total o no.

[Draw] Esta opción solo es utilizada en fútbol-soccer cuando un cliente quiere apostar que el juego queda empatado.



Tablero Numerico: En nuestro sistema los equipos se le asigna un numero a cada equipo por día. Este numero es dado por el sistema de apuestas norteamericano, que se le denomina Numero de Rotacion. Cuando el cliente quiere hacer una apuesta le da al cajero el numero y el la ingresa en el tablero. Aprieta el Enter Y le da en el espacio en blanco el formato: Numero de Rotacion: [551] Nombre del Equipo: Virginia y la Linea de apuesta +15 -110.

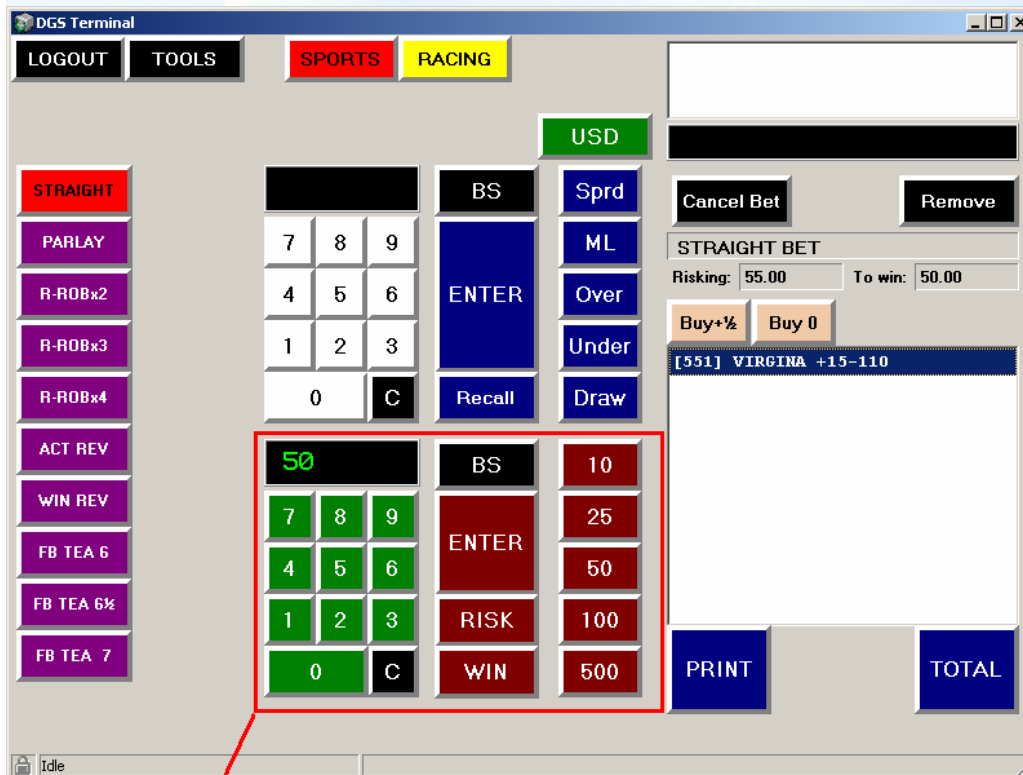
Significado de las teclas: BS (Back Space) Para borrar el ultimo carrater escrito. Enter: Aceptar la apuesta. Recall Es recordar los ultimos equipos de la apuesta anterior. Sprd: La Linea del juego (por medio de puntos. ML: Linea de dinero en un juego. Over o Under: Cantidad de puntos en un juego. Draw: Usado solo en Soccer, cuando un partido queda empatado.

Manual Punto de Ventas

7- **Tablero de dinero:** Después de escoger el evento que se quiere apostar, el segundo paso es ingresar el dinero deseado para apostar en el evento.

