

## ESPECIFICACIÓN DE DATOS DE APUESTA EN QR

Definición del formato de datos contenidos en el código QR de un resguardo de apuesta que permite la repetición de la misma apuesta y/o comprobar premios a partir de los pronósticos contenidos en ese código.

### DESCRIPCIÓN

El conjunto de datos de una apuesta a considerar en un código QR se define con el siguiente formato, estos son los campos de información generales todos ellos separados por el carácter punto y coma:

**Producto;Sorteo;Abono;Pronosticos;Terminal;IDApuesta;[Cliente|Reintegro|Joker|Rifa1|Rifa2];**

Donde los campos cliente, sorteo, reintegro, joker y rifas son opcionales dependiendo de la apuesta.

Campo a codificar	Codificación
<b>Campos obligatorios</b>	
<b>Producto</b>	<p>P=valor del id externo de producto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1- LP</li> <li>2- BL</li> <li>3- Quiniela</li> <li>4- GP</li> <li>5- LNSabado</li> <li>6- Quinigol</li> <li>7- Euromillones</li> <li>8- Lototurf</li> <li>9- Quintuple</li> <li>10- LNJueves</li> </ul> <p>Ej: P=7 para Euromillones</p>



<b>Sorteo</b>	<p>S=XXXDDMMMAA:valor</p> <p>S=cadena de texto con el id externo que identifica el primer sorteo en que participa la apuesta y sin blancos separadores : número sorteos en que participa la apuesta</p> <p>Un sorteo se identifica con el formato XXXDDMMMAA</p> <p>Donde</p> <p>XXX corresponde a la secuencia en el año</p> <p>DD día del mes</p> <p>MMM mes</p> <p>AA corresponde a los dos últimos dígitos del año</p> <p>Ej: S=00101ENE17:1 → sorteo inicial "001 01 ENE 14", apuesta a 1 sorteo</p> <p><u>En el caso de boleto digital este campo no será necesario. El terminal seleccionará el sorteo por defecto en el tipo de apuesta fijado (diario/semana/2 semanas) salvo cuando existan varios sorteos en venta diaria que solicitará la elección de uno de ellos.</u></p>
<b>Abono</b>	<p>W=valor</p> <p>W=0 // 0-diario, 1-una semana, 2-dos semanas</p>
<b>Pronósticos de lotos en bloques con dos rejillas</b> ( <i>Lotería Primitiva, Bono Loto, Gordo de Primitiva, Lototurf</i> )	<p>.B=valorRejilla1:valorRejilla2 → punto seguido del número de bloque y valor Rejilla corresponde a la secuencia de pronósticos numéricos de la rejilla, cada pronóstico con 2 dígitos, sin separaciones entre ellos. Si el juego tiene 2 rejillas sus valores se separan con el carácter :</p> <p>En caso de rejilla 2 común a todos los bloques, solo se codifica en el primer bloque (ej. El Gordo)</p> <p>Ej: .1=0109454650:0112.2=1018363750:0812</p> <p>Dos bloques,</p> <p>bloque 1 con selecciones 1, 9, 45, 46, 50 en Rejilla-1 y 1,12 en Rejilla-2</p> <p>bloque 2 con selecciones 10,18,36,37,50 en Rejilla-1 y 8,12 en Rejilla-2</p>
<b>Pronósticos de quiniela sencillas en bloques</b>	<p>.B=pronósticos Grupo1: pronósticos Grupo2 → punto seguido del número de bloque y pronósticos Grupo corresponde a la secuencia de pronósticos del grupo.</p>

	<p>Grupo de tipo resultado final, se codifica un pronóstico por partido sin separaciones entre ellos. Si el juego tiene 2 grupos sus valores se separan con el carácter :</p> <p>Grupo de tipo tanteo, se codifica la secuencia de pronósticos del primer equipo sin separaciones, a continuación el carácter '-', y después la secuencia de pronósticos del segundo equipo sin separaciones</p> <p>En caso de grupo 2 común a todos los bloques, solo se codifica en el primer bloque</p> <p>Ej: .1=X2111X12X1221X:0M-0.2=2X2XX1X111X111</p>
<b>Pronósticos de quiniela múltiples, reducidas, condicionadas</b>	<p>.B=pronósticos Grupo1:pronósticos Grupo2 → punto seguido del número de bloque y pronósticos Grupo corresponde a la secuencia de pronósticos del grupo</p> <p>Grupo resultado final: En estos tipos de apuesta los pronósticos múltiples de cada partido se codifican secuencialmente sin separaciones y los pronósticos entre partidos se separan con comas</p> <p>Grupo de tipo tanteo, se codifica la secuencia de pronósticos del primer equipo sin separaciones, a continuación el carácter '-', y después la secuencia de pronósticos del segundo equipo sin separaciones</p> <p>En caso de grupo 2 común a todos los bloques, solo se codifica en el primer bloque</p> <p>Ej Múltiples: .1=1X,1X2,X2,1X2,X2,1X,X,X,X,X,X,X,X,X,X:01-2M</p> <p>Ej Reducidas: .1=1X2R,1X2R,1X2R,1X2R,X2,1X,X,X,X,X,X,X,X,X,X:01-2M</p> <p>Ej Condicionadas: .1=1X2C,X2C,1X2C,X2,X,X,X,X,X,X,X,X,X,X:01-2M</p> <p>En caso de condicionadas, se añaden otros campos de información separados por ','</p> <p>V=valor → V corresponde a información de selecciones en variantes y valor corresponde a la secuencia de números seleccionados en variantes separados con comas</p> <p>X=valor → X corresponde a información de selecciones en equis y valor corresponde a la secuencia de números seleccionados en equis separados con comas</p>



