

WIN1X2 (2023-2024)

Auditado y Registrado en A.N.P.A.D.

(Asociación Nacional de Profesionales de Apuestas Deportivas)

1.- ARCHIVO.

1.1.- NUEVA QUINIELA.

Esta opción nos permite introducir una nueva quiniela. Para ello, solo tenemos que seleccionar la temporada y la jornada a la que corresponde la quiniela que vamos a elaborar. Por defecto, el programa propone un nombre a la quiniela, este nombre siempre debe tener extensión "1X2" y en dicho fichero se guardarán todos los datos y condiciones que vamos a introducir en la quiniela.



Si tenemos actualizados correctamente los boletos de cada jornada, al pulsar el botón **[Aceptar]** se visualizarán automáticamente todos los partidos del boleto. Si no los tenemos actualizados, nos aparece una ventana con todos los partidos de la jornada con la estamos trabajando, para que seleccionemos los que configuran el boleto. Para ello hacemos click en el partido y automáticamente se coloca en el boleto. Si los partidos que componen la jornada no estuvieran introducidos, podemos pulsar el botón **[Equipos]**, que nos muestra los equipos de 1ª y 2ª división para que seleccionemos los que correspondan.

El programa puede descargar automáticamente los datos de las jornadas, para ello, desde el menú principal de la aplicación debe pulsar el icono [Actualizar Datos]

Si queremos borrar el último equipo o partido que intervienen en el boleto, hacemos click sobre el que deseemos. Podemos borrar el último pulsando el botón [Borrar Último].

Una vez introducidos los partidos que componen el boleto ya podemos rellenar los pronósticos y condicionar la quiniela como veremos más adelante.



Todo esto podemos hacerlo directamente desde la propia pantalla principal del programa, indicando la temporada y jornada que queramos:





1.2.- LEER QUINIELA.

Mediante esta opción podemos visualizar todos los datos de la quiniela que previamente hemos grabado. El programa, visualiza una ventana para seleccionar el fichero que vamos a editar. Como ya hemos comentado en el punto anterior todos los ficheros deben llevar extensión "1X2".

Una vez tecleado el nombre del fichero hacemos click sobre el botón [Abrir].

Abrir		2 🗙
Buscar en:	 c datosp c T04J01Q1.1X2 c T04J08Q1.1X2 c T05J01Q1.1X2 c T05J01Q1.1X2 c T05J40Q1.1X2 	
Sin Mi PC		
S	Nombre: *.1X2 Abr	ír
Mis sitios de red	Tipo: *.1X2 Cance	elar
	Abrir como archivo de sólo lectura	

1.3.- HISTÓRICO DE FICHEROS GENERADOS.

Mediante esta opción podemos visualizar todos los ficheros que se han ido creando cada vez que generamos un nuevo desarrollo para una misma quiniela. De esta forma siempre es posible recuperar las condiciones con las que se generó la quiniela en un momento dado.

Al visualizar esta pantalla, aparecen los siguientes datos:

Fecha Hora Número de Apuestas Total Importe

Para recuperar un determinado fichero solo tenemos que marcar la línea correspondiente y pulsar el botón [Aceptar].

Cuando se cambie de quiniela o salgamos del programa, la aplicación nos mostrará un mensaje indicando si queremos borrar estos ficheros temporales que se van creando cada vez que se genere un desarrollo. Si contestamos afirmativamente, estos se borrarán y no podrán recuperarse. Si todavía estamos realizando pruebas y el desarrollo de la quiniela activa no es definitivo es conveniente contestar [No], mientras que si el desarrollo lo damos por finalizado conviene borrar estos ficheros indicando [Si].



1.4.- GRABAR QUINIELA.

Con esta opción, grabamos todos los datos referidos a la quiniela que estamos editando El nombre con el que se grabará esta quiniela es el mismo que utilizó al cargar la quiniela, bien utilizando la opción de "Leer Quiniela" o con "Nueva Quiniela". La primera vez que se graba una quiniela, la aplicación pregunta la clave que le vamos a asociar a dicha quiniela para su posterior tratamiento en diversas opciones del programa. Para llevar correctamente el listado de premios o emitir el análisis de grupos es necesario asignar a cada quiniela una clave que luego permita asociar a todas las de las distintas jornadas por esta misma clave.

Si en cada jornada, jugamos varias quinielas, por ejemplo:

T04J01Q1.1X2 (Quiniela 1 de la jornada 1) T04J01Q2.1X2 (Quiniela 2 de la jornada 1) T04J01Q3.1X2 (Quiniela 3 de la jornada 1)

T04J02Q1.1X2 (Quiniela 1 de la jornada 2) T04J02Q2.1X2 (Quiniela 2 de la jornada 2) T04J02Q3.1X2 (Quiniela 3 de la jornada 2)

y así sucesivamente, tendremos que asociar a cada una de estas quinielas una clave para poder identificarlas, por ejemplo:

T04J01Q1.1X2 (Quiniela 1 de la jornada 1) Clave Q1 T04J01Q2.1X2 (Quiniela 2 de la jornada 1) Clave Q2 T04J01Q3.1X2 (Quiniela 3 de la jornada 1) Clave Q3

T04J02Q1.1X2 (Quiniela 1 de la jornada 2) Clave Q1 T04J02Q2.1X2 (Quiniela 2 de la jornada 2) Clave Q2 T04J02Q3.1X2 (Quiniela 3 de la jornada 2) Clave Q3

de esta forma, cuando emitamos el listado de premios y nos pregunte la clave, indicaremos la que corresponda al tipo de quiniela que queramos emitir. Si contestamos **Q1**, solo tendrá en cuenta aquellas quinielas que tengan la clave Q1.



1.5.- GRABAR QUINIELA COMO....

Muestra una ventana, donde indicaremos el nombre que vamos a asignar a la quiniela que estamos editando en el momento actual. Si el fichero ya existe, se mostrará un aviso indicando que este fichero ya existe solicitando confirmación para su grabación.

Una vez tecleado el nombre del fichero hacemos click sobre el botón [Guardar].



1.6.- COPIAR QUINIELA DE

Mediante esta opción, copiamos todos los datos de la quiniela que indiquemos sobre la quiniela actual. El programa nos avisa que se van a borrar los datos de la quiniela en la que estamos en este momento.

En la ventana que aparece, elegimos el fichero que vamos a utilizar para copiar los datos sobre la quiniela que estamos editando en este momento y hacemos click sobre el botón [Abrir]. Antes de capturar los datos de la quiniela que hemos seleccionado, el programa indica que se van a borrar todos los datos de la quiniela activa, una vez confirmada esta pregunta se copiaran los datos.

Abrir										? 🗙
Buscar en: Documentos recientes Escritorio Mis documentos Mis documentos	Control Contro	1.1x2 1.1x2 1.1x2 1.1x2 1.1x2				•	₽ ₽	<u> *</u>	+	
🧐 Mis sitios de red	<u>N</u> ombre: Tip <u>o</u> :	*.1X2 *.1X2	? prir como a	archivo de	e <u>s</u> ólo lectu	ra		• •		<u>Abrir</u>

Podemos utilizar este proceso para coger la quiniela generada la jornada anterior y sólo actualizar los datos propios de la jornada actual.



Guardar como							? 🛛
Guar <u>d</u> ar en:	🗀 datosp			•	(= 🔁	📸 📰	.
Documentos recientes Escritorio Mis documentos	T0430102 T0430802 T0530102 T0534002	1X2 1X2 1X2 1X2 1X2					
S	<u>N</u> ombre:	*.1X2				•	<u>G</u> uardar
Mis sitios de red	Tip <u>o</u> :	*.1X2				•	Cancelar

1.7.- LEER CONDICIONES DESDE FICHERO.

Mediante esta opción, podemos leer las condiciones grabadas en cualquier otra quiniela. Solo es necesario indicar la quiniela de la que vamos a copiar las condiciones y cuales de éstas son las que queremos.





1.8.- BORRAR QUINIELA.

Mediante esta opción, podemos borrar cualquier quiniela que se haya generado previamente. Se borran todos los archivos de que se compone el desarrollo de la quiniela seleccionada.

Al seleccionar esta opción siempre se borra la quiniela activa en ese momento, y es necesario confirmar pulsando el botón [Aceptar].para realizar el proceso. Una vez borrada la quiniela, esta no se podrá recuperar.

1.9.- FUSIÓN DE QUINIELAS.

Mediante esta opción, podemos concatenar los ficheros de los desarrollos de varias quinielas en una sola. Este método nos permite eliminar aquellas columnas que estén presentes al mismo tiempo en varias de las quinielas que vamos a jugar, con el consiguiente ahorro que ello representa.

Al visualizar la pantalla, tenemos que añadir en la lista las quinielas que vamos a fusionar con la quiniela activa (la que está abierta al ejecutar esta opción). Para ello hacemos click sobre el botón [Añadir a Lista] y seleccionamos el fichero correspondiente. Una vez que hemos indicado todas las quinielas, pulsamos el botón [Fusionar].

Si queremos eliminar alguna quiniela de la lista antes de realizar la fusión, marcamos la que corresponda y pulsamos el botón [Borrar de Lista].

Las columnas correspondientes a todos los desarrollos seleccionados, quedan grabadas en la quiniela activa. Las condiciones originales de esta quiniela no sufren ninguna variación, por lo que si volvemos a generar esta quiniela, perderemos toda la fusión que hemos realizado (el programa, no obstante dará un aviso).

Si pulsamos el botón [Editar], visualizamos el fichero donde se guardan todas las quinielas que vamos a fusionar, de esta forma, podemos utilizar el editor Notepad de Windows para indicar las quinielas a fusionar tecleándolas directamente o utilizando las opciones de Copiar/Pegar.





1.10.- ELIMINACIÓN DE COLUMNAS.

Mediante esta opción, podemos eliminar todas las columnas que tengan X signos en común con otras quinielas ya generadas. Este método nos permite no jugar columnas repetidas en distintas quinielas, con el consiguiente ahorro que ello representa.

Esta opción, se ha incluido de una forma más controlada en el paso 15. Al incluirla en dicho paso, se grabará como parte de las condiciones para que se ejecute cada vez que generemos el desarrollo.

Al visualizar la pantalla, tenemos que añadir en la lista las quinielas que vamos a utilizar para eliminar las columnas de la quiniela activa (la que está abierta al ejecutar esta opción). Para ello hacemos click sobre el botón [Añadir a Lista] y seleccionamos el fichero correspondiente. Una vez que hemos indicado todas las quinielas, pulsamos el botón [Eliminar].

Si queremos eliminar alguna quiniela de la lista antes de realizar la eliminación, marcamos la que corresponda y pulsamos el botón [Borrar de Lista].

El programa por defecto muestra marcada la casilla correspondiente al número 15 de signos en común, si lo mantenemos así sólo se borraran del desarrollo de la quiniela activa aquellas columnas que ya estén en las quinielas indicadas en la lista, en este caso, sólo se borran las columnas que sean completamente idénticas.

De la misma forma, se pueden eliminar todas las columnas que tengan x signos en común como máximo con todas las columnas de otro desarrollo. Imaginemos que tenemos una combinación con la que todas las semanas acertamos 9 o 10, la llamamos quiniela 1. Generamos otra quiniela (Quiniela 2) donde queremos eliminar aquellas columnas que tengan en común más de 10 signos con la quiniela 1 y menos de 9, pues es lo que ya estamos acertando con la quiniela 1. En este caso, tenemos que marcar las casillas 0,1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14 y 15, dejando desmarcadas las casillas 9 y 10.

Las condiciones originales de esta quiniela no sufren ninguna variación, por lo que si volvemos a generar esta quiniela, volvemos a tener todas las columnas originales de nuevo. (el programa, no obstante dará un aviso).

Si pulsamos el botón [Editar], visualizamos el fichero donde se guardan todas las quinielas que vamos a fusionar, de esta forma, podemos utilizar el editor Notepad de Windows para indicar las quinielas a fusionar tecleándolas directamente o utilizando las opciones de Copiar/Pegar.



1.11.- ELIMINACIÓN DE COLUMNAS DE FORMA MANUAL.

Una vez generada la quiniela, si así lo deseamos podemos eliminar de forma manual aquellas columnas que no nos interesen. Para ello el programa mostrará todas las columnas:

💌 Visualiza bo	letos		1				-								-	•		1	-		-		-		•					x
LO	TERÍAS Y	AP	٧U	E	S	ΓA	S	I	DE	L	-	S	Т	A	D	0			SI	EN	C			-N	IÚ	LT	IPI	E	2	61
SENCILLAS: Man MULTIPLES: Man	que 14 signos por bloque (mini que los prenésticos sólo en blo	mo 2) an gut 1 y s	la zo I nùm	na de tero 4	PRO	NÓSI	icos				Во	let	to I	No 4	1 d	e 3	1						r			1				
1 8 1	iga BBVA v	ALARDON.				JOI	RNA	DA:	5	0			F	ECH	A:	02/	06/2	201	3]	I.	a					Qu	ini	ie	la
2.ª L	iga Adelant	е		0)		C			8)		C)		C	1		C			C	1		C)	1	COMBI	INACI	IONES
Granad	la - Getafe	1	х	X	2	Х	X	2	Х	Х	2	X	Х	2	X	Х	2	Х	X	2	Х	Х	2	х	Х	2		1		1
R. Mad	rid - Osasuna	2	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2	х	X	2	Х	Х	2	х	Х			2		2
Deporti	vo - R. Sociedad	3	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2		3		3
Barcelo	ona - Málaga	4	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2		4		4
Zarago	za - At. Madrid	5	1	х	2	1	Х	Х	1	Х	х	1	Х	Х	1	х	2	1	Х	2	1	х	2	1	Х			5		5
Levant	e - Betis	6	1	х	2	1	Х	2	1	х	2	1	Х	2	1	х	2	1	Х	х	1	Х	х	1	Х	Х		6		6
Rayo V	allecano - Athletic	c Çlul	Х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	1	X	2	1	х	2	1	Х	2		7		7
Córdob	a - Mirandés	8	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	X	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2		8		8
Las Pa	lmas - Numancia	9	1	Х	2	1	Х	2	1	х	2	1	Х	X	1	х	2	1	Х	2	х	X	2	х	Х	2		9		9
Hércule	es - Murcia	10	1	х	2	1	Х	2	1	Х	х	1	Х	X	1	Х	х	1	х	2	1	Х	Х	1	Х	Х		10	T	RIPLES
Ponfer	radina - Racing	11	х	Х	2	х	X	2	х	Х	2	х	X	2	1	Х	х	х	Х	2	1	Х	Х	1	Х	Х		11	Г	
Guada	ajara - Lugo	12	1	X	х	1	X	X	1	Х	х	1	Х	X	1	Х	х	1	X	х	х	Х	2	1	Х	2		12		
Sabade	ell - Elche	13	1	X	X	1	Х	X	1	Х	х	1	Х	X	1	х	2	1	х	2	1	Х	х	1	Х	X		13	1	1
Almeria	a - Girona	14	1	х	2	1	х	2	1	х	2	1	X	2	X	Х	2	х	Х	2	1	х	2	х	Х	2		14		
Jugad	lo : 123,00 €	PL	EN	O A	L 18	5 Se	evil	la	- Va	alei	ncia	a		1	_	Х		Х						_				DOBLE	s	
L	100 - 246		E.S.				2			3			4			5	151		6			7	11	1	8				_	
Apues	stas : 240		•		_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	+]			

y solo tenemos que pulsar sobre el icono que aparece justo encima de cada columna.

Al hacerlo la columna desaparecerá inicialmente del boleto, pero no se borrará definitivamente hasta que no salgamos de este proceso y confirmemos que deseamos borrar las columnas indicadas.

Abajo a la izquierda, en color verde, se irán mostrando las columnas e importe que configuran el desarrollo.



1.12.- BORRAR COLUMNAS REPETIDAS.

La aplicación no permite generar columnas repetidos, pero si es imposible importar desarrollos que si las tengan. Esta opción permite eliminar automáticamente las columnas que se encuentren duplicadas en el desarrollo.

1.13.- DIVIDIR DESARROLLO.

Con esta opción podemos dividir un desarrollo en varios ficheros hasta un máximo de 99.

Una vez generado el desarrollo, al ejecutar esta opción nos permite indicar en cuantos archivos queremos dividir el desarrollo. Cada fichero tendrá un número de apuestas proporcional al número de estos.

Si la quiniela se llama: T14J01Q1, se compone de 900 columnas y dividimos el desarrollo en 3 se generarán los siguientes archivos:

T14J01Q1_01 con las primeras 300 columnas del desarrollo original.

T14J01Q1_02 con las columnas 301 a 600 del desarrollo original.

T14J01Q1_03 con las últimas 300 columnas.

1.14.- AÑADIR COLUMNAS MANUALMENTE.

Con esta opción podemos añadir a nuestro desarrollo las columnas que deseemos de forma manual.



Solo tenemos que indicar el signo deseado para cada uno de los 14 partidos, el resultado para el pleno al 15 y pulsar [Grabar].

Al grabar, la columna se queda memorizada y hasta que no pulsemos [Salir] y lo autoricemos, las columnas grabadas no formarán parte del desarrollo.

Podemos grabar tantas columnas como deseemos, también es posible generar columnas de forma aleatoria.

Si pulsamos sobre la opción [Ver Columnas] visualizaremos las columnas que ya hemos grabado con esta opción.



1.15.- GRABAR CONDICIONES.

Esta opción nos permite grabar solo las condiciones que tengamos seleccionadas en cada momento. *No graba los partidos ni los pronósticos*. Esto resulta muy útil si todas las semanas jugamos las mismas condiciones o parecidas.