Pasos Completos para tomar una apuesta:

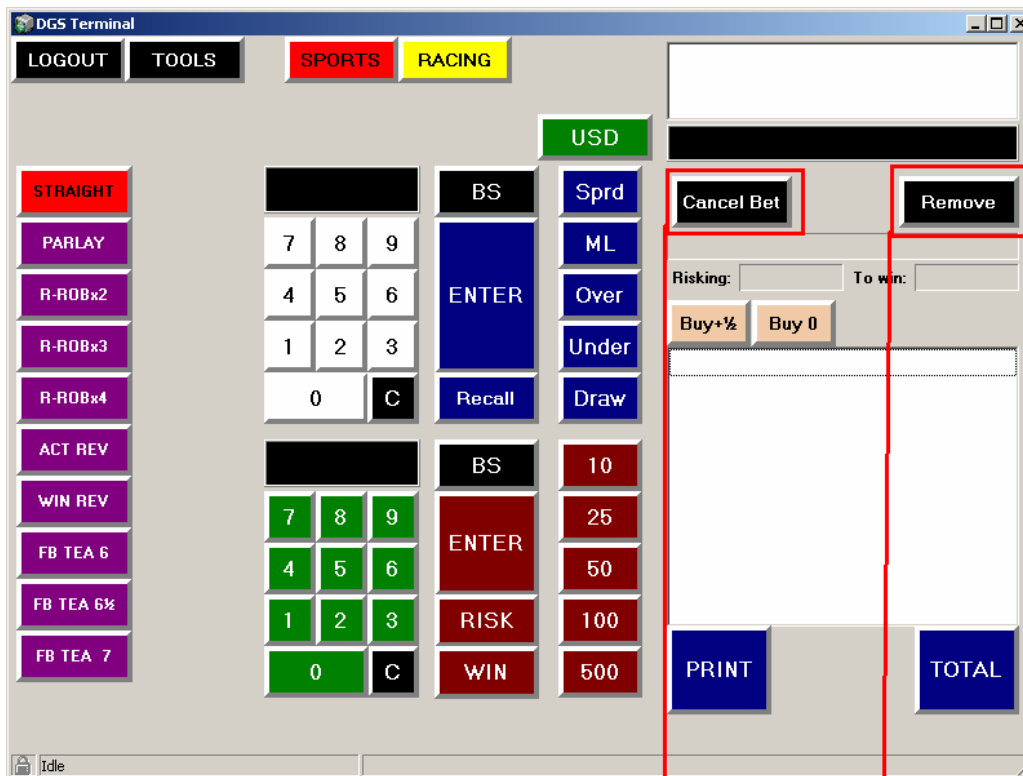
- Se selecciona el tipo de apuesta: *Straight* en este caso.
- Se Ingresa en el tablero numérico el “Numero de Rotación”.
- Se le da “enter” para ingresarlo en el espacio en blanco en este caso es [551] Virginia +15 -110
- Se va a “tablero de dinero”, se digita la cantidad y se presiona [Enter].
- Después oprime Print y saca el tickete.
- Total: es cuando se totaliza la sesión.



Tablero de Dinero: Aquí se pone la cantidad de dinero el jugador quiere apostar en un juego pre-determinado. Ej: Esta es una jugada derecha, con numero de rotacion [551] con el juego de Basketball Colegial de Virginia con la línea de punto +15 y con el jugo de 10% (-110) Arriesgando 55 dolares para ganar 50. Las Teclas BS: Borrás en el teclado numerico lo ultimo digitado. Risk: Arriesgando Win: Para ganar. Las Teclas 10,25,50,100,500 son las apuesta mas comunes en dineros.

Manual Punto de Ventas

- 8- **Cancel Bet:** Con este botón se cancela la apuesta completamente.
Remove: Es para remover el evento específico.