	<p>D=valor → D corresponde a información de selecciones en doses y valor corresponde a la secuencia de números seleccionados en doses separados con comas</p> <p>Ej: V=1,2,3;X=0,1,2,3;D=0,3;</p>
<b>Pronósticos de Quinigol sencilla en bloques</b>	<p>.B=pronósticos Grupo → punto seguido del número de bloque y pronósticos Grupo corresponde a la secuencia de pronósticos del grupo</p> <p>Dentro de un bloque se imprimen los pronósticos de cada partido en formato X-Y, donde X será el resultado del equipo local e Y será el resultado del equipo visitante. Los pronósticos de todos los partidos se imprimen secuencialmente sin comas separadoras</p> <p>Ej: .1=0-01-12-2M-M2-21-1.2=1-12-2M-M2-21-10-0.3=2-2M-M2-21-10-01-1</p>
<b>Pronósticos de Quinigol múltiple en modo bloque</b>	<p>.B=pronósticos Grupo → punto seguido del número de bloque y pronósticos Grupo corresponde a la secuencia de pronósticos del grupo</p> <p>Dentro de un bloque se imprimen los pronósticos de cada partido en formato X-Y, donde X corresponderá a todos los pronósticos del equipo local e Y a todos los pronósticos del equipo visitante, esos pronósticos del mismo equipo se imprimen juntos sin ninguna separación. Los pronósticos de cada partido se imprimen separados por el carácter ':'</p> <p>Ej: .1=012M-M:M-012M:1-2:2-0:0-M:012M-012M</p>
<b>Pronósticos de Quinigol múltiple en modo partido</b>	<p>.B=pronósticos Grupo → punto seguido del número de bloque y pronósticos Grupo corresponde a la secuencia de pronósticos del grupo</p> <p>Se imprimen los pronósticos de cada partido en formato X-Y, donde X corresponderá a un solo pronóstico del equipo local e Y a un solo pronóstico del equipo visitante. El pronóstico múltiple de un partido resulta de múltiples pronósticos del tipo X-Y. Los múltiples pronósticos dentro de un partido se imprimen juntos sin ninguna separación. El carácter ':' separa los pronósticos entre partidos</p> <p>Ej: .1=0-0M-M:1-02-M:2-01-M:M-00-M:0-1M-2:0-01-02-0M-00-11-12-1M-10-21-22-22-MM-M</p>
<b>Pronósticos de Quíntuple Plus</b>	<p>.C=valor → punto seguido del número de carrera y valor la secuencia de caballos seleccionados en esa carrera separados por ','. Todas las filas a pronosticas se consideran carreras (el segundo caballo de la última carrera se considera una nueva carrera-fila)</p>