Las condiciones que se graban son las siguientes:

- Condiciones Generales (Variantes, Equis y Doses).
- Signos Seguidos, Figuras de Signos Seguidos.
- Interrupciones, Figuras de Interrupciones.
- Parejas.
- Tríos.
- Cuartetos.

Aparece una ventana donde indicamos el nombre con el que se van a guardar las condiciones, de forma que luego las podamos recuperar leyendo este mismo fichero.



1.16.- GRABAR GRUPOS Y SUMAS.

Esta opción nos permite grabar solo los grupos y sumas de la quiniela que estamos editando en cada momento. *No graba los partidos ni los pronósticos, ni el resto de condiciones*. Esto resulta muy útil si todas las semanas jugamos los mismos grupos, sumas o parecidos.

Aparece una ventana donde indicamos el nombre con el que se van a guardar estos datos, de forma que luego los podamos recuperar leyendo este mismo fichero.

1.17.- LEER CONDICIONES.

Esta opción nos permite recuperar las condiciones que previamente hemos grabado. *No modifica los partidos ni los pronósticos.*

Para ello seleccionamos el nombre del fichero donde previamente hemos guardado las condiciones.

1.18.- LEER GRUPOS Y SUMAS.

Esta opción nos permite recuperar los grupos y sumas que previamente hemos grabado. *No modifica los partidos ni los pronósticos, ni el resto de condiciones.*

Para ello seleccionamos el nombre del fichero donde previamente hemos guardado estos grupos y sumas.

1.19.- PARTIDOS DEL BOLETO.

Esta opción nos permite cambiar los partidos del boleto. Aparece una ventana con todos los partidos de 1^a y 2^a División para que seleccionemos los que corresponden al boleto.

Jornada T +	UNISION Jornada
Athletic Club - Málaga At. Madrid - Racing Betis - R. Madrid Deportivo - Getafe Espanyol - Barcelona Valencia - Sevilla Zaragoza - R. Sociedad Mallorca - Villarreal Osasuna - Albacete Numancia - Levante	Valladolid - Lleida Tenerife - Eibar C. Murcia - Xerez Pontevedra - Terrassa Ferrol - Alavés Cádiz - Celta Málaga B - Murcia Salamanca - Recreativo Ejido - Sporting Córdoba - Tarragona Elche - Almería
Partido Nº 1 del boleto : <mark>Osasuna</mark>	Albacete
Iniciar Equipos	Borrar Último Salir



1.20.-HORARIOS DE LOS PARTIDOS.

Esta opción permite visualizar los horarios de cada uno de los partidos que componen el boleto. Esta opción no estará disponible hasta que el LAE no haga oficial esta información.

1.21.- ACTUALIZAR FICHEROS.

Esta opción permite descargar y copiar automáticamente los ficheros de actualización que todas las semanas aparecen en las páginas.

Se podrán actualizados los datos y el programa por si queremos obtener la última actualización existente.

1.22.- IMPORTAR FICHEROS DE X15.

Esta opción permite importar los desarrollos generados con el programa X15.

1.23.- IMPORTAR FICHEROS JSON.

Esta opción permite importar cualquier desarrollo que se haya generado en formato JSON. Este formato es el que se necesita para presentar desarrollos con un número de apuestas superior a 200 en soporte magnético a través de los despachos oficiales del LAE.



2.- CONDICIONES POR PASOS.

2.1.- PASO 1. (Quiniela Base, Leer Fichero, Desarrollos Propios)

2.1.1.- QUINIELA BASE.

Para condicionar o generar la quiniela lo primero que tenemos que hacer es introducir la quiniela base, es decir los signos a partir de los cuales se van a realizar las condiciones para la reducción. Podemos incluir todos los triples y dobles que deseemos, y el número de estos van apareciendo en la parte inferior de la pantalla.



En la parte de abajo disponemos del panel de control, dónde vemos cada uno de los pasos condicionado (verde) y si se tienen en cuenta o no al generar el desarrollo (naranja). Para activar o desactivar estos últimos basta con hacer click.

Encima de los signos correspondientes a la quiniela base tenemos 6 iconos que realizan las siguientes funciones:

Θ

Visualiza la información estadística que ofrece Loterías y Apuestas cada jornada.



Muestra los porcentajes para cada partido y signo de LAE, Quinielista y BETFAIR.





Inserta signos en la quiniela base por orden de probabilidad a partir de los porcentajes seleccionados.



Rellena la quiniela base con 14 triples.



Borra todos los signos de la quiniela base dejando ésta vacía.

Borra uno a uno los signos que menos probabilidad tienen de salir a partir de los porcentajes indicados.

Desde esta misma pantalla principal del programa, podemos seleccionar la temporada y jornada que queramos:



En la parte de abajo, disponemos de los iconos correspondientes a los distintos porcentajes con los que puede trabajar WIN1X2. Si pulsamos sobre alguno de estos iconos se visualizarán los % correspondientes en la quiniela base, si pulsamos sobre el icono [1X2] se vuelven a mostrar los signos 1X2.



- 1	Getafe - R. Sociedad			1-0	46	31	23
2	Valladolid - At. Madrid			2-3	10	22	68
3	Eibar - Valencia			1-1	31	31	38
4	Sevilla - Girona			2-0	79	14	7
5	Espanyol - Betis			1-3	44	31	25
6	Huesca - Villarreal			2-2	20	24	56
7	Levante - Barcelona			0-5	7	9	84
8	Granada - R. Oviedo			1-0	73	18	9
9	Numancia - Albacete			1-2	39	36	25
10	Sporting - Mallorca			1-0	58	28	14
-11	Osasuna - Alcorcón			2-1	45	31	24
12	Deportivo - R.Zaragoza			3-1	75	16	9
13	Las Palmas - Tenerife			1-1	57	31	12
14	Almería - Lugo			1-1	60	26	14
15	R.Madrid	1	D15	1	6	24	69
	Rayo	0	F 10	49	42	8	1



Para rellenar los pronósticos de cada partido, tenemos tres métodos:

• MANUAL

Para introducir los pronósticos generales debemos hacer click con el botón izquierdo del ratón sobre los signos deseados en cada partido para introducir signos sencillos o bien hacer click con el botón derecho para introducir triples.

Al hacer click sobre cada uno de los partidos, podemos visualizar en la parte derecha de la pantalla los siguientes datos:

- Gráfico correspondiente a los dos equipos del partido seleccionado, con la evolución de cada equipo a lo largo de la temporada.
- Los resultados de cada partido en las cinco últimas temporadas.
- Información de los partidos ganados, empatados y perdidos y los goles a favor y en contra de cada equipo en casa o fuera según jueguen cada uno de ellos en esta jornada.
- Pronóstico de **WIN1X2** para este partido, según los datos históricos de cada equipo, sus últimos enfrentamientos y su evolución a lo largo de la temporada actual.

Así mismo, podemos pulsar los siguientes botones:

- Siguiente: Muestra la información del siguiente partido del boleto.
- Anterior: Muestra la información del anterior partido del boleto.
- Copiar: Copia el pronóstico de WIN1X2 al boleto.
- Resultados: Muestra una ventana con todos los resultados de cada uno de los equipos durante la temporada actual.
- Clasificación: Muestra las clasificaciones de 1ª y 2ª en la temporada actual.

• AZAR

Esta opción nos permite rellenar aleatoriamente los signos de la quiniela base. Para ello, seleccionamos el número de triples y dobles que queremos utilizar y pulsamos el botón [Rellenar Quiniela Base].

Para modificar algún signo de la quiniela base, tenemos que seleccionar el método manual.



AUTOMÁTICA

Esta opción nos permite rellenar de forma automática los signos de la quiniela base.

WIN1X2, utiliza varios factores para rellenar estos signos. Son los siguientes:

- Clasificación de cada equipo en la temporada.
- Historial de los enfrentamientos entre los dos equipos.
- Puntos conseguidos por cada equipo en los 5 últimos partidos.



Por defecto el programa mostrará los porcentajes de casa signo y partido en base a los criterios anteriormente descritos. También es posible capturar automáticamente los porcentajes del LAE, accediendo a la página correspondiente del LAE entrando en signos pronosticados y marcando con el ratón todos los porcentajes, luego solo tiene que pulsar sobre [Leer %] y automáticamente se rellenaran todos los porcentajes.

Otra opción es capturar los porcentajes de <u>www.quinielista.com</u>, para ello pulse directamente sobre el icono de dicha web.

La importancia de cada uno de estos factores puede ser alterada haciendo click sobre la barra de desplazamiento, hasta obtener el valor deseado. Cuanto mayor sea el porcentaje de cada factor, este, se tendrá más en cuenta. Por defecto, todos los factores se muestran al 50%.

De entrada, el programa deja abierto el número de triples y dobles que pueden aparecer en la quiniela, por eso aparece el carácter "?" en ambos campos. No obstante podemos introducir un número fijo de triples y dobles según deseemos, simplemente haciendo click sobre los botones [+] [-]. Para generar la quiniela tenemos que pulsar el botón [Rellenar Quiniela Base].



Para modificar algún signo de la quiniela base, tenemos que seleccionar el método manual.

Una vez introducida la quiniela base, ya podemos avanzar al siguiente paso e imponer las condiciones para poder reducir el número de apuestas.



2.1.2.- LEER FICHERO.

Esta opción permite partir de las combinaciones generadas previamente, bien sea desde WIN1X2 o desde cualquier otra aplicación. El formato de este fichero tendrá que ser ASCII donde cada línea es el conjunto de signos de una columna. Estas columnas servirán de base para el desarrollo y sobre ellas se aplicarán las condiciones y/o reducciones aplicadas.

Si se utiliza esta opción no se tendrá en cuenta la quiniela base introducida.

Utilizar esta opción, puede ahorrar mucho tiempo en los cálculos para generar el desarrollo. Imaginemos que todas las semanas utilizamos las mismas condiciones en varios de los apartados del programa, pues bien, si generamos una quiniela con estas condiciones exclusivamente, podemos utilizar este desarrollo como base para todas las quinielas que realicemos semanalmente.



Es posible leer ficheros TXT grabados en otros formatos. Si el fichero contiene columnas de 14 signos, automáticamente añade un resultado para completar el pleno al 15.

El formato del fichero será: 11111212XX111X00 111X111212XX1X00 111XX21211111X00 111X121111X21X00 111X121111221X00

•••••



El programa dispone de una serie de ficheros ya generados que pueden ser de gran utilidad, basta con seleccionar el que desee y formará parte del desarrollo, utilizando estas columnas en lugar de la quiniela base:

Fichero	Descripción	N ^e Columnas	G	۷
X2_2003\Fuentes\datosf\covadonga.txt	Covadonga	3.032.563	V	
X2_2003\Fuentes\datosf\antoniogea.txt	Antonio Gea	2.472.176	V	
_2003\Fuentes\datosf\cova_megapim.txt	Covadonga-Pim	2.199.011	V	
03\Fuentes\datosf\14T_D2_1594323.txt	14 Triples a distancia 2	1.594.323	V	
2003\Fuentes\datosf\cayetano_tomas.txt	Cayetano-Tomás	1.559.677	V	
2003\Fuentes\datosf\quintetos_tomas.txt	Quintetos Tomás	382.631	V	
X2_2003\Fuentes\datosf\14T_AL_13.txt	14 Triples al 13	177.147	V	
003\Fuentes\datosf\14T_D3_118098.txt	14 Triples al 12 (Dist.3)	118.098	V	
2003\Fuentes\datosf\14T_D4_24786.txt	14 Triples a distancia 4	24.786	V	
3\Fuentes\datosf\cuartetos_cayetano.txt	Cuartetos Cayetano	22,406	V	
_2003\Fuentes\datosf\14T_D5_6561.txt	14 Triples a distancia 5	6.561	V	
X2_2003\Fuentes\datosf\14T_AL_11.txt	14 Triples al 11	2.187	V	

Desde esta opción también es posible generar automáticamente un fichero con las columnas deseadas a partir de los coeficientes de probabilidad derivados de los porcentajes asignados a cada signo y partido o bien de los triples y dobles indicados.

Incluso podemos generar varios ficheros con diversas condiciones y que luego se concatenen dando lugar a un único fichero. Podemos ver esta opción en la siguiente pantalla:

Genera fiche	ro po	r Coel	ficient	e de	Pro	babili	idε	d	У	po	r i	Tr	ipl	les	1		obles
Acción	Num. Colum.	Desde	Hasta	C.P.	Triples	Dobles	Ter	rmir 1	naci 2	one: 3	s nº 4	° co 5	l. o 6	rdei 7	n pr 8	ob. 9	% de
-																	
_																	
																	
•																	
•																	
Mantener co X Generar sol	olumna o colun	s dupli nnas c	cadas oincide	entes	entre	todas	s la	IS i	aco	io	ne	s s	el	ec	cio	na	das
	Fiche	ro							9	6	/e	r	P	or	C	en	tajes

En la columna acciones disponemos de las siguientes opciones:

- Columnas más probables, es decir, aquellas columnas cuyos premios serán de menos cuantía.

- **Columnas menos probables**, es decir, aquellas columnas cuyo premios serán de mayor cuantía.

- Columnas cuyo coeficiente de probabilidad se acerque más al valor indicado.

- Desde / Hasta la columna cuyo coeficiente de probabilidad indiquemos, es decir, podemos seleccionar todas las columnas que se encuentren comprendidas entre los coeficientes de probabilidad 1 y 2.



- Desde / Hasta columnas por coeficiente de probabilidad, es decir, si ordenamos las columnas por coeficiente de probabilidad, podemos escoger el rango de columnas que deseemos, por ejemplo, entre la 10.000 y la 200.000.

- Número de triples y dobles. Se generará una columna base con los triples y dobles indicados

Así mismo, si ordenamos las columnas por orden de probabilidad, podemos seleccionar que terminaciones del número de columna correspondiente queremos jugar o eliminar, es decir, si ordenamos todas las columnas por orden de probabilidad a partir de los porcentajes de LAE, podemos no jugar las columnas que acaben en 0, se eliminarían las columnas 10,20,30.... 1000, 1010, etc...

Para los porcentajes podemos elegir entre : WIN1X2, LAE, QUINIELISTA y BETFAIR.

Una vez generado el fichero, podemos utilizarlo como fichero de partida para generar el desarrollo correspondiente.

Una vez generadas las columnas a partir de todas las acciones indicadas, podemos escoger si mantenemos las columnas duplicadas que se hayan originado o no. También podemos seleccionar si queremos obtener solo las que coincidan entre todas las acciones generadas, es decir, aquellas columnas que se hayan creado en TODOS los ficheros.

Vamos a ver un ejemplo completo, dónde entenderemos mucho mejor esta potente opción:

Genera fiche	ro po	r Coel	ficient	e de	Pro	babili	da	d	У	pc	r	Tr	ipl	les	3 /	D	obles	8
Acción	Num. Colum.	Desde	Hasta	C.P.	Triples	Dobles	Ter O	rmir 1	naci 2	one 3	s n 4	° co 5	l. o 6	rde 7	n pr 8	ob. 9	% de	
Colum, más probable 💌	100000																LAE	•
Colum, más probable 💌	100000																QUINI	•
Colum, más probable 💌	100000																BETFAI	-
Triples / Dobles 👘 💌					7	7											LAE	•
-																		
Mantener co X Generar solo	olumna: o colun	s dupli nnas c	cadas oincide	entes	entre	todas	s la	15 (acc	io	ne	s s	el	ec	cio	na	das	
Senerer (%Ver porcentajes															

Con la primera acción se generarán las 100.000 primeras columnas por orden de probabilidad a partir de los % del LAE, eliminando las que estén en posiciones que acaben en 5 o 7, quedando al final 80.000 columnas.

Con la segunda acción se generarán las 100.000 primeras columnas por orden de probabilidad a partir de los % de la web de QUINIELISTA, eliminando las que estén en posiciones que acaben en 3 o 5, quedando al final otras 80.000 columnas.

Con la segunda acción se generarán las 100.000 primeras columnas por orden de probabilidad a partir de los % de BETFAIR, eliminando las que estén en posiciones que acaben en 6 o 9, quedando al final otras 80.000 columnas.

Por último, generaremos un fichero correspondiente a 7 triples y 7 dobles a partir de los % de LAE, con 279.936 columnas.

Si escogemos mantener columnas duplicadas se concatenaran todos los ficheros con las columnas repetidas correspondientes. En este caso quedará un fichero con : 519.936 columnas. Si escogemos no mantener columnas duplicadas quedan: 352.422 columnas, eliminando las repetidas y por último si marcamos el check de coincidentes, es decir, solo aquellas que se encuentren a la vez en los 4 ficheros, quedarán: 17.768 columnas.



Podemos generar tantas configuraciones como deseemos, para ello utilizamos las opciones de [GRABAR CONFIGURACIÓN] y [LEER CONFIGURACIÓN].