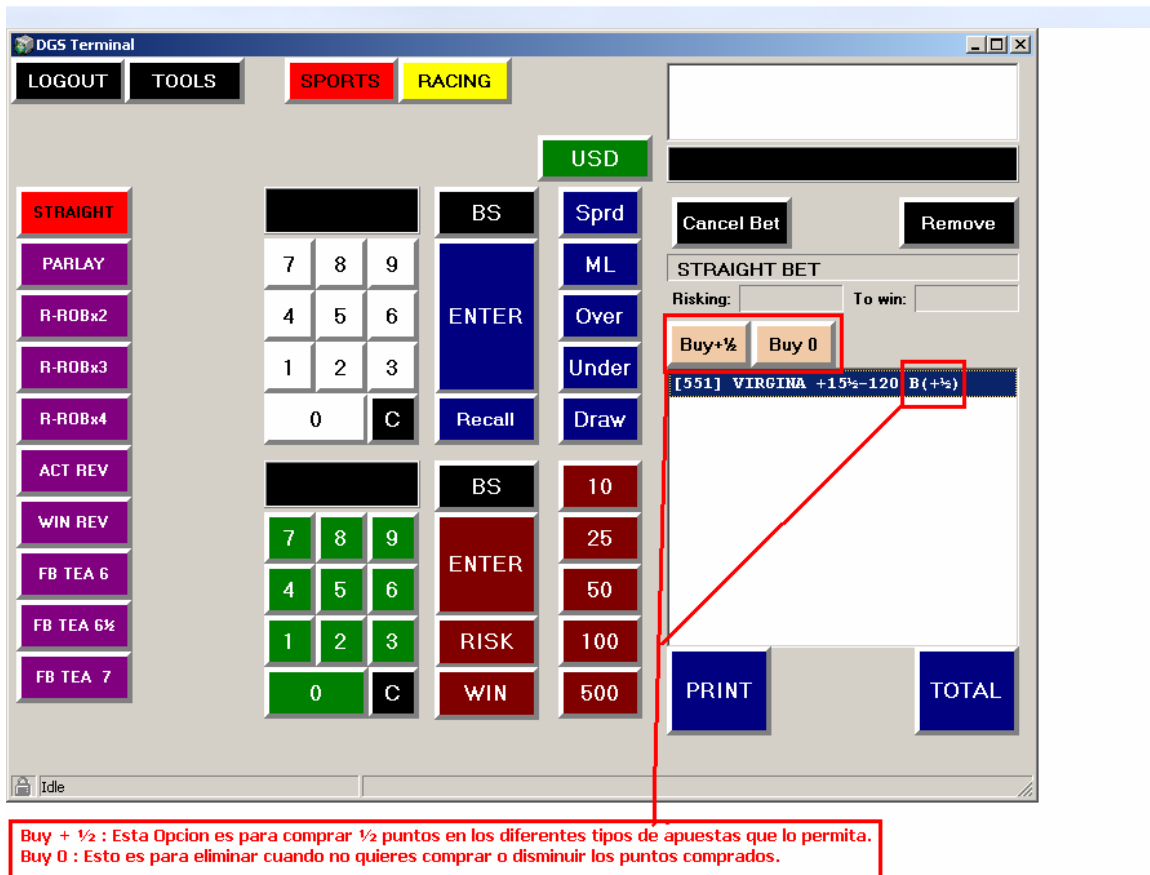
Cancel Bet: Con este boton se cancela la jugada completamente
Remove: Es para remover una jugada en especifica.