	<p>Las carreras se separan por el carácter ','</p> <p>Ej: Sencillas: .1=10;.2=11;.3=8;.4=15;.5=15;.6=16</p> <p>Ej: Múltiples: .1=10,12;.2=9,11;.3=8;.4=15;.5=15;.6=16</p>
<b>Pronósticos de Lotería Nacional</b>	<p>Los campos de información que se imprimen en QR son el número apostado, los números de las fracciones apostadas, y el número de serie al que corresponden las fracciones apostadas. Todos estos campos separados por ','</p> <p>N=valor → N identifica el campo número apostado y valor el número entero que se apuesta (Ej: N=00767;, N=123;)</p> <p>F=valor → F identifica la/s fracción/es y valor el número de fracciones que se desea apostar (Ej: F=1; F=10; F=3;)</p> <p>SE=valor → SE identifica el campo número de serie apostado y valor el número entero que corresponde a la serie que se apuesta (Ej: SE=1;)</p>
<b>Identificación de Terminal (hasta 28 caracteres)</b>	<p>T=1234567890123456789012345678</p> <p>Ej: T=10341-1</p>
<b>Identificación de Apuesta (hasta 40 caracteres)</b>	<p>A=1234567890123456789012345678901234567890</p>
<b>Campos opcionales según tipo de apuesta</b>	
<b>Cliente</b>	<p>C=valor → C define el campo de información relativo a identificador de cliente y valor corresponde al identificador alfanumérico del cliente que genera un boleto digital (los códigos QR en resguardos de apuesta del terminal no incluirán este campo).</p>
<b>Joker</b>	<p>Se imprimirá siempre si el juego tiene esta característica definida, indicando el número apostado si es que se decidió apostar a Joker o indicando NO en caso contrario</p> <p>Ej: J=valor → valor corresponde al número entero Joker asignado a la apuesta si se decidió apostar a Joker</p> <p>Ej: J=NO → en caso de seleccionar no apostar a Joker</p>
<b>Reintegro</b>	<p>Se imprimirá el número de reintegro apostado en el caso de juegos que tengan esta característica definida.</p> <p>Ej: R=valor → donde valor corresponde al número entero asignado como reintegro</p>

<p><b>Rifas</b></p>	<p>Se imprimirá en los juegos que tengan configurada esta característica. Se imprimirá con el siguiente formato:</p> <p>RI=PID[S=XXXDDMMMAA:3,XXXX123456-XXXX1234567:XXXX1234567-XXX1234567]:[S=001DDMMMAA:3;XXXX1234567-XXXX1234567]</p> <p>RI=PID, donde PID corresponderá al identificador externo del producto de rifa apostado</p> <p>A continuación entre corchetes, [], la información correspondiente a los campos de información sorteo y pronóstico/s de esa rifa separados con ',' comas:</p> <p>S=XXXDDMMMAA:valor</p> <p>S=cadena de texto con el id externo que identifica el primer sorteo en que participa la apuesta y sin blancos separadores : número sorteos en que participa la apuesta</p> <p>A continuación el pronóstico o rango de pronósticos en formato "Código Inicial-Código Final". Si se requiere cambio de rango en los pronósticos de este sorteo, el siguiente rango se define de la misma forma separado del anterior por ":"</p> <p>Si la apuesta a rifa requiere de más rangos de sorteos, se añadirán nuevos campos entre corchetes con el mismo patrón y separado de los datos del sorteo anterior por el carácter ':'</p> <p>Si existen apuestas a más juegos de rifa, se añadirán más campos de información del tipo RI.</p>
---------------------	---



## EJEMPLOS DE CODIFICACIÓN DE TODOS LOS JUEGOS

<b>LP</b>	P=1;S=00110ENE13:1;W=0;.1=020310283845;T=10341-1;A=0961301022527435762912619759709491;R=2;J=NO;
<b>BL</b>	P=2;S=00110ENE13:1;W=0;.1=050608142334.2=060715202338;T=10341-1;A=0961302020528546864724748398439919;R=1;
<b>GP</b>	P=4;S=00113ENE13:1;W=0;.1=1114344051.00;T=10341-1;A=0961304022764584379592631492758596;
<b>GP varios bloques</b>	P=4;S=00113ENE13:1;W=0;.1=1013143249.03.2=050634404603.3=081222525403;T=10341-1;A=0961304021447176942721476309950364;
<b>Quini Sencilla</b>	P=3;S=00113ENE13:1;W=0;.1=XXXXXXXXXXXXX:01-2M.2=222222222222;T=10341-1;A=0961303024446692938971853515949606;
<b>Quini Múltiple</b>	P=3;S=00113ENE13:1;W=0;.1=1X2,X2,1X,X2,X,X,X,X,X,X,X,X,X,X:0M-0M;T=10341-1;A=0961303023051476302165265307446434;
<b>Quini Reducida</b>	P=3;S=00113ENE13:1;W=0;.1=1X2R,1X2R,1X2R,1X2R,1X2,X2,X2,X,X,X,X,X,X:0M-0M;T=10341-1;A=0961303027175965951222941281149889;
<b>Quini Condicionada</b>	P=3;S=00113ENE13:1;W=0;.1=1X2C,X2C,1X2C,X2,X,X,X,X,X,X,X,X,X,X:01-2M;V=1,2,3;X=0,1,2,3;D=0,2,3;T=10341-1;A=0961303021054596390899644688830185;
<b>EM</b>	P=7;S=08625OCT13:1;W=0;.1=2127283334:0610;T=10341-1;A=0961307026582830458738538980927319;RI=11[S=00528OCT13:1,0b012345];
<b>QPlus</b>	P=9;S=00113ENE13:1;W=0;.1=1;.2=2;.3=3;.4=4;.5=5;.6=6;T=10341-1;A=0961309021718233965056496550648184;
<b>LTurf</b>	P=8;S=00113ENE13:1;W=0;.1=031217232526:07;T=10341-1;A=0961308026604105009191174956047767;R=1;
<b>QGol Sencilla</b>	P=6;S=00113ENE13:1;W=0;.1=0-12-M2-10-12-M2-1;T=10341-1;A=0961306023184321053119506170402003;
<b>QGol Múltiple Bloques</b>	P=6;S=00113ENE13:1;W=0;.1=012M-M:M-012M:1-2-2-0-0-M:012M-012M;T=10341-1;A=0961306025366734460498983007164278;
<b>QGol Múltiple Partidos</b>	P=6;S=00113ENE13:1;W=0;.1=0-0M-M:1-02-M:2-01-M:M-00-M:0-1M-2:0-01-02-0M-00-11-12-1M-10-21-22-22-MM M;T=10341-1;A=0961306028948182744382837184527090;
<b>LNSB</b>	P=5;S=00103ENE15:1;W=0;N=12825;F=3;SE=2;T=10341-1;A=0961305028863816595955438159153780;
<b>LNJV</b>	P=10;S=00201ENE15:1;W=0;N=94339;F=10;SE=5;T=10341-1;A=0961310020541148605300286352121194;