💢 WIN1X2 (2019-2020) - T19J41Q1.1X2 - 15 de marzo de 2020	- 🗆 X
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gráficos Varios Ayuda	
I ■ ► ■ 3 % F ≥ 2 % 4 % 1 ≤ % 1 × 1 % 7	🏘 🏯 🔢 🗃 🛠 🗱 💷 🛐 📰 🖳 📢 ►● Condiciones Fijas Condiciones Reservas
Image: Second	Fichero Descripción Nº Columnas G VIN1X2_2003/Fuentes/datos/Locvadonga.txt Covadonga 3.032.563 V VIN1X2_2003/Fuentes/datos/Locvadonga.txt Covadonga 3.032.563 V VIN1X2_2003/Fuentes/datos/Locvadonga.txt Antonio Gea 2.472.176 V X2_2003/Fuentes/datos/Lorva_megapim.txt Covadonga.Pim 2.199.011 V 2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locva_megapim.txt Covadonga.Pim 2.1594.323 V 2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locva_megapim.txt Cayetano-Tomás 1.559.677 V 2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locvatenco Covadonga.Pim 2.1594.623 V VIN1X2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locvatenco Covadonga.Pim 2.1594.72 V 2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locvatenco Covadonga.Pim 2.1594.72 V 2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locvatenco Durites al 12 117.189.88 V X2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locvatenco Durites al 12 118.098 V X2_2003/Fuentes/datos/Lotz/Locvatenco Durites al 12 118.098 V X2_2003/Fuentes/datos/Lotz Durites al toteoria
5 Valladolid - Ath. Club Bilbao 14 1 2 FILT Filt 6 Levante - Granada 14 1 2 Aplicer Filtr 7 Villarreal - Leganés 12 1 2 Betis - R.Madrid 21 1 2 9 Extremadura - R Oviedo 12 1 2 1 1 1	Annual Structures Values (14 - 10 - 000 - 1.00 14 - 10 - 000 - 1.00 14 - 10 - 000 - 1.00 14 - 10 - 000 - 100 10 - 000
10 Huesca - Fuenlabrada 2.0 1 X 2 11 Numancia - Racing S. 1.2 1 X 2 12 Almería - Deportivo 4.0 1 X 2 13 Rayo - Elche 2.3 1 X 2 14 Málaga - R.Zaragoza 0.4 1 X 2	Colum. Desde Hasta C.P. Iriples Dobles D 1 2 4 6 7 B 7 6 0 1 2 4 6 7 B 7 6 0 1 2 3 4 6 7 B 7 0 BETFAIL N Y
15 Barcelona R. Sociedad 1 P15 0 1 2 M 1 X2 6 Triples 6 Dobles Anterior Parar Generar Siguiente Paso 1 / 18 (Q. Base, Des. Proptor Leet 10)	r columnas duplicadas solo columnas coincidentes entre todas las acciones seleccionadas Configuración © Lear Configuración r Flehero () %Ver porcentajes
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Directo: Condicionada: Reducida: 46.656 Ap. 1.134 Ap. 300 Ap.	Nombre del Fichero Fichero Ver Fichero
34.992,00€ 850,50€ 225,00€ Aceptar Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	Cancolar () 6 Triples / 6 Dobles 11 / Abril / 2020 13:45



2.1.3.- DESARROLLOS PROPIOS.

Son un conjunto de columnas que cumplen unos determinados criterios o propiedades. Estos desarrollos, no son generados por el programa, sino que son introducidos manualmente por el usuario. WIN1X2 permite crear un número ilimitado de desarrollos propios.

Para crearlos, hay que indicar un código, descripción del desarrollo, número de partidos utilizados, y el número total de columnas que configuran éste. Una vez indicados estos datos, ya podemos marcar los signos correspondientes a cada columna.

Si queremos aplicar cualquier desarrollo en la generación de la quiniela, realizamos lo siguiente:

a) Seleccionamos el desarrollo que vamos a utilizar, indicando el código o título.

b) Indicamos los números de partidos sobre los que vamos a aplicar este desarrollo.

c) Para cada partido, hay que indicar si este corresponde a un partido jugado a triple o a doble. En el caso de que el desarrollo de un determinado partido corresponda a un doble, solo podemos introducir los signos "1" y "X". Estos dos signos se sustituyen automáticamente en el momento de la generación, en el caso de que en dicho partido, se haya utilizado otro tipo de doble ("12" ó "X2").

d) Marcamos la casilla [Aplicar] para que este desarrollo, se incluya en la quiniela a generar.





También es posible importar Desarrollos ya generados por algún otro método, el fichero debe estar grabado en formato ASCII y cada línea estará formada por los signos de cada columna del Desarrollo, el máximo de columnas a importar es de 999.999. P. Ej. si vamos a importar un desarrollo correspondiente a 4 Triples en reducción al 13 en 9 columnas, el fichero sería:

1111
1XXX
1222
X1X2
XX21
X21X
212X
2X12
22X1

Para importar un fichero, pulsamos el botón [Importar]:



A continuación seleccionamos el archivo que queremos importar:.



LFP1X2 (2007-2008) - T07J48Q2.)	X2 - 15 de junio de 2008
📔 🖻 🖶 🔛 🗱 👷 Desarrollos	Propios Click Izqdo.)
Abrir Buscar	
1 Suecia 2 Grecia 3 Suiza 4 Turquía B Xerez 6 Albacete 7 Numancia B Sporting 9 Ferrol 10 R. Sociedad 11 Celta 12 Scimnáštic 13 Málaga 14 Sevilla At.	Sonidos Telefono Garantías (PLANTILLA).txt Temp emule TOMTOM Tonos Wisual Studio Pro 2008+ Frametwork 3.5 WinHex 12 SR-18 Wreductor Xtreme6.1 I 10T_0a2doses=259(al12).txt I 11 r12.txt Fichero S Propios
15 Hércules 12.3.4.5 Directo se to graber	Mombre: IT_r12.txt) Important Impor
Condicionada : Gradar Paso 1 / 16 (Q.Base, Des.Pro	Importar Boltrar Ballr Nos, Leer HC.) Biguiente Anterior Copiar Pronostico Interview 21 / Junio / 2008 5:39 5:39 5:39 5:39

Cambiamos el "Nombre" y le damos a "Grabar" y "Salir". Ya tenemos el "Desarrollo Propio" grabado para utilizarlo cuando lo deseemos.

KFP1X2 (2007-2008	3) - TO7J48Q2.1	K2 - 15 de junio d	e 2008				_ 🗆 🗙
Archivo Reducciones	Desarrollo Lista	dos <u>E</u> stadísticas <u>}</u>	<u>/</u> arios Ayuda				
🛛 🖿 🖻 🖬 🖬 🕷	Nesarrollos	Propios				Re-distance	Click Izqdo.) ervas (Click Dcho.)
	Código 007 💽	Nombre 111_12	1.000.03	Pi	artidos 1	Columnas 729	nada 48
	тр	1 2	3 4	5 6	7 8	del	
1 Suecia 2 Grecia	1 🗷 🗆		1 X 2 1 X 2	1 2 1 2 2	1 2 1 2		
3 Suiza 4 Turquía	2 🗙		1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X	2	
S Xerez	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	
7 Numancia	5 🗙 🗖	1 X 2 1 X 2	1 8 2 1 8 2	1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X	2	
B Sporting	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	
10 R. Sociedad		1 X 2 1 X 2	1 8 2 1 8 2	1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X	2	
11 Celta	9 🗙		1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X 2		2	sde Fichero
13 Málaga	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	
14 Sevilla At.	11 🗷 🗖	1 8 2 1 8 2	1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X	2	llos Propios
TE Hercules						Notes	ificación
60							ultados
2345						Aplicar	
Directo : Condicionada :	(Grabar)	Importar	Borra	Mult	iplicar	(Salir)	tico 🚺 🔄
Paso 1 / 16 (Q.Base, Des.Propios, Leer HC.) Biguiente Anterior Copier Pronostico							
Pantalla principal de im	troducción de d	atos y condicione	s			21 / Ji	unio / 2008 5:43 🏑



Es posible crear un desarrollo propio a partir de otros dos ya definidos. El número de columnas será el resultado de la multiplicación de las columnas de estos dos desarrollos propios, para ello utilizaremos la opción [Multiplicar].



2.2.- PASO 2. (Condiciones Generales de Variantes, Equis y Doses)

2.2.1.- SELECCIÓN DE VARIANTES, EQUIS Y DOSES.

Mediante el paso anterior [Quiniela Base], hemos visto como podemos introducir los signos para cada uno de los partidos del boleto. Estos signos desarrollados dan lugar a un número determinado de columnas o apuestas, sobre las cuales podemos aplicar una serie de condiciones o reducciones que vamos a estudiar detenidamente.

Escogemos de todas las apuestas o columnas de que se compone el desarrollo a partir del pronóstico indicado, solo aquellas que tengan el número de variantes, equis y doses que indiquemos.

Podemos indicar lo siguiente:

• (V) VARIANTES.

Indicamos el número de variantes (suma de "X" y "2") que pueden aparecer en una misma quiniela. Podemos elegir los números alternados, es decir podemos elegir 6 y 8 Variantes, sin necesidad de elegir 7.

• (X) NUMERO DE EQUIS.

Funciona igual que el proceso anterior pero seleccionando el número de equis.

• (2) NUMERO DE DOSES.

Funciona igual que los procesos anteriores pero seleccionando el número de doses.

Para introducir estos datos, disponemos de tres métodos:

• MANUAL

Con este método, podemos indicar, como hemos visto anteriormente, el número de variantes, equis y doses que pueden aparecen en los 14 partidos del boleto. Para seleccionar el número deseado, solo tenemos que hacer click sobre el cuadro correspondiente. De la misma manera, si queremos desmarcar alguno de los ya utilizados, sólo tenemos que hacer click sobre dicho cuadro.

Si queremos borrar estas condiciones, y que están no se tengan en cuenta, podemos pulsar el botón [Inicializar]





• AZAR

Esta opción, nos permite calcular de forma aleatoria las condiciones generales. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma aleatoria los números de variantes, equis y doses que vamos a jugar.

• AUTOMATICA

Esta opción, nos permite calcular de forma automática las condiciones generales. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular y las temporadas sobre las que vamos a realizar el estudio estadístico para calcular estas condiciones. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar y las temporadas, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma automática los números de variantes, equis y doses que vamos a jugar.

Cada uno podrá elegir las **condiciones generales** según su propia estrategia, de esta forma podemos jugar con las mismas condiciones durante varias jornadas pues sabemos que estas aparecen todas las temporadas varias veces.

Esta opción, al igual que el resto de condiciones que veremos más adelante, están muy influenciadas por las estadísticas, y es muy importante que realicemos un buen estudio para sacar el máximo rendimiento a su bolsillo.

Es fácil darse cuenta de que puede ser muy útil establecer este tipo de condiciones, sobre la base de la estadística de años anteriores, con el fin de reducir el número de apuestas que vamos a jugar.

Si estamos en el paso 2 y pulsamos el botón [Generar], podemos generar la combinación pero sólo se tendrán en cuenta los pasos 1 y 2. Para generar teniendo en cuenta todas las condiciones incluidas en cada uno de los pasos, es necesario ir hasta el paso 10 y una vez en éste generar el desarrollo.

Como veremos posteriormente en el apartado [Varios-Configuración] es posible visualizar en cada cuadro las veces que se ha dado cada condición en las temporadas seleccionadas.



Si pulsamos sobre el icono que aparece entre los dos check [aplicar] aparece un gráfico que nos muestra, a partir de los porcentajes indicados, las previsiones de variantes de cada jornada:



El estudio se realizará sobre las primeras N columnas que indiquemos a partir del orden de probabilidad según los porcentajes indicados para cada signo y partido. Cuantas más columnas indiquemos más abierto será el pronóstico y más en cuenta se tendrán las posibles sorpresas.

Desde esta opción, también podemos [**Obtener las figuras**], a partir de la probabilidad de aparición de cada una en función de los porcentajes.

En la pantalla anterio, hemos indicado desde Figura 1 hasta figura 10 y como reservas de la 11 a la 20, el programa seleccionará las 10 primeras columnas con mayor probabilidad de aparición, y de la 11 a la 20 las considerará como reservas.



2.2.2.- FIGURAS DE VARIANTES, EQUIS Y DOSES.

Basándonos en lo expuesto anteriormente, es factible indicar el número de variantes, equis y doses que vamos a jugar. Pero a veces es muy útil seleccionar sólo algunas figuras determinadas. Por ejemplo, las figuras siguientes podemos jugarlas de forma aislada sin utilizar los límites de variantes, equis y doses:

7 Variantes	4 Equis	3 Doses
7 Variantes	3 Equis	4 Doses
8 Variantes	5 Equis	3 Doses

Si marcamos las casillas:

7 y 8 Variantes	3, 4 y 5 Equis	3 y 4 Doses

por lo tanto jugaríamos las siguientes figuras:

7 Variantes	4 Equis	3 Doses
7 Variantes	3 Equis	4 Doses
8 Variantes	5 Equis	3 Doses
8 Variantes	4 Equis	4 Doses

Como la figura: 8 Variantes, 4 Equis y 4 Doses, no habría que jugarla, lo único que tenemos que hacer es no marcarla en las figuras seleccionadas:





2.2.3.- DISTRIBUCIÓN DE SIGNOS.

A partir de los porcentajes de aparición de los distintos signos en cada partido es posible establecer unos valores ponderados que nos ayuden a condicionar el número de 1, X, 2 y variantes que se pueden dar en la quiniela.

Para empezar debemos indicar los porcentajes que asignamos a cada signo y partido:



Como ejemplo, vamos a seleccionar los valores reales que se dieron en la temporada 2014-2015, para ello seleccionamos la temporada correspondiente y pulsamos sobre el botón **[Obtener %].** Marcamos el check [Aplicar Filtros] para que los porcentajes se obtengan a partir de las quinielas cuya recaudación sea superior a 4.5 Millones de \in .

Una vez obtenidos los %, podemos indicar los valores que deben salir para la suma total de los 14 signos, la suma de los valores para los signos "1", "X" y "2", así como la suma para los variantes que deben aparecer en la quiniela ganadora.

Si tomamos como ejemplo la quiniela ganadora de la jornada 61 de la temporada 2015-2016 vemos que los valores correctos son los que aparecen en rojo en el siguiente cuadro:



CONDICIONES	JUGADO	Reservas	В	
SUMA MÍNIMA	374		470	
SUMA MÁXIMA	574		470	
SUMA MÍNIMA (1)	222		224	
SUMA MÁXIMA (1)	422		224	
SUMA MÍNIMA (X)	88		00	
SUMA MÁXIMA (X)	188		99	
SUMA MÍNIMA (2)	91		147	
SUMA MÁXIMA (2)	191		147	
SUMA MÍNIMA (Vtes)	134		246	
SUMA MÁXIMA (Vtes)	334		240	

Si hubiéramos condicionado esta opción con los valores que aparecen en la columna [Jugado] esta condición estaría acertada.

Si la quiniela ganadora es: 21X2-11X2-212-X12

La suma total sería la formada por : $30(2) + 34(1) + 48(X) + 27(2) \dots 12(2) = 470$

Es decir la suma de los valores para cada signo de la quiniela ganadora.

Con los "1" solo se sumarían los partidos cuyo signo ganador sea un uno.

Con las "X" solo se sumarían los partidos cuyo signo ganador sea una equis.

Con los "2" solo se sumarían los partidos cuyo signo ganador sea un dos.

Con las "Variantes" solo se sumarían los partidos cuyo signo ganador sea una variante.

Los porcentajes se pueden obtener a partir de seleccionar en el cuadro temporadas las que deseemos, cuantas más temporadas se marquen más genéricos serán los porcentajes, dónde lo normal es que predominen los % para los signos "1" que son los que mayormente aparecen en las quinielas ganadoras.

También es posible utilizar valores "reservas" para cubrir más la condición.



2.3.- PASO 3. (Signos Seguidos)

2.3.1.- SELECCIÓN DE SIGNOS SEGUIDOS.

Podemos acotar el número de Unos, Equis, Doses, y Variantes *seguidas* que puedan aparecer en cada quiniela. De esta forma podemos eliminar por ejemplo todas las combinaciones en que aparezcan **4 Equis** seguidas si así lo deseamos, o que obliguemos a que al menos aparezcan dos variantes seguidas. Para explicar este tipo de reducción, vamos a poner varios ejemplos:

"1" Seguidos: Mínimo = 1 Máximo = 3

Con estas opciones, como mínimo pueden salir un "1" seguidos y como máximo tres "1" seguidos.

"V" Seguidas: Mínimo = 2 Máximo = 4

Con estas opciones, como mínimo deben salir dos "Variantes" seguidas y como máximo cuatro "Variantes" seguidas. Si en la quiniela ganadora hubiera una única variante seguida, esta condición se fallaría, pues hemos indicado que el mínimo son dos variantes seguidas.



Podemos aplicar o no cada una de estas condiciones según marquemos o no la casilla correspondiente a los unos, equis, doses y variantes. Esto es muy útil para realizar pruebas sin tener que borrar las condiciones.

Si estamos en el paso 3 y pulsamos el botón [Generar], podemos generar la combinación pero sólo se tendrán en cuenta los pasos 1, 2 y 3. Para generar teniendo en cuenta todas las condiciones incluidas en cada uno de los pasos, es necesario ir hasta el último paso y una vez en éste generar el desarrollo.



Para introducir estos datos, disponemos de tres métodos:

- MANUAL

Tecleamos los valores correspondientes a la cantidad mínima y máxima de cada uno de los signos que pueden aparecer de forma consecutiva como hemos explicado anteriormente. Al lado de cada casilla aparecen los valores mínimos y máximos que podemos introducir según la quiniela base que hemos rellenado. Para inicializar los valores y que estas condiciones no afecten al resultado final, podemos pulsar el botón [Inicializar].

Con esta opción, aparte de indicar los mínimos y máximos de signos seguidos, podemos indicar para cada figura el número de veces que se puede repetir, haciendo click sobre el cuadro correspondiente al número de veces que deseamos que aparezca cada una de las figuras.

Por ejemplo, podemos jugar que aparezcan entre 1 y 4 "1" seguidos, pero obligando a que 2 "1" seguidos, no salgan más de 3 veces.