Manual Punto de Ventas

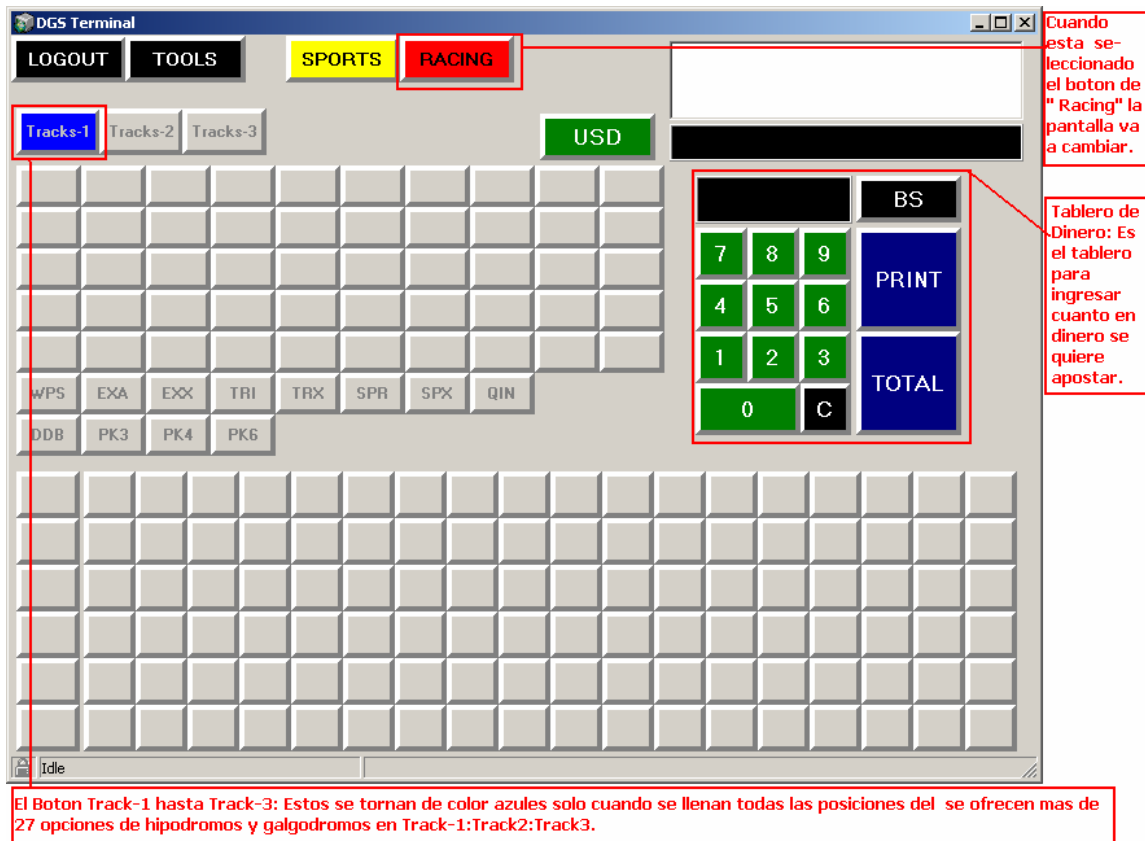
9- **Buy ½**: Esta opción es para comprar ½ en los diferentes tipos de apuesta en los que se puede comprar puntos.

Buy 0: Esta opción es para quitar ½ punto cuando el cajero se equivoca o cuando se compran mas ½'s de la cuenta.



Manual Punto de Ventas

Manual Punto de Ventas: parte de Carreras Hípicas y Galgodromo



Cuando el programa de tomar apuestas tiene el botón de **RACING** seleccionado, la pantalla cambia el tipo de apuestas Ej: WIN/PLACE/SHOW: apuestas muy comunes el parte hípica.

Manual-Punto de Venta

El botón que se selecciona en la pantalla es **“Track1”** y se enciende en color azul solo si hay hipódromos para ese día. Cuando se ofrecen más de 27 hipódromos se activará el siguiente botón **“Track2”** y así sucesivamente.