## FORMATO DE CÓDIGO QR

El código QR impreso en los resguardos del terminal es de tipo texto, con versión 5 como valor por defecto y un nivel de corrección tipo medio (M), que permite la impresión de un código QR con las siguientes características:

Versión QR	Módulos	Max Longitud en caracteres	Ancho (con tamaño de módulo = 4)
5	37x37	122	2cm

Con esta versión de QR hay capacidad suficiente para imprimir el tipo de apuesta más frecuente de cada juego.

Los resguardos de apuestas imprimirán un código QR de acuerdo a las necesidades requeridas. Los códigos más grandes se obtendrán con apuestas deportivas con el máximo de bloques o Euromillones con el máximo de bloques y sus rifas, o Quintuple Plus por ejemplo con los múltiples correspondientes a seleccionar 20 caballos en al menos 3 carreras. En ambos casos, el ancho del QR nunca excederá de 3,5cm.

Juego	Num marcas	Total Aps	Formato QR	Longitud
LP		6	161.374.147 P=1;S=00110ENE13:1;W=0;1=020310283845;T=10341-1;A=0961301022527435762912619759709491;R=2;J=NO;	95
BL	12 (2 bloques)	114.944.285	P=2;S=00110ENE13:1;W=0;1=050608142334.2=060715202338;T=10341-1;A=0961302020528546864724748398439919;R=1;	105
GP	5	53.360.294	P=4;S=00113ENE13:1;W=0;1=111434405100;T=10341-1;A=0961304022764584379592631492758596;	87
SP	32 (2 bloques+4pleno15)	11.473.860	P=3;S=00113ENE13:1;W=0;1=XXXXXXX01-2M.2=222222222222;T=10341-1;A=0961303024446692938971853515949606;	111
EM	5+2	121.700.634	P=7;S=08625OCT13:1;W=0;1=2127283334:0610;T=10341-1;A=0961307026582830458738538980927319;R=11[S=00528OCT13:1,0b012345];	120
QP	6	121.611	P=9;S=00113ENE13:1;W=0;1=1;2=2;3=3;4=4;5=5;6=6;T=10341-1;A=0961309021718233965056496550648184;	100
LT	6+1	1.091.361	P=8;S=00113ENE13:1;W=0;1=031217232526:07;T=10341-1;A=0961308026604105009191174956047767;R=1;	93
QG	12 (1 bloque)	1.205.865	P=6;S=00113ENE13:1;W=0;1=0-12-M2-10-12-M2-1;T=10341-1;A=0961306023184321053119506170402003;	92
LNSB	BILLETE		P=5;S=00103ENE15:1;W=0;N=12825;F=10;T=10341-1;A=0961305028863816595955438159153780;	83
LNJV	Fracción		P=10;S=00201ENE15:1;W=0;N=94339;F=1;T=10341-1;A=0961310020541148605300286352121194;	83

Con esta versión se garantizará que la mayoría de resguardos, de acuerdo al estándar de apuestas que se realizan en la red de terminales, tendrá la impresión de un QR de 2cm de lado, con capacidad de hasta 122 caracteres.

Las apuestas que requieran de más caracteres en el código QR ampliarán la versión hasta la necesidad real de esa apuesta.

Madrid, 5 de abril de 2018

DIRECCIÓN DE OPERACIONES DE JUEGO