"1" Seguidos: Mínimo = 1 Máximo = 4

Dos "1" Seguidos: Veces = 0,1,2,3

Con estas condiciones, y tomando como ejemplo las siguientes columnas ganadoras, vemos lo siguiente:

Columna Ganadora: 1X11-2111-112-XX1-1 Fallo (5 "1" Seguidos)

Columna Ganadora: 1X11-211X-11X-112-1 Fallo (4 Veces dos "1" Seguidos)

Columna Ganadora: 1X11-2111-212-XX1-1 Sin Fallos





- AZAR

Esta opción, nos permite calcular de forma aleatoria los valores para condicionar los signos seguidos. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma aleatoria los números mínimos y máximos de unos, equis, doses y variantes consecutivos que vamos a jugar.

- AUTOMATICA

Esta opción, nos permite calcular de forma automática los valores para condicionar los signos seguidos. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular y las temporadas sobre las que vamos a realizar el estudio estadístico para calcular estas condiciones. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar y las temporadas, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma automática los números mínimos y máximos de unos, equis, doses y variantes consecutivos que vamos a jugar.





2.3.2.- FIGURAS DE SIGNOS SEGUIDOS.

Basándonos en lo expuesto anteriormente, es factible indicar el número de variantes, 1, X ó 2 que pueden aparecer seguidos. Pero a veces es muy útil seleccionar sólo algunas figuras determinadas de los signos seleccionados. Por ejemplo, las figuras siguientes podemos jugarlas de forma aislada sin utilizar los límites de signos seguidos para las variantes.

7 Variantes 3-2-1-1

Con esto, lo que estamos indicando es que las 7 Variantes tienen que salir de la siguiente forma:

3 Seguidas, 2 Seguidas, y las dos restantes alternas. Veamos varios ejemplos de figuras para 7 Variantes:

Columna Ganadora: 12X2-1XX1-212-111 1 (Figura:3-2-1-1)

Columna Ganadora: 1<u>X2</u>1-1<u>XX</u>1-<u>2</u>1<u>2</u>-1<u>X</u>1 1 (Figura:2-2-1-1-1)

Columna Ganadora: <u>2X22</u>-1<u>XX2</u>-111-111 1 (Figura:4-3)




2.4.- PASO 4. (Interrupciones / Distancias)

2.4.1.- SELECCIÓN DE INTERRUPCIONES.

Indicamos el número de cambios o interrupciones que se pueden producir en la quiniela ganadora. Por ejemplo si la columna ganadora presenta los siguientes signos :

11X21221XX121X

El número de interrupciones es: **10** y son las producidas por los cambios entre signos consecutivos. Entre **1 y 1** no hay ninguna interrupción, pero entre **1 y X** si la hay, pues hay cambio de signo. De esta manera si recorremos los catorce signos y los cambios que hay entre dos signos consecutivos obtenemos el número de interrupciones.

Al igual que en los grupos y signos seguidos, podemos aplicar o no cada una de estas condiciones según marquemos o no la casilla correspondiente a las interrupciones.

Esta condición viene muy determinada por la estadística, y puede dar muy buenos resultados a la hora de reducir apuestas. Para hacernos una idea de la potencia de esta opción vamos a plantear el siguiente ejemplo:

- a) Vamos a jugar una quiniela con 14 Triples. El desarrollo de esta quiniela supone jugar 4.782.969 Columnas.
- b) Basándonos en la estadística de la temporada anterior, vamos a seleccionar en interrupciones las más usuales. Estas condiciones son: 7,8, 9 y 10. Pues bien, si aplicamos estas condiciones, reducimos a 1.813.028, eliminando 2.969.941columnas, es decir, aplicando la reducción por interrupciones y sin apenas perder posibilidades de acierto hemos reducido el número de columnas en un 62.1%.





Para cada número de interrupciones, podemos indicar también cuantas de estas pueden aparecer de forma consecutiva. Es decir, si elegimos 7 interrupciones, podemos indicar que como máximo 5 de las 7 interrupciones pueden salir seguidas, simplemente marcando los cuadros 0,1,2,3,4 y 5 del bloque "Seguidas" correspondientes a las 7 interrupciones.



Si estamos en el paso 4 y pulsamos el botón [Generar], podemos generar la combinación pero sólo se tendrán en cuenta los pasos 1,2,3 y 4.

Para introducir estos datos, disponemos de tres métodos:

- MANUAL

Podemos seleccionar las interrupciones a jugar simplemente haciendo click sobre los cuadros que correspondan. No podemos marcar ningún cuadro del bloque "Seguidas", mientras no marquemos el correspondiente de interrupciones.

Para inicializar los valores y que estas condiciones no afecten al resultado final, podemos pulsar el botón [Inicializar].

- AZAR

Esta opción, nos permite calcular de forma aleatoria los valores para condicionar las interrupciones. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma aleatoria los números de interrupciones que vamos a jugar.



- AUTOMATICA

Esta opción, nos permite calcular de forma automática los valores para condicionar las interrupciones. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular y las temporadas sobre las que vamos a realizar el estudio estadístico para calcular estas condiciones. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar y las temporadas, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma automática los números de interrupciones que vamos a jugar.

2.4.2.- FIGURAS DE INTERRUPCIONES.

Basándonos en lo expuesto anteriormente, es factible indicar el número de interrupciones que vamos a jugar. Pero a veces es muy útil seleccionar sólo algunas figuras determinadas. Por ejemplo, las figuras siguientes podemos jugarlas de forma aislada:

7 Interrupciones 3-2-1-1

Con esto, lo que estamos indicando es que las 7 Interrupciones tienen que salir de la siguiente forma:

3 Seguidas, 2 Seguidas, y las dos restantes alternas. Veamos varios ejemplos de figuras para 7 Variantes:

Columna Ganadora: 12X2-2X11-221-111-1 (Figura:3-2-1-1)

Columna Ganadora: 12XX-1XX2-211-XX1 1 (Figura:2-2-1-1-1)





2.4.3.- DISTANCIAS.

Este filtro permite eliminar aquellas columnas que tengan como distancia máxima entre los signos un número no coincidente con los especificados. Es decir si para el signo "1", marcamos las casilla 3 y 4 lo que estamos indicando es que la máxima distancia entre dos "1" tiene que ser 3 ó 4. Vamos a poner un ejemplo, si la columna ganadora es:

11X21221XX211X

podemos observar que la máxima distancia que existe entre dos "1" es: 4, que sería la existente entre **1XX21**, por lo tanto la condición estaría acertada al marcar 3 ó 4.





2.5.- PASO 5. (Repeticiones)

Es posible tratar las repeticiones de dos formas, teniendo en cuenta los resultados de la jornada anterior y los resultados de los distintos partidos en la última temporada que se enfrentaron. En ambos casos el tratamiento del filtro es idéntico.

Indicamos el número de signos que tienen que coincidir con los aparecidos en la jornada anterior o en el último enfrentamiento entre los distintos equipos. Por ejemplo, si la columna ganadora de la semana pasada presentaba los siguientes signos:

11X21221XX121X

lo que indicamos con esta opción es cuanto de estos signos tienen que salir en la jornada actual. Para indicar la cantidad de signos que deben coincidir marcamos las casillas correspondientes en Repeticiones. También posemos indicar para cada número determinado de repeticiones cuantas de estas son consecutivas.

Esta condición viene muy determinada por la estadística, ya que según observaremos más adelante en el apartado de estadísticas, el número de signos repetidos entre jornadas consecutivas está comprendido en un rango bastante regular.

Si estamos en el paso 5 y pulsamos el botón [Generar], podemos generar la combinación pero sólo se tendrán en cuenta los pasos 1, 2, 3, 4 y 5. Para generar teniendo en cuenta todas las condiciones incluidas en cada uno de los pasos, es necesario ir hasta el último paso y una vez en éste generar el desarrollo.



Si marcamos la casilla [Tener en cuenta los filtros para última jornada] lo que estamos indicando es que la jornada sobre la que vamos a comparar sea la última que cumpla los



filtros estadísticos. Por ejemplo, si en los filtros hemos indicado que la recaudación debe ser superior a los 10 millones de Euro, el programa cogerá los signos de la última jornada cuya recaudación supere este importe.

Para introducir estos datos, disponemos de tres métodos:

- MANUAL

Podemos seleccionar las repeticiones a jugar simplemente haciendo click sobre los cuadros que correspondan.

- AZAR

Esta opción, nos permite calcular de forma aleatoria los valores para condicionar las repeticiones. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma aleatoria los números de repeticiones que vamos a jugar.

- AUTOMATICA

Esta opción, nos permite calcular de forma automática los valores para condicionar las repeticiones. Para ello, podemos seleccionar el riesgo con el que vamos a calcular estas condiciones. Cuanto mayor sea el riesgo, menores serán las probabilidades de acertar y la cantidad a jugar. Por defecto, siempre se muestra el riesgo mínimo.

Una vez elegido el riesgo a utilizar y las temporadas, pulsamos el botón [Calcular] para que se generen de forma automática los números de repeticiones que vamos a jugar.

LFP1X2 (2008-2009) - T08J23Q4.1X2 - 30 de noviembre de 2008		A REAL PROPERTY AND	
Archivo <u>Reducciones</u> <u>D</u> esarrollo <u>L</u> istados <u>E</u> stadísticas <u>V</u> arios	Ayuda <u>P</u> leno al 15		
🚺 🖻 🖃 🛃 🦦 🔌 🍮 🔮 🖩 너 🗶 🖄 🛍 🦉	a 🦇 🖨 🔍 🖻 🛠 🗓 🔊		Condiciones Fijas Condiciones Reservas
SLEP172	😨 LIGA BBVA	Temporada 2008-20	Jornada 23
	MANUALL	Azar	Automática
1 Getafe R. Madrid 1 X 2 2 Recreativo Villarreal 1 X 2 3 Valladolid Mallorca 1 X 2 4 Málaga Osasuna 1 X 2 5 Almería Deportivo 1 X 2 6 Athletic Club Numancia 1 X 2 7 At. Madrid Racing 1 X 2 8 Espanyol Sporting 1 X 2 9 Valencia Betis 1 X 2 10 Xerez Elche 1 X 2 11 Eibar Murcia 1 X 2 12 Celta R. Sociedad 1 X 2 13 Celta Barcelona 1 X 2 14 Salamanca Córdoba 1 X 2	1 2 1 2	Repeticiones d jornadas con últimos enfr Aplicar	e signos entre nsecutivas y entamientos
Anterior Parar 0 500105 Generar Siguiente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 18 11 12 13 14 15 16 17 18 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 €	Jornada 22 Repet	D 1 2 3 4 6 5 speticiones 1 1 9 33 49 63 5 Seguides 1 10 103 62 66 3 speticiones	7 8 9 101112131415 44 20 3 1 1 1 1 1 1 1
Paso 5 / 18 (Repeticiones) Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	14 Trin	Inicializar	10:13
r unana principal de introducción de datos y condiciónes	14 1110	20/34110/2009	10.13



2.6.- PASO 6. (Parejas)

2.6.1.- PAREJAS / SUMA DE PAREJAS.

Elegimos las parejas que pueden aparecer en la columna ganadora y el número de veces que pueden aparecer cada una. Por ejemplo podemos indicar que la pareja 11 debe aparecer en la columna ganadora 1 ó 2 veces y que la pareja 1X tiene que aparecer una sola vez.

Si se realiza un buen estudio estadístico, se puede ahorrar mucho dinero especificando la cantidad de parejas que deben aparecer en el boleto.

Hay que tener en cuenta, que las parejas las podemos utilizar de dos formas diferentes, dependiendo de que se solapen o no los partidos:

- 1) 7 Parejas (Partidos 1-2,3-4,5-6,7-8,9-10,11-12,13-14)
- 2)13 Parejas (1-2,2-3,3-4,4-5,5-6,6-7,8-9,10-11,11-12,12-13, 13-14)



En esta pantalla, lo que estamos indicando es que la pareja [11], tiene que aparecer como mínimo una vez y como máximo tres, teniendo en cuenta que las parejas son:

13 Parejas (1-2,2-3,3-4,4-5,5-6,6-7,8-9,10-11,11-12,12-13, 13-14)

El resto de parejas como máximo pueden aparecer dos veces.

Ya hemos visto como utilizar las parejas, pero a veces es muy útil estudiar las parejas de forma general, en vez que de forma particular (estudiando cada pareja por separado). Con esta opción, se puede indicar cuantas veces pueden aparecer "n" parejas 2 veces.



Vamos a poner un ejemplo, imaginemos una columna ganadora como la siguiente, partimos que utilizamos el método de las 7 parejas:

112X-122X-122-1X1

de forma que las 9 parejas posibles se distribuyen de la siguiente forma:

11	1X	12	X1	XX	X2	21	2X	22
1		2	1			1	2	

Con este filtro podemos establecer lo siguiente:

- a) El número de parejas que deben de salir sólo 1 vez puede ser 1,2 o 3.
- b) El número de parejas que deben de salir sólo 2 veces puede ser 1 ó 2 .





2.6.2.- PAREJAS RELACIONADAS.

Con esta opción, podemos agrupar parejas y condicionarlas de forma global. Para ello, primero elegimos el número de bloque que vamos a condicionar. A continuación elegimos las parejas que vamos a relacionar y por último el número de apariciones de éstas en la columna ganadora. El número de apariciones se calcula de dos formas:

a) Acumulados : Se cuentan todas las apariciones de las parejas seleccionadas.

b) No Acumulados: Sólo se cuenta una vez cada pareja.

Si jugamos un bloque con las siguientes parejas relacionadas, utilizando el método de las 7 parejas y acumulados:

X2 2X

indicamos que estas dos parejas deben aparecer : 2,3,4 veces en la columna ganadora. Si la columna ganadora fuera:

11<mark>2X</mark>-12<mark>2X</mark>-122-1X1

el número total de apariciones sería 2 y por lo tanto hubiéramos acertado la condición.



Si pulsamos sobre el icono [Veces] podemos las veces que se han dado las parejas seleccionadas en las jornadas y temporadas que se indiquen de acuerdo a los filtros estadísticos fijados.

Si pulsamos sobre el icono [Obtener], es posible obtener de forma automática el número de parejas que deseemos basándonos en los siguientes criterios:

- Los que más veces han salido.
- Los que menos veces han salido.
- Los que más jornadas seguidas llevan saliendo.
- Los que más jornadas seguidas llevan sin salir.
- Los aparecidos la última jornada.



2.7.- PASO 7. (Tríos)

2.7.1.- TRÍOS / SUMA DE TRÍOS.

Elegimos los tríos que pueden aparecer en la columna ganadora y el número de veces que pueden aparecer cada uno. Por ejemplo podemos indicar que el trío 111 debe aparecer en la columna ganadora 1 ó 2 veces y que el trío 22X tiene que aparecer una sola vez.

Hay que tener en cuenta, que los tríos los podemos utilizar de dos formas diferentes, dependiendo de que se solapen o no los partidos:

- 1) 5 Tríos (Partidos 1-2-3,4-5-6,7-8-9,10-11-12,13-14-1)
- 2)12 Tríos (1-2-3,2-3-4,3-4-5,4-5-6,5-6-7,6-7-8,7-8-9,, 12-13-14)



En esta pantalla, estamos indicando que utilizando los 12 tríos en que podemos dividir los 14 partidos que condicionamos, el trío formado por los signos [1X2] debe aparecer por lo menos una vez y como máximo dos.

Si la columna ganadora fuera:

112-X12-1X2-221-X12

habríamos acertado la condición, pues entre los signos 7, 8 y 9 aparece el trío [1X2].

Ya hemos visto como utilizar las tríos, pero a veces es muy útil estudiar estos de forma general, en vez que de forma particular (estudiando cada trío de forma individual). Con esta opción, se puede indicar cuantas veces pueden aparecer "n" tríos 2 veces.

Vamos a poner un ejemplo, imaginemos una columna ganadora como la siguiente, partimos que utilizamos el método de los 5 tríos:

212-X12-2X1-221-X1



de forma, que de los 27 tríos posibles los que aparecen y se distribuyen de la siguiente forma son:

212	X12	2X1	221
1	2	1	1

Con este filtro podemos establecer lo siguiente:

a) El número de tríos que deben de salir sólo 1 vez puede ser 1, 2 o 3.

b) El número de tríos que deben de salir sólo 2 veces puede ser 0 ó 1.



En este caso, la condición estaría acertada, pues tres tríos han salido solo una vez y un trío [X12] ha salido dos veces.



2.7.2.- TRÍOS RELACIONADOS.

Con esta opción, podemos agrupar tríos y condicionarlos de forma global. Para ello, primero elegimos el número de bloque que vamos a condicionar. A continuación elegimos los tríos que vamos a relacionar y por último el número de apariciones de éstos en la columna ganadora. El número de apariciones se calcula de dos formas:

a) Acumulados : Se cuentan todas las apariciones de las tríos seleccionadas.

b) No Acumulados: Sólo se cuenta una vez cada trío.

Si jugamos un bloque con los siguientes tríos relacionadas, utilizando el método de los 5 tríos y acumulados:



indicamos que estos tres tríos deben aparecer : 1 ó 2 veces en la columna ganadora.

Si la columna ganadora fuera:

X12-X12-2X1-221-11

el número total de apariciones sería 1 y por lo tanto hubiéramos acertado.



Si pulsamos sobre el icono [Veces] podemos las veces que se han dado los tríos seleccionados en las jornadas y temporadas que se indiquen de acuerdo a los filtros estadísticos fijados.

Si pulsamos sobre el icono [Obtener], es posible obtener de forma automática el número de tríos que deseemos basándonos en los siguientes criterios:

- Los que más veces han salido.
- Los que menos veces han salido.
- Los que más jornadas seguidas llevan saliendo.
- Los que más jornadas seguidas llevan sin salir.
- Los aparecidos la última jornada.



2.8.- PASO 8. (Cuartetos)

2.8.1.- CUARTETOS / SUMA DE CUARTETOS.