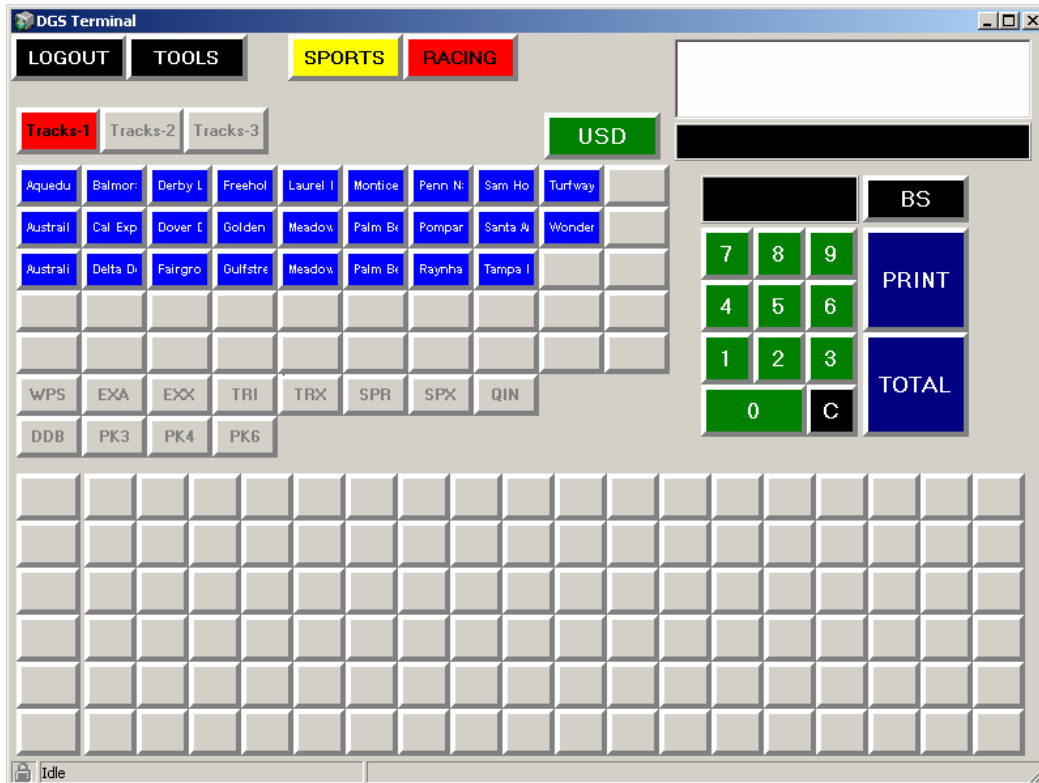
Tablero de Dinero: Tablero utilizado para ingresar la cantidad de dinero que se desea ingresar en la apuesta.

Manual Punto de Ventas

Como Tomar Una Apuesta en “Racing”

Pasos a seguir:

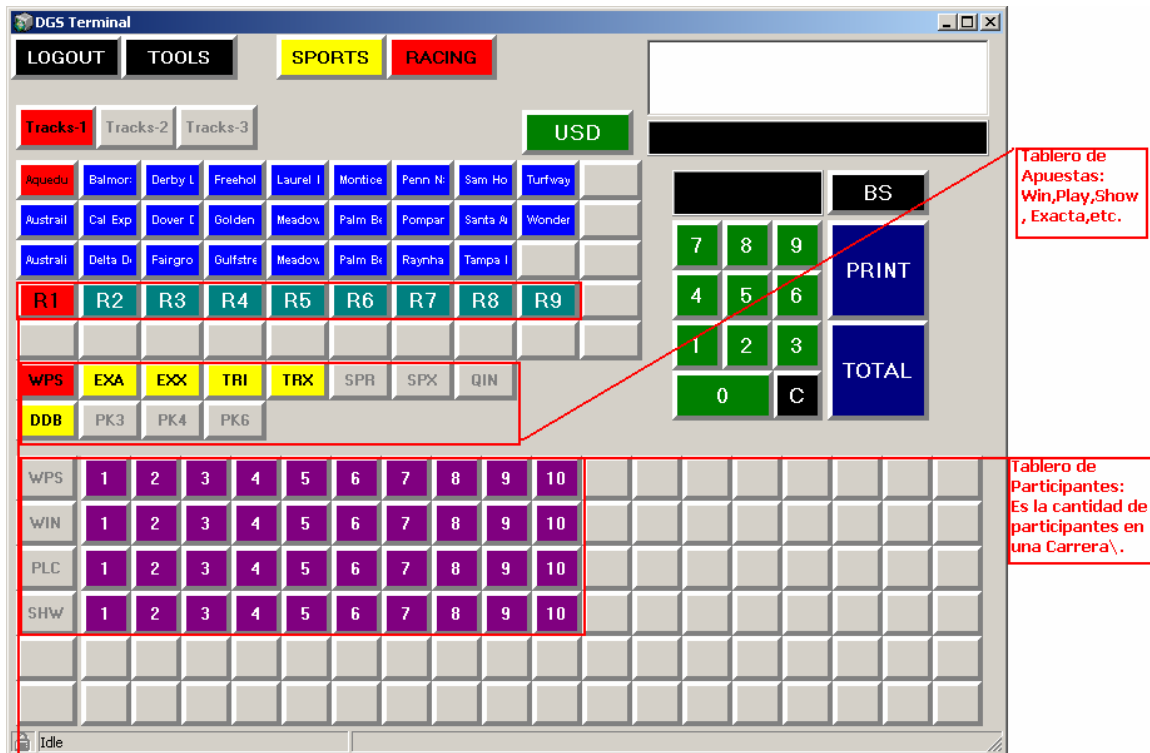
- 1) Seleccionar el botón de Racing.
- 2) Seleccionar el Hipódromo o galgódromo.



3) Seleccionar el Tipo de Apuesta:

- a) Jugadas directas: Win/Place/Show
 - b) Jugadas Exóticas: Exacta, Quinella, Trifecta, Superfecta (o llamada comúnmente Cuatrifecta)
 - c) Jugadas Exóticas a través de Carreras: Pick3, Pick4, Pick6, Pick9.
- 4) Seleccionar los Caballos o Galgos que el cliente pida como escogencia preferida.
 - 5) Digitar el monto para la jugada confeccionada.

Manual Punto de Ventas

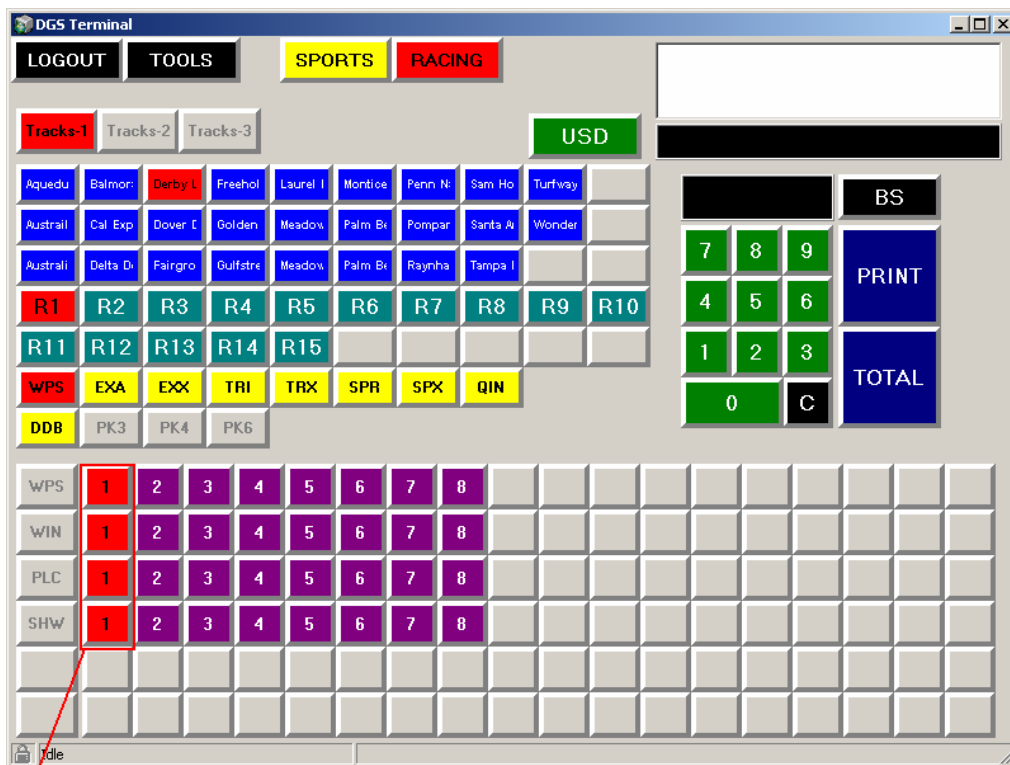


Tablero de Carreras: Despues de que seleccionas en el "Tablero de Hipodromos". En el Tablero de Carreras aparece el numero de carreras de cada hipodromo. Tal como el ejemplo aparecen 9 Carreras. Si Seleccionas una carrera, te aparece el "Tablero de Apuestas" : Este tablero te ensena el Win, Place, Show, Exacta, Exacta Box, Trifecta, Trifecta Box, etc. Cuando Seleccionas el tipo de apuesta te ensenas todos los caballos y galgos que corren en esa Carrera.

6) Seleccionar el botón *Print* Para imprimir el ticket.