Elegimos los cuartetos que pueden aparecer en la columna ganadora y el número de veces que pueden aparecer cada uno. Por ejemplo podemos indicar que el cuartetos [1111] debe aparecer en la columna ganadora 1 ó 2 veces y que el cuarteto [221X] tiene que aparecer una sola vez, o bien, como indicamos en la siguiente pantalla que el cuarteto [21X2] no debe salir ninguna vez en la columna ganadora.





Ya hemos visto como utilizar las cuartetos, pero a veces es muy útil estudiar estos de forma general, en vez que de forma particular (estudiando cada cuarteto de forma individual).

Por ejemplo, con esta opción, se puede indicar cuantas veces pueden aparecer "n" cuartetos 2 veces.

Vamos a poner un ejemplo, imaginemos una columna ganadora como la siguiente:

11X2-11X2-11X-211

de forma, que de los 81 cuartetos posibles los que aparecen y se distribuyen de la siguiente forma son:

11X2	1X21	X211	211X
3	3	3	2

Con este filtro podemos establecer lo siguiente:

a) El número de cuartetos que deben de salir sólo 1 vez puede ser 1,2 o 3.

b) El número de cuartetos que deben de salir sólo 2 veces puede ser 0 ó 1.





2.8.2.- CUARTETOS RELACIONADOS.

Con esta opción, podemos agrupar cuartetos y condicionarlos de forma global. Para ello, primero elegimos el número de bloque que vamos a condicionar. A continuación elegimos los cuartetos que vamos a relacionar y por último el número de apariciones de éstos en la columna ganadora.

El número de apariciones se calcula de dos formas:

- a) Acumulados: Se cuentan todas las apariciones de los cuartetos seleccionados.
- b) No Acumulados: Sólo se cuenta una vez cada cuarteto.

Si jugamos un bloque con los siguientes cuartetos relacionados:

1111 XXXX 2222

indicamos que estos tres cuartetos deben aparecer : 1 ó 2 veces en la columna ganadora. Si la columna ganadora fuera:

112-X12-2X1-211-11

el número total de apariciones sería 1 y por lo tanto hubiéramos acertado.

LFP1X2 (2009-2010) - T09J58Q1.1X2 - 06 de junio de 2010			
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Vario	s Ayuda <u>P</u> leno al 15		والمتحديقة ومعتقفات والمتعالي والمتعارك والمسال
	ola 🖗 🖨 🗘 🖻 🛠 📴 刘		Condiciones Fijas
	LIGABBVA	Temporada 2009-2	010 Jornada (58)
2010-2011	MANUAL	Azar	Automática
	State of the second second second		
	Electros	Suma Cuartetos	C.RELACIONADOS
R. Cartagena Hércules 1 X 2	1111 X111	2111	× Aplicar
3 Rayo Córdoba 1 X 2	111X X11X	211X	
4 R. Unión Levante 🔤 🛛 🛛	1112 X112	2112 Nimer	o de apariciones
5 Castellón Salamanca 🛛 🗙 2	11X1 X1X1	21X1	
🖬 - Betis Numancia 🚺 🔀 🖻		e1Xe 012:	34567891011
7 Villarreal B Huesca 🚺 🛛 🔤	1121 X121	2121	
🔳 - Cádiz R. Sociedad 📃 🗶 🙎	112X X12X	212X	
9 Celta Gimnástic 1 🛛 🗶 2	1122 X122	2122	X Acumulados
10 Elche Murcia 🚺 🛛 🔤	1X11 XX11	2X11	
11 Holanda Hungria	1X1X XX1X		
12 Sulza Italia X 2		exte	Bioques
14 - Rumanía Honduras	1000 0000	2XXXX	
I as Palmas Girona	1XX2 XXX2	2XX2 Veces	Bloque 1
	1X21 XX21	2X21	Bloque 3
		exex	Bloque 4
	1211 X211	2211	🗆 Bloque 5 🗮 🔤 🔤 🔤
Anterior Parar 6 Dobles Generar Siguiente	121X X21X	221X	Bloque 6
	1212 X212	2212 Obtener	Bloque 7
	12X1 X2X1	22X1	Bloque 9
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	12XX X2XX	22XX	Bloque 10
	1991 2991	9991	Bloque 11
Directo : 46.656 Ap. 23.328,00 € Condicionada : 250 Ap. 125.00 €	122X X22X	222X	A Bloque 12 - Bloque 12 -
	1222 X222	2222 Filtros	
Paso 8 / 18 (Cuartetos)	Borrar bloque	Inicializar C	onjuntos P,T,C,Q
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Triples / 6	Dobles 07 / Junio / 20	10 20:34 //

Si pulsamos sobre el icono [Veces] podemos las veces que se han dado los tríos seleccionados en las jornadas y temporadas que se indiquen de acuerdo a los filtros estadísticos fijados.

Si pulsamos sobre el icono [Obtener], es posible obtener de forma automática el número de tríos que deseemos basándonos en los siguientes criterios:

- Los que más veces han salido.
- Los que menos veces han salido.
- Los que más jornadas seguidas llevan saliendo.
- Los que más jornadas seguidas llevan sin salir.
- Los aparecidos la última jornada.



2.9.- PASO 9. (Quintetos)

2.9.1.- QUINTETOS / SUMA DE QUINTETOS.

Elegimos los quintetos que pueden aparecer en la columna ganadora y el número de veces que pueden aparecer cada uno. Por ejemplo podemos indicar que el quinteto [11111] debe aparecer en la columna ganadora 1 ó 2 veces y que el quinteto [2211X] tiene que aparecer una sola vez, o bien, como indicamos en la siguiente pantalla que el quinteto [121X2] no debe salir ninguna vez en la columna ganadora.



Ya hemos visto como utilizar las quintetos, pero a veces es muy útil estudiar estos de forma general, en vez que de forma particular (estudiando cada quinteto de forma individual).

Por ejemplo, con esta opción, se puede indicar cuantas veces pueden aparecer "n" quintetos 2 veces.

Vamos a poner un ejemplo, imaginemos una columna ganadora como la siguiente:

11X2-11X2-11X-211

de forma, que de los 243 quintetos posibles los que aparecen y se distribuyen de la siguiente forma son:





Con este filtro podemos establecer lo siguiente:

a) El número de quintetos que deben de salir sólo 1 vez puede ser 1,2 o 3.b) El número de quintetos que deben de salir sólo 2 veces puede ser 0 ó 1.

🚯 LFP1X2 (2008-2009) -	T07J46Q1.1X2 - 01 de j	unio de 2008	to a prove the appropria	imagenetics are co		
Archivo <u>R</u> educciones	<u>D</u> esarrollo <u>L</u> istados <u>I</u>	stadísticas <u>V</u> a	rios A <u>y</u> uda <u>P</u> leno a	115	Bernard Barn	_
🗍 🗅 🚅 🔛 🔛 🧏	🤞 🎒 🏩 🔳 🛃	M 🗠 🔟 🖄	<u>a</u> 4 8 9 6 2	Condicio	ones Fijas (Click ones Baservas ()	Izqdo.) Click Debo.
		70	Temporada	2007-2008	Jornada	46
		172				
			Manual	Azar	Autom	ática
	iniela Basa		Quintetos	Suma Guinteto	G. Relacio	nados
1. España	Perú				The second second second	
2 Alemania	Serbia		1-2-3	-4-5,2-3-4-5-6	.,10-11-12-	13-14
Belopio	Paraguay					
	Dinamarca		X Aplicar			
B - Voroz	Eiido					
	Elluv	1888				
B Numancia	Castellón			úmano de Quinte	too	
9 Sporting	Córdoba				rua	
10 Ferrol	Alavés	1 8 2				
11 R. Sociedad	Salamanca		NV - Alexand	11 333	3333344	44
12 Celta	Tenerife	1 8 2	0123456	78901 234	16678901	23
13 Málaga	Cádiz					
14 Sevilla At.	Hércules	182	0 2			
15 Gimnástic	Granada 74		53			
10.6	6 Triples	6				
UUU	6 Dobles					
						1
4 3 3 4 5 7 7	0 0 49 44 49 49 44 45		is we have a second			
1234567	0 0 10 11 12 13 14 15	101710				
Directo :	46.656 Ap. 23.3	28,00 €	and the second se			
Condicionada :	258 Ap. 1	29,00€	A REAL OF A			
Paso	9 / 18 (Quintetos)		11/	Inicializar	11 1	
Pantalla principal de intr	oducción de datos y co	ndiciones	6 Trip	les / 6 Dobles 03	/ Junio / 2008	19:34

2.9.2.- QUINTETOS RELACIONADOS.

Con esta opción, podemos agrupar cuartetos y condicionarlos de forma global. Para ello, primero elegimos el número de bloque que vamos a condicionar. A continuación elegimos los quintetos que vamos a relacionar y por último el número de apariciones de éstos en la columna ganadora.

El número de apariciones se calcula de dos formas:

- a) Acumulados: Se cuentan todas las apariciones de los quintetos seleccionados.
- b) No Acumulados: Sólo se cuenta una vez cada quinteto.

Si jugamos un bloque con los siguientes quintetos relacionados:

11111 XXXXX 22222

indicamos que estos tres cuartetos deben aparecer : 1 ó 2 veces en la columna ganadora. Si la columna ganadora fuera:

112-X12-2X1-111-11

el número total de apariciones sería 1 y por lo tanto hubiéramos acertado.



(LFP1X2 (2009-2010) - T	109J58Q1.1X2 - 06 de ju	nio de 2010									
Archivo Reducciones	Desarrollo Listados	Estadísticas Varios	Avuda	Pleno al	15						
	10 10 () ()	<u>∽ M ∝ III </u> ⊭	a 🚑 🏘 🚍) Q 🖬 ;	* 🛛 🕅				Co Co	ndiciones ndiciones	Fijas Reservas
	DIX	$\overline{\mathcal{A}}$	👘 LIC	aBBV	/Α	Tempo	orada 🌘	2009-20	010	Jorna	da 5 8
	20:	0-2011	27	15/NUU	₩L.		Azar			Automá	itica
Cluinie	la Base									Y I	
1. Albacete	Recreativo		<u> </u>	ennicet	05	Suma	G uint	etos	G. F	Relacio	nados
E Cartagena	Hércules		11111	1×111	12111	×1111	XX111	X2111	E1111	2X111	22111
3 Ravo	Córdoba		1111X	1X11X	1211X	X111X	XX11X	X211X	2111X	EX11X	2211X
4 R Ilnión	Levante	1 X 2	1112	1×112	12112	X1112 X11X1	XX112 XX1X1	X2112 X21X1	21112	2X112	22112 221X1
	Salamanca		111XX	1X1XX	121XX	X11XX	XX1XX	XE1XX	E11XX	EX1XX	221XX
	Salamanca		111X2	1X1X2	121X2	X11XE	XX1X2	X21X2	211X2	EX1XE	221X2
E Betis	Numancia		11121	1X121	12121	X1121	XX121	X2121	21121	2X121	22121
7 Villarreal B	Huesca		1112X	1X1EX	1212X	X112X	XX12X	X212X	E11EX	EX1EX	2212X
■ Cádiz	R. Sociedad		11122	12122	12122	X1122	XX122	Xeree	21122	EX122	22122
■ Celta	Gimnástic	1 X 2	11X1X	1XX1X	12X1X	X1X1X	XXX1X	XEX1X	21X1X	EXX1X	22X1X
10 Elche	Murcia	1 🗙 😑	11X12	1XX12	12X12	X1X12	XXX12	XEX12	21X12	EXX12	22X12
11 Holanda	Hungría	1 × 2	11XX1	100001	12XX1	X1XX1	XXXXX1	XEXX1	21XX1	EXXX1	22XX1
an Suiza	Italia		1100X	120000	12XXX	X1XXX	XXXXXXX	XSXXX	21XXX	EXXXXX	SSXXX
re. Falavania	Conto Dioo		11XX2	1XXX2	12XX2	X1XX2	XXXXE	X5XX5	21XX2	5XXX5	55XX5
1a Esioveilla	COSta Rica		11221	1XX21	12221	XIXEI	XXXEI	Xexet	21X21	exxer	PEXET
14 Rumania	Honduras		11222	1XX22	12222	X1X22	XXX55	XEXES	21222	5XX55	22X22
15 Las Palmas	Girona	1 × 2	11211	1X211	12211	X1211	XX211	X2211	21211	2X211	22211
			1121X	1X21X	1221X	X121X	XX21X	X221X	2121X	2X21X	2221X
	a malada		11212	1X212	12212	X1212	XX212	X2212	21212	2X212	22212
	6 Triples		112X1	1X2X1	122X1	X12X1	XX2X1	X22X1	212X1	2X2X1	222X1
	6 Deblee		112XX	1X2XX	12222	X12XX	XX2XX	X22XX	212XX	EXEXX	222XX
Anterior Parar	Gene	rar Siguiente	11221	12221	12221	X1221	XX221	X2221	21221	2X221	22221
Dec.			1122X	1X22X	1222X	X122X	XX25X	XEEEX	2122X	EXEEX	ESESX
			11222	1X222	12222	X1222	XX222	X2222	21222	EX555	22222
0 1 2 3 4 5 6 7	7 8 9 10 11 12 13 14	15 16 17 18	Bloqu	ie 1 🔺	×	Aplica	-	Nú	mero d	e Apari	ciones
Directo : Condicionada :	46.656 Ap. 23.3 250 Ap. 1	328,00 € 125,00 €	Bloqu Bloqu	ie 2 🛄 ie 3	Conjunt	os P,T,C	,a		1234	5678	9 1011
Paso	9 / 18 (Quintetos)		Bloqu Bloqu	ie 4 ie 5 👻	Borrar I	Bloque	•			Acumul	ados
Pantalla principal de intro	oducción de datos y co	ndiciones			6 Triples / 6	Dobles	07	7 Junio / 201	10	20	:36 //

Si pulsamos sobre el icono [Veces] podemos las veces que se han dado los tríos seleccionados en las jornadas y temporadas que se indiquen de acuerdo a los filtros estadísticos fijados.

Si pulsamos sobre el icono [Obtener], es posible obtener de forma automática el número de tríos que deseemos basándonos en los siguientes criterios:

- Los que más veces han salido.
- Los que menos veces han salido.
- Los que más jornadas seguidas llevan saliendo.
- Los que más jornadas seguidas llevan sin salir.
- Los aparecidos la última jornada.

Para las parejas, tríos, cuartetos y quintetos relacionados existe otra forma de relacionar todos ellos conjuntamente con la opción **Conjuntos de P,T,C,Q**. Con esta opción en vez de tratar cada uno de estos filtros por separados, podemos unirlos en una única condición.

Si hemos creado un bloque de parejas relacionadas y otro de tríos relacionados, cada uno de ellos, es, en sí mismo, una condición, pero con esta opción podemos establecer un nuevo filtro que sea el conjunto formado por el bloque de parejas y tríos relacionados que se indique.





Por ejemplo, podemos crear un bloque de parejas relacionadas de forma que indiquemos que las parejas **11, 1X** salgan 0, 1 ó 2 veces (obviamente esto no elimina ninguna condición) y que los tríos **111, 11X** salgan 0, 1 ó 2 veces, lo cual tampoco eliminará nada del desarrollo, pero si estos dos filtros, los **conjuntamos** con esta opción, podemos indicar que entre las dos parejas y los dos tríos aparezcan de 1 a 3 veces en la quiniela ganadora.

Solo hay que indicar el bloque de cada uno de los filtros que se pueden relacionar e indicar el total de veces que pueden aparecer de forma conjunta en la quiniela ganadora.



2.10.- PASO 10. (Coincidencias / Signos Iguales)

2.10.1.- COINCIDENCIAS.

Podemos establecer similitudes o coincidencias entre los signos de los distintos partidos del boleto. De esta forma, indicamos que partidos vamos a enlazar y cuantas coincidencias se van a dar.

Si jugamos las siguientes coincidencias:

Partidos 1 y 5

Partidos 2 y 6

Partidos 3 y 7

Partidos 4 y 8

Si la columna ganadora fuera:

112X-122X-122-111-1

el número de coincidencias acertadas serían 3 (Partido 1 y 5, Partido 3 y 7, Partido 4 y 8)



También es posible condicionar agrupando varios bloques de coincidencias indicando el número total de coincidencias (suma de coincidencias) que se pueden dar entre los distintos bloques indicados. Es posible crear hasta 6 bloques que agrupen la suma de coincidencias de los distintos bloques de coincidencias, es decir, podemos crear un bloque que agrupe los bloques 1, 2 y 3 y otro que agrupe los bloques 2 y 4, por ejemplo.



2.10.2.- SIGNOS IGUALES.

Podemos establecer grupos indicando entre que partidos se van a dar los mismos signos. Por ejemplo podemos seleccionar cinco partidos cualesquiera del boleto, indicando que en tres de estos cinco partidos se van a dar los mismos signos (pueden ser tres "1", tres "X" o tres "2").

Para explicarlo con más detalle vamos a poner un pequeño ejemplo:



Si marcamos la casilla correspondiente al número 2 y como obligatorios 1, lo que estamos indicando es que en **cualquiera** de los 3 grupos definidos arriba, se tienen que dar **dos signos iguales cualesquiera**, es decir, dos "1" o dos "X" o dos "2" y en los otros dos grupos puede salir cualquier número.

Si los resultados de los 9 primeros partidos fueran:

1X2-1X2-1X2

no acertaríamos esta condición, pues en ninguno de los tres grupos aparecen dos signos iguales, en los tres aparecen signos distintos.

Si por el contrario los resultados son:

112-1X2-1X2

si acertamos, pues en el grupo 1, hay dos "1" con lo que se cumple la condición.

La casilla [repetidos] nos permite indicar cuantas condiciones se pueden repetir dentro de cada bloque. Si marcamos la casilla 2, obligamos a que dos de los grupos que componen este bloque tengan los mismos signos iguales, sean cualesquiera.



2.11.- PASO 10. (Grupos Individuales)

2.11.1.- GRUPOS INDIVIDUALES.

Son aquellos sobre los cuales se aplican unas determinadas condiciones de forma individual. Podemos seleccionar un grupo con los partidos de más tendencia casera, otro con los que se presenten más posibilidades de variantes, etc...

Con esta opción podemos seleccionar distintos partidos con determinadas condiciones y formar grupos. Al agrupar distintos partidos podemos condicionar estos de manera particular, es decir, imponiendo condiciones solo a los partidos que conforman el grupo. De esta manera podemos crear un grupo con los partidos más caseros del boleto y obligar a que no aparezcan demasiados variantes entre ellos. De la misma forma, podemos crear un grupo con los partidos a la variante y obligar a que el número de variantes en este grupo de partidos sea alto.

Cada grupo se puede condicionar por:

- a) Número de variantes.
- b) Número de equis.
- c) Número de doses.
- d) Aciertos.
- e) Aciertos Seguidos.
- f) Signos Seguidos.
- g) Interrupciones.
- h) Figuras.
- i) Aciertos Agrupados.

Los tres primeros apartados (a, b y c), se comportan de la misma forma que hemos explicado anteriormente en el paso 2 (condiciones generales), con la particularidad de que sólo se tienen en cuenta los partidos indicados en cada grupo.

Para explicar los aciertos vamos a poner un ejemplo:

Imaginemos que creamos un grupo con los 3 partidos más claros del boleto. En el pronóstico general hemos colocado 3 triples a estos partidos. A continuación, indicamos los signos más lógicos para estos 3 partidos en la columna correspondiente al grupo.

Cuando para un grupo determinado hayamos seleccionado algún tipo de condición, el título de la pestaña correspondiente aparecerá subrayado para llamar la atención de que esa condición está aplicándose.





Al indicar el número de aciertos para este grupo de 3 partidos, lo que expresamos es cuantos signos de la columna base, coinciden en el desarrollo del pronóstico. Para comprobarlo, vamos a desarrollar todas las columnas correspondientes a estos 3 triples:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7
1	1	1	1	1	1	1	1	х	Х	х	Х	х	х	Х	Х	Х	х	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	Х	х	Х	2	2	2	1	1	1	Х	Х	Х	2	2	2	1	1	1	Х	Х	Х	2	2	2
1	х	2	1	х	2	1	х	2	1	Х	2	1	х	2	1	Х	2	1	Х	2	1	Х	2	1	Х	2

Si indicamos que el número de aciertos para este grupo tiene que ser 2 ó 3, de estas 27 columnas sólo jugaremos 7 apuestas (columnas 1,10, 19, 20, 21, 22, 25).

Si en vez de marcar en este grupo de 2 ó 3 aciertos, hubiéramos indicado 3 aciertos sería exactamente lo mismo que jugar estos tres partidos a fijo en la quiniela base. Pues solo se jugarían aquellas columnas que tuvieran estos 3 signos.

De la misma forma, al indicar el número de aciertos que podemos tener en cada grupo, es posible indicar cuantos de estos aciertos pueden ser seguidos para número de aciertos determinado.

El corrector de aciertos es una de las armas fundamentales a la hora de realizar reducciones sobre el desarrollo general de un pronóstico base, y uno de los más importantes elementos de aproximación a la columna ganadora con el que cuentan los quinielistas.

A partir de la quiniela base de cada grupo, condicionamos a que en cada una de ellas aparezcan un número determinado de signos iguales con respecto a la columna ganadora.

Imaginemos que normalmente al hacer una columna sencilla tenemos cierta tendencia a quedarnos con 8 ó 9 aciertos sobre la columna ganadora. Entonces lo que podemos hacer es obligar mediante esta opción a seleccionar solamente aquellas columnas del desarrollo general que tengan 8 o 9 signos en común con la que será la columna ganadora. Otro caso parecido puede ser el siguiente: Todas las semanas los distintos medios de comunicación



emiten una quiniela base según su criterio, si todas las semanas observamos el número de aciertos que obtienen, podemos utilizar estas quinielas para reducir nuestra quiniela.

Al igual que los tres primeros apartados, los signos seguidos (f), las interrupciones (h), y las figuras de variantes (h) se comportan de la misma forma que hemos explicado anteriormente en los pasos 3 (Signos Seguidos), 4 (Interrupciones), y 3 (Figuras de Signos Seguidos) con la particularidad de que sólo se tienen en cuenta los partidos indicados en cada grupo.

Arthivo Beductiones Desarrolo Listados Estadísticas Yantos Aydados Genoral 15 Arthivo Beductiones Desarrolo Listados Estadísticas Yantos Aydados Genoral 15 Condiciones Fises (Click Isgdo.) Condiciones Desarrolo Listados Altono Listados Altono Listados Altono Listados Condiciones Fises (Click Isgdo.) Condiciones Desarrolo Listados Altono Listados Altono Listados Altono Listados Condiciones Pises (Click Isgdo.) Condiciones Desarrolo Listados Altono Listados Altono Listados Altono Listados Condiciones Pises (Click Doho.) Valencia Zaragoza 1 × 12 Altono Listados Condiciones Pises (Click Doho.) Intercia Zaragoza 1 × 12 Altono Listados Condiciones Pises (Click Doho.) Intercia Zaragoza 1 × 12 Altono Listados Securitados Securitados Intercia Zaragoza 1 × 12 X 2 Intercia Automática Intercia Zaragoza 1 × 12 X 2 Intercia Bission Intercia Intercia Racina X 2 Intercia Intercia Intercia Intercia Intercia Racina	1 LFP1X2 (2005-20	06) - T05J22Q3.1X2	29 de ener	o de 2006			
Condiciones Fijes (Click Izedo.) Condiciones Reserves (Click Izedo.) Condiciones Reserves (Click Doho.) Condiciones (Click Doho.) Condiciones Reserves (Click Doho.) Condiciones (Click Doho.) Click Click Doho.) Condiciones (Click Doho.) Click Click Doho.) Clic	Archivo Reducciones [Desarrollo Listados Estad	ísticas <u>V</u> arios	Ayuda Pleno al	15		
Important	∎ 🛩 🗎 🛃 🦋 `	¥i 🛎 😫 🔳 🖃 🛔	a 🛛 🔟 🔯	/ <u>a</u> 🥺 🖨 🔍 🖻	* 2 📢 🔡	ndiciones Fijas (Click Indiciones Reservas ((Izqdo.) (Click Ocho.)
Currents is Control is <thcontrol is<="" th=""> Control is <thcontrol is<="" th="" th<=""><th></th><th>ED1)</th><th>792</th><th>Tempora</th><th>ida 2005-2000</th><th>Jornada</th><th></th></thcontrol></thcontrol>		ED1)	792	Tempora	ida 2005-2000	Jornada	
1. Valencia Zaragoza 1 × 2 3 + 4 5 City CPCS X 2 Sovila Wilarreal 1 × 2 3 + 4 5 City CPCS X 3 Cádiz Racing 1 × 2 1 × 2 3 + 4 5 City CPCS X 4 Ceita R. Madrid 1 × 2 1		Intole Steam	_	Manual	Azar	Aucon	lacica
O Dobles Aciertos Vtes, X y 2 Interrup./Sig. Seg. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 0 1 2 3 4 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 0 1 2 3 4 5 7 8 9 10 11 12 13 14 5 7 8 9 10 11 12 13 4 5 7 8 9 10 11 12 14	1 Valencia 2 Sevilla 3 Cádiz 4 Celta 5 Espanyol 6 Atlavés B Mallorca 9 Osasuna 10 Castellón 11 Murcia 12 Albacete 13 Tarragona 14 Almeria 15 At. Madrid	Zaragoza Villarreal Racing R. Madrid Málaga Getafe R. Sociedad Barcelona Betis Lleida Valladolid Sporting Tenerife Numancia Deportivo 14 Triples				S C	rencia ertos uras os en upos errar upo 8T
	1 2 3 4 5 6 Directo : 4 Condicionada : 4 Paso	0 Dobles 7 8 9 10 11 12 13 14 .782.969 Ap. 2.391.46 10 / 16 (Grupos)	:1516 :(4,50 €	Aciertos Variantes Equis (X) Doses (2	Vtes, X	y 2 Interrup./S 7 8 9 1011121314	lg. Seg. 15
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones 14 Triples 24 / Enero / 2006 17:42	Pantalla principal de intr	oducción de datos y con	diciones		14 Triples	24 / Enero / 2006	17:42

En esta pantalla, lo que estamos indicando es que entre los 8 primeros partidos del boleto tienen que salir:

- Entre 1 y 5 Variantes.
- Como máximo 3 equis.
- Como máximo 3 doses.

En la siguiente, pantalla, podemos ver como funcionan los apartados correspondientes a los signos seguidos (f), las interrupciones (h), y las figuras de variantes (h).



🐼 LFP1X2 (2005-2006) - T05J22Q3.1X2 - 29 de enero) de 2006		
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Varios	Ayuda Pleno al 15		
	a 🥺 🕮 🔍 🖆 🛠 🛛 📢	Condiciones Fijes Condiciones Rese	(Click Izqdo.) rvas (Click Dcho.)
	Temporada	2005-2006 Jorn	ada 22
	Manual	Azar AL	itomatica
1 Valencia Zaragoza 2 Sevilla Villarreal 3 Cádiz Racing 4 Celta R. Madrid 5 Espanyol Málaga 5 Atlnetic Club Getafe 1.× 2 X.2 5 Atlmetic N.2 9 Osasuna Betis 10 Castellón Lleida 11 Murcia Valladolid 12 Albacete Sporting 13 Tarragona Tenerífe 14 Almería Numancia 14. Triples 14	1 X 2 3 3 1 X 2 0		Contemporary Conte
	Aciertos V	tes, X y 2 Intern	up./Sig. Seg.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada : Paso 10 / 16 (Grupos)	0 1 Interrupciones Signos Seg. (1) Signos Seg. (X) Signos Seg. (2) Signos Seg. (V)		112131415
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	14 Trij	ples 24 / Enero /	2006 17:58
		Runa and Vision Factor of	A CONTRACTOR OF A CONTRACT OF

Entre los 8 primeros partidos del boleto deben salir:

- Unos seguidos pueden salir de 1 a 3.
- Equis seguidas pueden salir de 0 a 2.
- Doses seguidos pueden salir de 0 a 2
- Variantes seguidas pueden salir de 1 a 3.

Para realizar pruebas siempre se pueden desactivar los grupos sin tener que borrarlos simplemente quitando la marca que aparece a la derecha del número que lo identifica. Este grupo no se tendrá en cuenta a la hora de generar la quiniela. Si posteriormente deseamos incluir este grupo solo tenemos que hacer click sobre la casilla de selección de cada uno de estos.

Para cada grupo es posible introducir una breve descripción, para identificarlo, en el campo correspondiente denominado [Descripción].



También es posible condicionar las interrupciones de la misma forma que se realizan en el paso 4, pero aplicándose solo sobre los partidos que componen el grupo en cuestión. Podemos seleccionar el número de interrupciones que se pueden dar y dentro de estas cuantas se pueden producir seguidas.



Aciertos Agrupados. Esta opción nos permite agrupar los aciertos entre varias columnas condicionadas en este apartado. Existen hasta 6 niveles de agrupación.

En cada grupo o columna podemos indicar los aciertos que se pueden dar de cada nivel y luego podemos condicionar de forma conjunta cuantos veces aparece cada uno.

Supongamos que tenemos 5 grupos como se muestra en la siguiente pantalla:



🚯 LFP1X2 (2011-2012) - T11J54Q5.1X2 - 20 de mayo	o de 2012				
Archivo <u>R</u> educciones <u>D</u> esarrollo <u>L</u> istados <u>E</u> stad	dísticas <u>V</u> arios A <u>y</u> uda	<u>P</u> leno al 15			
🚺 🖿 😅 🔛 🔊 🗞 🛃 🐜 🍪 🗳 🔳 🗠	- 💹 🖂 🔟 💀 🖄 🚂	🚧 🖨 🔍 🖆 🛠	🚳 😹 🛛 📢	Condicio	ones Fijas ones Reservas
SLEP172	2012 Con la guiniela te	a LIGA, e lleva al estadio	Temporada 2	011-2012 Jor	nada 54
		ANUAL	Azar	Auto	omática
Outrials Base 1 Girona - Córdoba 2 Muncia - Gimnástic 3 Celta - Alcoyano 4 Elche - Guadalajara 5 Almanía - Giangaín		+ - + - 2 X 3 X 2 0 2 2 2 2 0 2 2 2 2 0 2 2 2 2 0 2			GRUPOS X Descripción Triples
6 Valladolid - Sabadell 7 Numancia - Barcelona B 8 Xerez - Deportivo 9 Huesca - Cartagena					Pobles *
11 Auxerre - Montpellier 12 Valenciennes - Caen 13 Lorient - PSG 14 Saint Etienne - Bordeaux 15 Las Palmas - Hércules					 ☑ ☑
	Aciertos @	Vtes, X y 2	ignos Seguidos 🛛 Inte	errupciones Aciert	os Agrupados
Anterior Parar U Dobles Generar 8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 18 11 12 13 14 15 Directo: 1 237.000 Ap. 6 6 7 8 9 18 11 12 13 14 15 Directo: 1 237.000 Ap. 6 18.950.0 6 18.950.0 6 18.950.0 6 18.950.0 10	Biguients 10 (17 10) 0 (17 10)		0123 8 A 8 4 4 4 9 i 10 4 4 4 4 t 13 4 4 4 5 5 14 4 4 5 5 5 14 4 4 5 5 14 4 4 4 5 5 14 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4		112131415 6 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
Pantalla principal de introducción de datos y condici	iones	14 Tripl	es 19 / Ju	inio / 2012	18:14

y condicionamos el apartado [Aciertos Agrupados] de cada grupo de la siguiente forma:





(\$ LED1X2 (2011, 2012) - T11154O5 1X2 - 20 do maio do 2012			X
Archive Reductioner Desarrolle Listader Estadísticas Varias	Aurida Diene al 15		
		(3) (2) (3)	Condiciones Fijes
			Condiciones Reservas
2012	Laterias y Aquestas La Quiniela 🍪 LFP	Temporada 2011-2	012 Jornada 54
2013	MANUAL	Azap	Automática
Quiniala Base			GRUPOS
1Girona - Córdoba 🔲 🛛 🕰			7 8 Descripción
2 Murcia - Gimnástic			X 2 1 X 2 3SORPRESAS
3 Celta - Alcoyano 4 Elche - Guadalajara			X 2 1 X 2 Triples
5 Almería - Alcorcón			
6 Valladolid - Sabadell 1 X 2 7 - Numancia - Bancelona B 1 X 2			X 2 1 X 2 Dobles
8 Xerez - Deportivo			
9Huesca - Cartagena			
11 Auxerre - Montpellier			
12 Valenciennes - Caen			
13 Lorient - PSG 14 Saint Etienne - Bordeaux			
15 Las Palmas - Hércules			
			, J Fijos
	Aciertos 🤡 Vtes, X y 2 🛛 !	Signos Seguidos Interrupcie	ones Aciertos Agrupados 🥝
Anterior Parar Generar Siguiente			
8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 18 11 12 13 14 15 16 17 18	012	34567891011121314	
	Aciertos		
Directo: 1.237.900 Ap. 618.950,00 € Condicionada:	March		Bioques de
Reducida :			Aciertos Agrupados
Paso 11 / 18 (Grupos)	14 151 16 1 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1		1 11 100
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	44 Tris	les 19 / Junio / 20/	12 18:23
anana principal de introducción de datos y condiciónes	14 110	187 341107 20	10.23

En este ejemplo solo hemos usado tres niveles, cada uno representado por un color.

Hay aciertos marcados con el color cian, otros con el verde y otros con el rojo. El cian representa los aciertos más lógicos que se pueden dar en cada grupo, el verde serían los siguientes más lógicos y por último estarían los de color rojo que representarían los aciertos más difíciles de obtener en cada uno de los grupos.

Una vez indicados los aciertos que se pueden dar en cada grupo y cada uno con su nivel, podemos condicionar cada uno de los niveles tal y como se muestra en la siguiente pantalla:





Como se puede apreciar en nuestro ejemplo, de los 5 grupos que estamos utilizando, obligamos a que salgan más aciertos del nivel cian porque son los más lógicos, y al contrario con los de nivel rojo. Al ser los más complicados, solo permitimos que uno de los cinco grupos tengan los aciertos marcados en rojo.

Se pueden condicionar hasta 20 bloques, cada uno con los grupos que deseemos utilizar y los aciertos correspondientes para cada uno de los niveles.

Al igual que en el resto del programa, también es posible utilizar condiciones reserva.

Copiar Grupos.

Los grupos se pueden copiar y pegar entre las distintas opciones del programa. Puede introducir un grupo con sus signos correspondientes en el paso 11, para ello, sobre el número del grupo haga click y seleccione [Copiar], luego solo tiene que ir a dónde desee pegar dicho grupo y seleccionar la opción [Pegar].

También es posible copiar y pegar grupos desde otras aplicaciones. Una opción muy difundida es copiar al programa los grupos introducidos en el concurso de la Liguilla del Foro. Basta con seleccionar con el ratón cada grupo, y utilizar la opción [Pegar] dónde se desee.

Para introducir estos datos, disponemos de tres métodos:

- MANUAL

Inicialmente tenemos que marcar los partidos que configuran el grupo, para ello hacemos click sobre los signos 1, X y 2 de cada uno de estos partidos en la columna correspondiente a cada grupo, de la misma forma que se rellenamos los signos de la quiniela base.