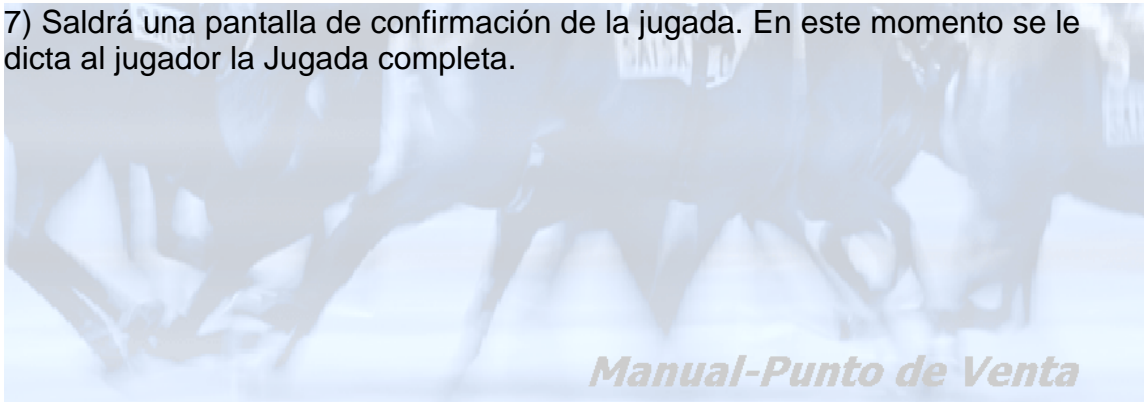


Manual Punto de Ventas

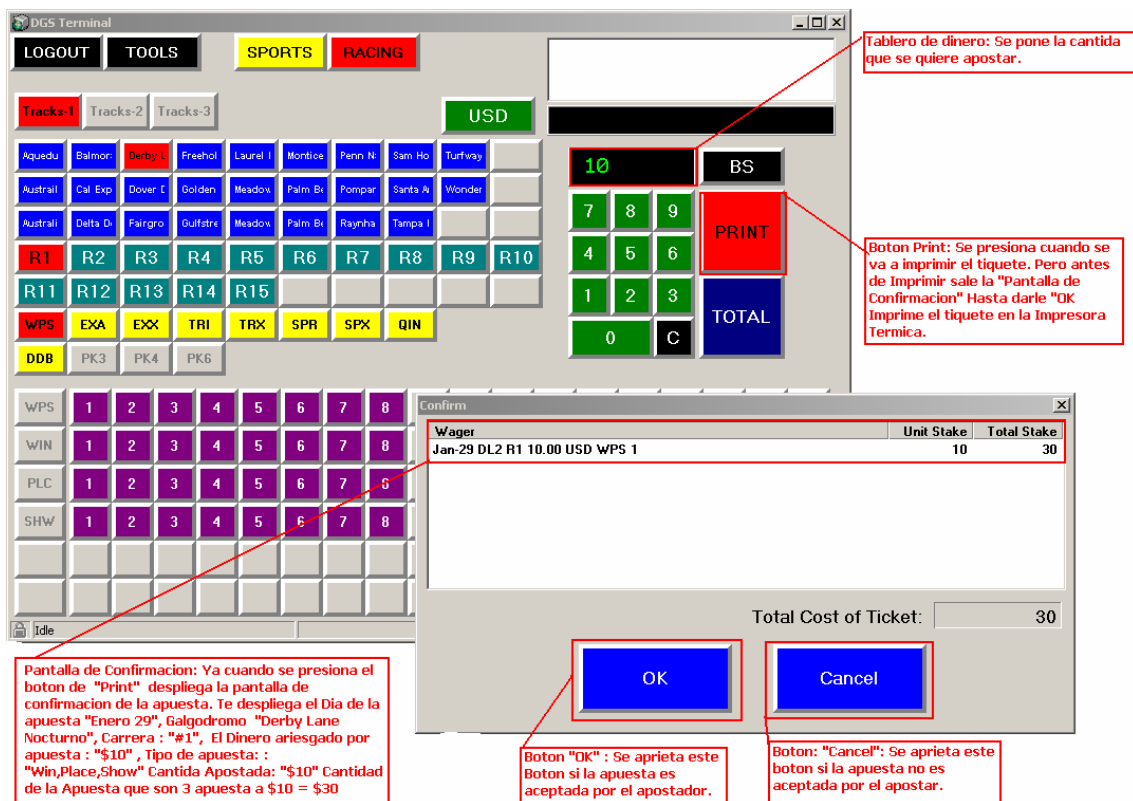


Tablero de Participantes: Aquí seleccionas cual caballo o galgo van a apostarle. Si seleccionas la Primera Boton "WPS" esta apuesta es una apuesta cruzada o de WIN/PLACE/SHOW; en otras palabras le estas apostando al Caballo o Galgo que llegue en 1ero, 2do o Tercer Lugar. Una apuesta muy comun.