Una vez indicados los partidos que intervienen en el grupo, debemos indicar las condiciones que vamos a imponer. Para ello indicamos los números de variantes, equis, doses, aciertos y aciertos seguidos que vamos a utilizar en cada grupo marcando los cuadros correspondientes.

Para seleccionar el número de grupo con el que vamos a trabajar, hacemos click en el que deseemos de los 3 números que aparecen en la pantalla (se iluminará con el color azul claro del número) o bien pulsamos sobre la barra de desplazamiento horizontal para desplazarnos por los distintos grupos.

Se pueden borrar cada uno de los grupos seleccionando el grupo correspondiente y haciendo click sobre el botón [Borrar].

- AZAR



Podemos generar aleatoriamente los grupos que deseemos simplemente indicando los triples y dobles que cada uno de ellos. Una vez seleccionado el grupo y elegidos los triples y dobles, pulsamos el botón [Generar Grupos] para que se generen de forma aleatoria estos con todas sus condiciones.

💸 WIN1X2 (2019-2020) - T19J41Q1.1X2 - 15 de marzo de 2020			2 <u>1</u>	o x
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gráficos Varios Ayud	a			
🚺 🖿 🗁 🛤 🕼 🕼 😹 🧏 🍇 🎒 🎒 🔛 🗠 😿 📶 📉 🖬 📷	👰 🎪 🛎 🔳 🔢 🗃 🛠	🗱 🎫 🔜 🔜 📢	Condicione:	s Fijas s Reservas
Several Severa	× 5 Fijos	Triples Doble	<u>-</u> % #	🕹 🙆
2020-2021 años MA				
TEMP. 19-20 - JORNADA 41 - C 3 + C 2	× 3 × 4 ×	5 6 7	8 9	10
1 Eibar - Mallorca 12 1 X 2 1 X 2	2 1 X 2 1 X 2 1		1X2 10	
2 At. Madrid - Sevilla 2-2 1 X 2				
3 Getate - Celta 0.0 1 X 2				
5 Valladelid Ath Club Bilbao				
Levante - Granada				
7 Villarreal - Leganés 12 1 X 2 1 X 2	2 1 X 2 1 X 2 1		1X2 1D	(2) 1 X 2
8 Betis - R.Madrid 2-1 1 X 2 1 X 2 1 X	2 1 X 2 1 X 2 1		1X2 12	(2 1 X 2
9 Extremadura - R. Oviedo 12 1 X 2 1 X 2 1 X	2 1 X 2 1 X 2 1		1X2 1)	(2 1 X 2
10 Huesca - Fuenlabrada 2-0 1 X 2 1 X 2 1 X	2 1 X 2 1 X 2 1		1 X 2 1)	(2 1 X 2
11 Numancia - Racing S. 1-2 1 X 2 1 X 2	2 1 X 2 1 X 2 3		1 X 2 1)	(2 1 X 2
12 Almería - Deportivo 4-0 1 X 2 1 X 2 1 X	2 1 X 2 1 X 2 (1X2 1)	(2 1 X 2
13 Rayo - Elche 243 1 X 2 1 X 2 1 X 2	2 1 × 2 1 × 2		1X2 1)	(2 1 X 2
14 Málaga - R.Zaragoza 0-1 1 X 2 1 X 2 1 X			1X2 1)	
15 Barcelona 1 P15 0 1 2 M				·
R. Sociedad Aciertos 🖉 🔪	X2 Sig.Seg. Interro	up Ac.Agrupados D	if.Grupos Fa	llos Grupos
	1234567	019345	S 7 8 94044	-
Anterior Parar Generar Siguiente 🤭 👹 💙 🔙 🔒 🔒				s
Paso 11 / 18 (Grupos).				
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18		10		
				<u> </u>
Directo: Condicionada: Reducida:		314		
34.992,00€ 850,50€ 225,00€ 7				
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Triples / 6 Dobles	11 / Abril / 2020	11:	32

- AUTOMATICA

WIN1X2 permite generar automáticamente los grupos con las triples y dobles que deseemos en base a distintos factores. Para ello, seleccionamos la pestaña [AUTOMÀTICA] que aparece arriba a la derecha.

La idea es crear grupos, tanto individuales como relacionados que se generen de forma automática todas las jornadas.

Para dar de alta un grupo pulsamos el botón [AÑADIR] y se creará una línea en el cuadro de abajo. Podemos hacerlo de varias formas en función del factor que queremos emplear, vamos a ver estos tres factores:

1) Triples, dobles o fijos que configuran el grupo.

Se genera el grupo con los triples, dobles y fijos indicados. Si marcamos el campo [invertido], lo que indicamos es que el grupo está formado por los signos contrarios a los indicados. Por ejemplo, si queremos generar un grupo con los signos correspondientes a las sorpresas de los 14 partidos, indicamos que el grupo se compone de 14 dobles (signos lógicos de los partidos) y marcamos el campo invertido para obtener los signos contrarios a estos 14 dobles.

Para cada grupo, podemos elegir los porcentajes a partir de los cuales se van a generar, para ellos solo hay que pulsar sobre el icono de porcentajes correspondiente: WIN1X2, LAE, QUINIELISTA, BETFAIR o los que indique.



A continuación, en el cuadro de aciertos, Indicamos el número de aciertos y aciertos seguidos para el grupo y por último tecleamos el número de grupo si es un grupo individual o bien el número de bloque y el número de columna para los aciertos relacionados.

Por último, pulsamos el botón añadir, y automáticamente se creará una línea en el cuadro de abajo.

💢 WIN1X2 (2019-2020) - T19J41Q1.1X2 - 15 de marzo de 2020			- 🗆 X
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gráficos	<u>V</u> arios Ayuda		
📱 🖿 🛏 🖪 🎕 🖻 🖶 🎦 🏹 🛎 🖉 🖬 🗠 🛠 🕅	× 🔟 🔜 🔞 🚈 🏘	5 💷 👪 📽 🛠 🗱 🎫 🔝 🚃	Condiciones Fijas
1	EStatistic es	Temporada:	2019-2020 Jornada: 41
2020-2021 años	Manual	Azar	Automatica
TEMP. 19-20 - JORNADA 41 - 🗋 🛛 🕂 📰 🖽 📼	1 X 2	POR PORCENTAJES	DESCRIPCIÓN DEL ORUPO
1 Eibar - Mallorca 1-2 1 X 2	52 30 18		5 FIJOS
2 At. Madrid - Sevilla 2-2 1 X 2	80 13 7	Máximo 🔧 🛃	LAE
3 Getafe - Celta 0-0 1 X 2	42 29 29	POR TRIPLES / SUBLES / FLIOS	POR ORDENACIÓN DE PORCENTAJES
4 Osasuna - Espanyol 10 1 X 2	61 24 15	TRIPLES 0 + -	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
5 Valiadolid - Ath.Club Blibao 14 1 X 2	83 11 6	DOBLES 0 + -	15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
1 Levanie - Granada H I X Z	20 34 40	FIJOS 5 + -	29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
Betis - R Madrid 21 1 X 2	63 24 13	Invertidos	
9 Extremadura - R Oviedo 12 1 X 2	43 31 26	<u></u>	234567891011121314
10 Huesca - Euenlabrada 2-0 1 X 2	60 27 13	Aciertos	
11 Numancia - Racing S. 1-2 1 X 2	23 29 48	Aciertos Seguidos	
12 Almería - Deportivo 4-0 1 X 2	70 20 10	• Grupo Individual	Grupo Aciertos Relac.
13 Rayo - Elche 2-3 1 X 2	35 33 32	Nº Grupo: 1	
14 Málaga - R.Zaragoza 0-1 1 X 2	81 12 7	2 2003/Euentes/GRUPOS DATOS	TXT
15 Barcelona 1 P15 0 1 2 M R. Sociedad 0 P15 0 1 2 M	📙 Grabar %	5 Fijos (Grp 1) Ac:3	,4,5
6 Triples	Leen %	14 Fijos (Grp 2) Ac:6 3 T / 3 D (Grp 3) Ac:9	,7,8,9
		14 D (I) (Grp 4) Ac:1	,2,3
Anterior Parar Generar Siguiente 🐼 🛞 🦁 🎑	🧕 % WIN1X2	3 T / 3 D (B.1-G.1) Ac:	
Paso, 11: / 18 (Grupos)	🛞 % LAE		
0 1 2 3 4 3 6 7 8 9 10 11 12 13 14 13 16 17 18	00 % Quinieliste		
Directo: Condicionada: Beducida:	🔗 % betfair		
46.656 Ap. 1.134 Ap. 300 Ap.			
34.992,00 € 850,50 € 225,00 €	Añadir Modi	ficar Borrar Grabar	Leer Generar Grupos
	AND REAL PROPERTY OF	SOCPOSITION AND A	
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Tr	iples / 6 Dobles 11 / Abr	il / 2020 11:45

2) Por Porcentajes.

Se pueden generar grupos con los signos, cuyos porcentajes, estén dentro del rango indicado. Por ejemplo, podeos crear un grupo con los signos cuyo porcentaje este comprendido entre 0 y 25, de esta forma se genera un grupo con los signos sorpresas de cada jornada.

De la misma forma, podemos establecer varios grupos indicando sus condiciones correspondientes, pongamos un ejemplo más completo. Vamos a crear 4 grupos, en base al valor de los porcentajes.

- **BASE**. Indicamos 14 fijos en el cuadro de triples, dobles y fijos.
- LÓGICO. Signos de los partidos cuyos porcentajes se encuentren entre 30 y 49.
- **POSIBLE**. Signos de los partidos cuyos porcentajes se encuentren entre 25 y 29.
- **DIFÍCIL**. Signos de los partidos cuyos porcentajes se encuentren entre 16 y 24.
- **BOMBA**. Signos de los partidos cuyos porcentajes se encuentren entre 0 y 15.



Estos 5 grupos los podemos obtener con la configuración recomendada si pulsamos sobre el botón [LEER GRUPOS WIN1X2].

💢 WIN1X2 (2019-2020) - T19J41Q1.1X2 - 15 de marzo de 2020			- 🗆 🗙					
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas/Gráficos Yarios Ayuda								
I ► ► ► S S F E E S S F E E S S I E E S S I E E S S E E E S S E E E S S E E E S S E E E S S E E E S S E E E S S E E E S S E E E E S S E	🗟 📷 🎢 🍓 🛎 🔳 👪 😭 🛠 💲	\$ 💀 🔣 📷 🛛 👀	Condiciones Fijas Condiciones Reservas					
1 1/1/1/1/2/25	Sices La Quiniele	orada: 2019-2020	Jornada: 41					
2020-2021 años	Manual	Azar	Automática					
TEMP. 19-20 JORNADA 41 	X 2 Monima 25 31 21 Minima 25 19 11 Máximo 23 30 30 0 Post representation 26 19 Fost representation Fost representation 33 33 33 Toropeles 26 17 Societtos Seg Acientos Seg 31 28 Acientos Seg 33 33 32 Segundation Segundation	23 26. 4 26. 4 27. 4 28.LES / FLOSS 4 2. 4 2. 5 2. 5 3. 5 2. 5 3. 5 2. 5 3. 5 3. 5 3. 5 3. 5 3. 5 4. 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	Description ball on upper Posible BETFAIR IdM of the product of the pr					
14 Málaga - R.Zaragoza 04 1X ? 15 Barcelona 1 P15 0 1 2 M R. Sociedad 0 0 1 2 M Anterior Parar Generar Siguiente IX2 6 Triples	17 12 003/Fuentes/dato 3raber % Bas (Lógico (Dificil ((Bomba (Bomba ((sg\grupos_win1x2.txt Grp 1) Ac:7,8,9,10 BCT Ac:1,2,3,4,5 Grp 3) Ac:1,2,3,4,5 Grp 4) Ac:0,1 BCT Ac:0,1 BCT Ac:0,1	FAIR TFAIR TFAIR					
Peso 11 / 18 (Grupe) 0 1 2 3 4 5 5 7 8 9 10 11 72 13 14 15 16 17 18 Directo: 46.656 Ap. 34.992,00€ 850,50 € 850,50 €	k LAE 6 Quinisiista 6 betfair adir Modificar Borrar	Grabar Leer	Generar Grupos					
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Triples / 6 Dobles	11 / Abril / 2020	12:06					



3) Por ordenación de porcentajes.

Una opción muy útil con este proceso es utilizar la ordenación por porcentajes, en vez de indicar los dobles o triples que deseamos que se generen en la columna indicada, podemos seleccionar los signos que deseamos incluir en cada grupo, los signos que se generarán serán de acuerdo a los porcentajes indicados.

Un ejemplo de este proceso sería marcar los 7 primeros signos, como se indica en la imagen, y el programa generará una columna con los 8 signos de mayor porcentaje:



Podemos generar hasta un máximo de 300 grupos.

Para generar los grupos en la quiniela, hacemos click sobre el botón [Generar Grupos].

Si queremos modificar alguno, seleccionamos el que corresponda, modificamos el dato equivocado y pulsamos el botón [Modificar].

También es posible capturar automáticamente los porcentajes del LAE. QUINIELISTA o BETFAIR, pulsando sobre el icono correspondiente.

Cada configuración de grupos automáticos es posible guardarla con un nombre que lo identifique para usarlo siempre que se desee. De esta forma podemos generar tantas configuraciones como queramos. Para ellos pulsamos sobre los botones [LEER] y [GRABAR].



Una opción muy importante que podemos usar conjuntamente con lo que acabamos de ver, es verificar los aciertos y fallos que tendría cada uno de los grupos que hemos configurado a lo largo de la/s temporada/s seleccionadas.

Para ello, una vez hemos terminado de configurar los grupos automáticos, pulsamos sobre el icono [VERIFICAR ESTADÍSTICAS] que aparece en la barra de iconos general del programa:

🔯 WIN1X2 (2019-2020) - T19J41Q1.1X2 - 15 de marzo de 2020	-		×
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gráficos Varios Avuda			
🖿 🛤 🕞 🕼 🕼 😥 🙀 🎒 🔮 🔇 🗮 🗠 🖗 🕅 📉 🔢 🛃 🖉 🗿 👰 🌆 🚳 📰 🚱 👘 🗐 👘 🗐	Condiciones Condiciones	Fijas Reservas	

🛋 (Grup	os)										-		×
Temporada	Jda.	Paso 11 Automático	G1	G2	G3	G4	G5	G6			Temp	oradas	
18-1	9 1	X (1)	1	1	1	1	х	- 1			Tomp	or a data o	
18-1	9 2	X (5)	1	х	х	х	х	х		199	8-1999		~
18-1	9 3	X (6)	х	х	х	х	х	х		199	9-2000		
18-1	9 5	X (6)	х	х	х	х	Х	х		200	0-2001		
18-1	9 7	X (5)	х	х	1	х	х	х		200	1-2002		
18-1	9 9	X (2)	1	1	х	1	х	- 1		200	2-2003		
18-1	9 11	X (3)	X	1	1	1	х	х		200	3-2004		
18-1	9 14	X (2)	_√	1	1	1	х	х		200	4-2005		
18-1	9 16	X (2)	1	1	х	1	х	- 1		200	5-2006		
18-1	9 18	X (5)	X	х	х	1	х	х		200	6-2007		
18-1	9 20	X (1)	1	1	1	1	х	1		200	7-2008		
18-1	9 22	X (3)	X	1	1	х	х	1		200	8-2009		
18-1	9 24	X (4)	1	х	х	1	х	х		200	9-2010		
18-1	9 26	X (4)	1	х	1	х	х	х		201	0-2011		
18-1	9 28	X (2)	1	1	х	1	х	1		201	1-2012		
18-1	9 29	X (1)	1	1	1	1	х	1		201	2-2013		
18-1	9 32	X (6)	X	х	х	х	х	х		201	3-2014		
18-1	9 33	X (4)	1	х	х	1	Х	Х		201	4-2015		
18-1	9 34	X (3)	1	х	х	1	X	1		201	5-2016		
18-1	9 35	X (1)	1	1	1	1	х	1		201	6-201/		
18-1	9 36	X (3)	X	1	1	1	х	х		201	7-2018		_
18-1	9 37	X (4)	X	1	х	1	х	х		201	8-2019		
18-1	9 39	X (3)	X	1	1	1	х	х		201	9-2020		
18-1	9 41	X (2)	-√	- 🔨	х	1	х	- 🔨	-				
		DESUM	EN								Solo	jornada	activa
		RESUM	EN								🗷 Aplic	ar Filtro	s
											Fi	tros	
Escrutadas		36	36	36	-36	36	36	36		,			
Acertadas		0	22	24	19	24	0	16		L	S	alır	
Reservas		0	0	0	0	0	0	0			Vor est	adisticas	
Falladas		36	14	12	17	12	36	20			verest	aulsucas	

Y aparecerá una imagen como la siguiente, indicando los fallos y aciertos de cada grupo:

Esta opción nos permitirá "ajustar" los valores de aciertos de cada grupo de una forma muy sencilla. Podemos ver más ampliamente esta opción en el apartado 5.11 de este manual.



2.11.2.- FALLOS EN GRUPOS.

Podemos establecer bloques de grupos, e indicar cuantos de estos grupos podemos fallar. Si generamos un bloque con cuatro grupos que previamente hemos introducido y con sus respectivas condiciones, podemos indicar que se pueden fallar "n" grupos, cualquiera de los 4, (por ejemplo, 1 de los 4, sea cual sea).



En esta pantalla estamos indicando que entre los grupos 1, 2 y 3 podemos fallar cualquiera de ellos. Podemos utilizar hasta 15 bloques para condicionar los fallos que se podemos permitir entre los distintos grupos.