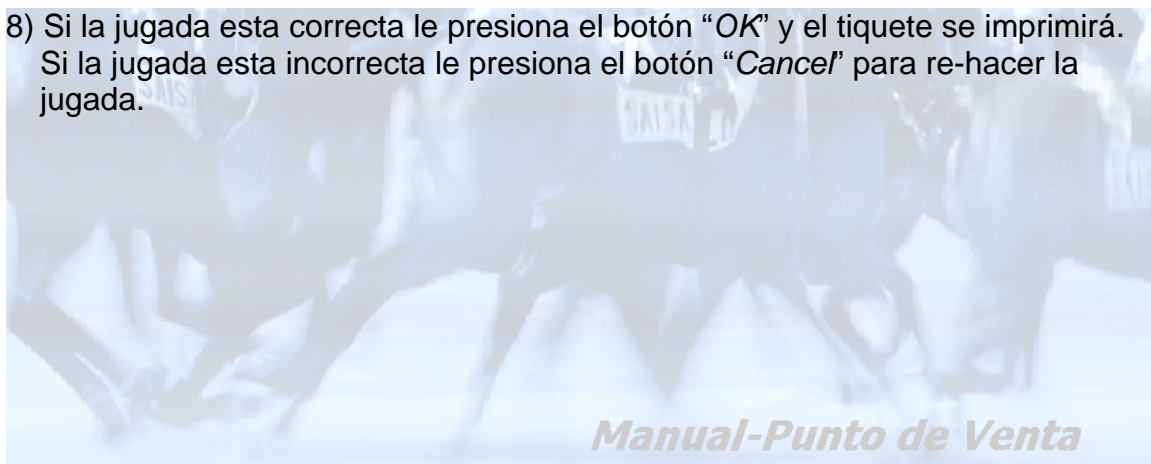
7) Saldrá una pantalla de confirmación de la jugada. En este momento se le dicta al jugador la Jugada completa.



Manual Punto de Ventas



- 8) Si la jugada esta correcta le presiona el botón "OK" y el tickete se imprimirá. Si la jugada esta incorrecta le presiona el botón "Cancel" para re-hacer la jugada.



Manual-Punto de Venta