2.11.3.- DIFERENCIA ENTRE GRUPOS.

En algunas ocasiones puede ser normal que los aciertos obtenidos en dos grupos cumplan que la diferencia de aciertos entre ambos sea un valor más o menos constante. En estos casos **WIN1X2** puede llegar a reducir la quiniela de forma impresionante.

Por ejemplo imaginemos que tenemos dos grupos. En el grupo 1 que está formado por catorce partidos indicamos que el número de aciertos con respecto a la columna ganadora puede ser: **8,9,10,11**.

En el grupo 2 que también esta formado por catorce partidos el número de aciertos que hemos seleccionado es de : 11,12,13. Con esta opción podemos indicar que la diferencia de aciertos entre estos dos grupos sea exactamente -3, es decir que si acertamos 9 partidos en el grupo 1, en el grupo 2 tenemos que acertar 12 para no cometer ningún fallo.



Este método aunque algo confuso, si se estudia detalladamente y los grupos se van comprobando todas las semanas puede ser un aliado importantísimo.

Para ejecutar esta opción haga click sobre el botón [Diferencias entre grupos] y seleccione los grupos haciendo click sobre el grupo X, sobre el Y, y a continuación indique los cuadros que correspondan a la diferencia que puede haber entre ambos. Los grupos condicionados llevan un * a su derecha para que podamos distinguir los que se han utilizado en esta opción. Para borrar todos los grupos condicionados hay que pulsar el botón [Iniciar]. Si solo quiere eliminar uno de los condicionamientos desmarque todos los cuadros de la pareja de grupos elegida.


2.11.4.- IMPORTAR GRUPOS DESDE FICHERO ASCII.

Es posible importar los grupos directamente a partir de un fichero CSV o fichero con los signos separados por comas.

Un ejemplo de este formato sería:

1,1,1,1,1,1,1,X,1,2,1,2,2,1 1,1,1,X,2,1,1,2,1,2,1,1,1,1 2,1,1,1,1,1,1,1,2,1,X,1,2 X,1,1,2,1,1,2,1,1,2,1,1,1,1 1X,1X2,1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,X,X

LFP1X2 (2008-2009) - T08J23Q5.1X2 - 30 de noviembre de 2008	A REAL PROPERTY AND A REAL	Burness and brand a se	
Archivo <u>Reducciones D</u> esarrollo Listados <u>E</u> stadísticas <u>V</u> arios	Ayuda <u>P</u> leno al 15		
	k 🛛 🛠 🗃 🖉 🗃 🛠 🖳 🕯		Condiciones Fijas
	A		
	LIGA BBVA	Temporada 2008-2	009 Jornada 23
	MANDUAN.	Azar	Automática
Pulatala Rosa			GRUPOS
1. Getafe R Madrid TI R PI			7 8 Descripción
2 Recreativo Villarreal			Grupo 1
3 Valladolid Mallorca 🚺 🗷 💈	1 X E 1 X E 1 X E		
4 Málaga Osasuna 🚺 🛛 🕹	1X2 1X2 1X2		
5 Almeria Deportivo 1 X 2			
G Athletic Club Numancia 1 X 2			
B Espanyol Sporting			
9 Valencia Betis			
10 Xerez Elche 1 X 2			X 2 1 X 2 👢
11 Eibar Murcia 🚺 🛛 🖸			
12 Tenerife Zaragoza 🚺 🕺 💈			
13 Celta R. Sociedad 1 X 2			
14 Salamanca Cordoba 1 X 2			
15 Sevilla Barcelona 🚺 🛛 🖻	1XE 1XE 1XE	1 X E 1 X E 1 X E 1	X E 1 X E 0 Fijos
	Acientes		
	Aciertos	es, X y 2 Signos Se	g. Interrupciones
Anterior Parar Generar Siguiente	0123456	7 012345	5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
		5 A 8	5
1 2 3 4 5 6 7 8 9 18 11 12 13 14 15 16 17 18	1 e	a i 10	e
	e 3	u e11	<u> </u>
Directo : 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 €	E 4	d t 12	
Condicionada :		2 214	
Paso 11 / 18 (Grupos)		15	<u></u>
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	14 Tri	ples 28 / Junio / 20	09 10:49

Para realizar esta acción, solo es necesario pulsar el icono correspondiente a esta opción y seleccionar el fichero TXT correspondiente a los grupos que deseemos importar.



2.12.- PASO 12. (Grupos Relacionados)

Hasta ahora hemos tratado cada grupo como una entidad individual, cada uno de ellos con sus condiciones particulares. Con este nuevo filtro podemos establecer bloques de grupos de forma que las condiciones impuestas se puedan dar en cualquiera de ellos.

Estos grupos se pueden utilizar con aciertos (aciertos relacionados) o bien con variantes, equis y doses (Figuras relacionadas).

Podemos crear hasta 20 bloques de grupos relacionados, cada uno de ellos puede tener hasta 10 grupos si utilizamos aciertos relacionados y 5 grupos si utilizamos figuras relacionadas.

Podemos copiar y pegar cada grupo de unos bloques a otros, podemos copiar y pegar bloques e incluso copiar bloques al portapapeles para poder pegarlo desde cualquier otra quiniela. Estas opciones se activan haciendo click sobre el número de grupo de cada bloque.

2.12.1.- ACIERTOS RELACIONADOS.

Si creamos un bloque con tres grupos que corresponden a tres quinielas bases (14 fijos) que todas las semanas aparecen en distintos medios de comunicación, podemos indicar que en cualquiera de los grupos tiene que haber 6 aciertos y en otro 7 ó 8.

Este filtro es uno de los más "bonitos" y prácticos, pues es donde más se manifiesta la intuición del apostante.

Vamos a desarrollar más ampliamente este concepto, vamos a imaginar un bloque formado por tres grupos, cada uno de ellos es una columna sencilla.





podemos indicar que en **cualquiera (sin importar el orden en el que salgan)**, de estos 3 grupos tienen que aparecer 6 ó 7 aciertos, para ello marcamos la casilla 6 y la casilla 7 en la primera fila de aciertos y luego indicamos como obligatorios 1.

También podemos indicar que en un grupo tienen que aparecer 6 aciertos y otro cualquiera 7, indistintamente de los tres grupos, para ello seleccionamos en la primera fila de aciertos la casilla 6 y en la segunda fila la casilla 7, a continuación en obligatorios marcamos la casilla 2.



También es posible indicar cuantas repeticiones en el número de aciertos. En el ejemplo anterior, la casilla de aciertos repetidos tiene marcadas las casillas 0 y 2. Con ello, lo que estamos indicando es que no se pueden repetir más de 2 veces el número de aciertos obtenidos en cada uno de los tres grupos.

Supongamos que el número de aciertos obtenidos en cada uno de estos tres grupos es:

Grupos	Aciertos
1	6
2	7
3	6

todas las condiciones estarían acertadas, ya que en uno de los grupos tenemos 6 aciertos, en otro 7 y el número de aciertos repetidos son dos, ya que en el grupo 1 y 3 tenemos 6 aciertos.



Si en cada uno de estos tres grupos hubiéramos acertado 6, la condición de aciertos repetidos estaría fallada, pues solo permitimos 2 repeticiones en el ejemplo indicado y en este caso serían 3 aciertos repetidos.

En cada bloque podemos incluir hasta 10 grupos, aunque no es recomendable utilizar más de 5 grupos en cada bloque, para no ralentizar el cálculo del desarrollo final.

En este mismo apartado, es posible utilizar la opción de aciertos acumulados o suma de aciertos, para ello marcamos las casillas que correspondan al total de aciertos que creemos que se van a dar entre los grupos que tengamos en cada uno de los bloques. Como ejemplo con respecto a los 3 grupos del bloque que hemos visto antes, podemos indicar que la suma de aciertos de estos 3 grupos sea de : 16,17,18,19,20,21,22.



Es posible que un determinado bloque de aciertos relacionados se tenga en cuenta o no marcando la casilla correspondiente a cada bloque.

A cada bloque es posible asociarle un texto descriptivo que lo identifique para su mayor control y organización.



Otra opción que podemos utilizar con esta filtro es indicar la diferencia que puede existir entre el grupo o columna que más aciertos ha obtenido y la que menos. Por ejemplo, si utilizamos tres grupos en un bloque:

y acertamos:

Grupos	Aciertos
1	5
2	7
3	8

La diferencia entre el máximo y mínimo sería 3 (8-5).

Siempre hay que considerar la diferencia entre el mayor y el menor, por eso siempre debe ser 0 o mayor que 0.





Pulsando los signos [+] y [-] que aparecen encima de cada número de grupo podemos ir viendo o quitando los signos ordenados por probabilidad de acuerdo a los porcentajes seleccionados, Para acceder a la pantalla dónde seleccionar los % tenemos que pulsar sobre el icono que aparece a la derecha del nombre del bloque.



Para cada bloque, pulsando el botón derecho del ratón, tenemos una serie de acciones que podemos aplicar:

😵 WIN1X2 (2017-2018) - T16J26_6T6D.1X2 - 11 de diciembre de 2016 — 🗆 🗙							
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas/Gráficos Varios Ayuda							
	< 11 🔜 🔞 🚈 🏘 📇 🤇	् 🔐 📯 😫 🥶 🖪 🚃 🖳 📢	Condiciones Fijas				
WINKE an		Temporada: 2016	2017 Jornada: 20 X y 2 Relacionados				
Cuiniela Base			Borrar Bloque				
1 R. Sociedad - Valencia 🚺 🛚 🖉 🚺	X 8 1 X 8 1 X 8		Copiar Bloque				
2 Las Palmas - Leganés 🛛 🚺 🛛 🔤 🚺	XEIXEIXE	1 × 8 1 × 8 1 × 8 1 × 8	Pegar Bloque Bloque Bloque Bloque				
3 R. Madrid - Deportivo			Pegar Blogue de Disco				
4 Eibar - Alaves			🗕 Importar desde fichero 🗖 B6				
5 Celta - Sevilla 1 X 2			B7				
7 Batic - Athlatic Club	X 2 1 X 2 X 2						
8 Gimnástic - Rayo Vallecano	X 2 1 X 2 1 X =	1 X 8 1 X 8 1 X 8 1 X 8					
9 Elche - Getafe	X 2 1 X 2 1 X 2						
10 Levante - Tenerife	x 2 1 X 2 1 X 2	1 X 8 1 X 8 1 X 8 1 X 8	1 X E 1 X E 1 X E ^{E B12}				
11 Córdoba - Cádiz	X = 1 X = 1 X =						
12 Valladolid - Mirandés 🚺 🕱 🖻 🚺	X 2 1 X 2 1 X 2						
13 Lugo - Numancia 🚺 🗵 🔍 🚺	x = 1 x = 1 x =		1 X 2 1 X 2 1 X 2 ■ 816				
14 Zaragoza - R. Oviedo 🚺 🗵 🔍 🚺	X 2 1 X 2 1 X 2	1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2					
15 Villarreal At. Madrid	Aplicar Nombre	3T / 3D	0 F 620				
6 Triples			70				
Generar Parar 6 Dobles	Aciertos 🤡	Suma de Aciertos 🤡	Diferencia de Aciertos				
Anterior Siguiente	Acientos		0 1 2 3 4 5 6 7 8 910				
	cual-	┼┼┼┼┼┼┼┼┝┫	Obligatorios				
Paso 12 / 18 (Grupos Relacionados)	quiera		012345678910				
	grupos						
Directo: 46.656 Ap. 34.992,00 € 434,25 € Reducida:			Borrar Bloque Inicializar				
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Triple	s / 6 Dobles 25 / Junio / 2	017 11:39				



Estas acciones nos permiten:

- Borrar Bloque
- Copiar Bloque
- Pegar Bloque
- Copiar Bloque a disco. Para luego pegarlo desde otra instancia abierta del programa.
- Pegar Bloque desde disco.
- Importar desde fichero. Permite importar columnas desde un fichero TXT, solo permite copiar 10 que son las columnas que admite cada bloque.



2.12.2.- FIGURAS RELACIONADAS.

Al igual que con los aciertos, también podemos utilizar bloques de grupos condicionados por números de variantes, equis y doses. Podemos establecer cutaro grupos dentro de un bloque de la siguiente forma:



Lo que estamos indicando es que en cualquiera de estos 4 grupos tienen que darse las siguientes circunstancias:

- a) Tienen que aparecer 3 variantes, en cualquiera de los 4 grupos.
- b) Tienen que aparecer 1 ó 2 variantes en cualquiera de los 4 grupos.

para ello tenemos que marcar en el primer bloque la casilla correspondiente a los 3 variantes y en el segundo bloque las casillas correspondientes a 1 y 2 variantes. A continuación marcamos como obligatorios 2.



En la siguiente pantalla, tenemos un bloque con 4 estos mismos cuatro grupos e indicamos que en **sólo** uno de ellos tiene que aparecer una "X" y un "2", para ello, seleccionamos las siguientes casillas:

X: 1

2: 1

Obligatorios: 1 Repetidos : 0

🐼 LFP1X2 (2005-2006) - T04J32Q5.1X2 -	- E				
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadís	iticas <u>V</u> arios	Ayuda Pleno al 15			
_ b c≠ k % % ▲ ▲ ■	i 🛛 🔟 🖄	<u>⊿ % ⊜ Q 6' %</u>		liciones Fijas (Click I liciones Reservas (C	zqdo.) lick Ocho.)
	79	Temporada	2004-2005	Jornada	32
		Aciertos		Variantes, X y	2
I Deportivo Villarreal 2 Athletic Club R. Sociedad 3 Osasuna Racing 4 Espanyol Sevilla 5 Numancia At. Madrid 6 Mallorca Zaragoza 7 Valencia Málaga 8 Getafe Albacete 9 R. Madrid Barcelona 10 Betis Levante 11 Valladolid Sporting 12 Córdoba Murcia 13 Málaga B Cádiz 14 Tenerife Tarragona			3 4 2 0 2 0 2 0 2 0 2 2 0 0 2 0 2 0 0 2 0 2 0 0 2 0 2 0 0 2 0 2 0 0 2 0 2 0 0 2 0 2 0 0 0 0 2 0 0 0 0 2 0 0 0 0 2 0 0 0 0 2 0 0 0 0 2 0 0 0 0 2 0 0 0 0 2 0 1 × 2 3 0 0 0 0 3 0 0	RUPOS RELACIONADO A Aplicar Bloques Bloque 1 Bloque 2 Bloque 2 Bloque 2 Bloque 4 Bloque 6 Bloque 6 Bloque 7	storios 2 3 4
0 Dobles	15 16	0123456789	101112131415 0 × 2 101112131415 0		2131415
Directo : 4.782.969 Ap. 2.391.48 Condicionada : 48.088 Ap. 24.04 Paso 11 / 16 (Grupos Relacionados)	1,00 €	Borrar Bloque	× 2	Inicie	lizar
Pantalla principal de introducción de datos y con	liciones		14 Triples	07 / Julio / 2006	20:54



2.13.- PASO 13. (Frecuencia de Aciertos relacionados)

En el paso anterior hemos visto como podemos agrupar varios grupos y condicionarlos de una forma global. Con esta opción podemos utilizar hasta 20 bloques y tres métodos distintos:

1) Seleccionamos [**Columnas**] en la parte superior izquierda e introducimos hasta un máximo de 80 grupos por cada bloque e indicar cuantos aciertos de cada categoría se dan en cada uno de ellos.

2) Seleccionamos [Fichero] en la parte superior izquierda. Podemos utilizar un fichero externo con tantas columnas como se desee, teniendo en cuenta que cada columna debe tener 15 signos y el formato del fichero (TXT) debe ser igual que el generado por la aplicación para cada desarrollo. A diferencia con el método anterior, hay que indicar los límites inferior y superior de cada número de aciertos en lugar de marcar las casillas correspondientes.

Vamos a suponer que creamos un bloque con 50 grupos, cada uno de ellos con 14 signos sencillos. Con esta opción, podemos indicar en cuantos de los 50 grupos podemos tener 14 aciertos, en cuántos de ellos podemos tener 13 y así sucesivamente.

Como ejemplo, si creáramos 30 grupos con 3 triples y 3 dobles cada uno podríamos llegar a indicar lo siguiente:





- 0 a 3 grupos tengan 14 aciertos.
 0 a 5 grupos tengan 13 aciertos.
 0 a 7 grupos tengan 12 aciertos.
 0 a 11 grupos tengan 11 aciertos.
 0 a 16 grupos tengan 10 aciertos.
 0 a 22 grupos tengan 9 aciertos.
 0 a 21 grupos tengan 8 aciertos.
 0 a 14 grupos tengan 7 aciertos.
 0 a 7 grupos tengan 6 aciertos.
 0 a 7 grupos tengan 5 aciertos.
 0 a 6 grupos tengan 3 aciertos.
 0 a 3 grupos tengan 2 aciertos.
- 0 a 1 grupo tengan 1 acierto.
- 0 grupos con 0 aciertos.

Para desplazarnos entre las pantallas de 14 a 7 aciertos y 0 a 6 aciertos solo hay que pulsar la barra de desplazamiento que existe a la derecha de dichas pantallas.

Al igual que con el resto de condiciones que maneja el programa, es posible utilizar reservas, para ello utilizaremos el botón derecho del ratón y la casilla se marcará en color naranja.

Pulsando el botón [Borrar bloque] se borra el bloque seleccionado y pulsando el botón [Inicializar] se borran todos los datos de esta condición.

Podemos copiar y pegar cada grupo de unos bloques a otros, podemos copiar y pegar bloques e incluso copiar bloques al portapapeles para poder pegarlo desde cualquier otra quiniela. Estas opciones se activan haciendo clic sobre el número de grupo de cada bloque.

En la parte derecha de la pantalla aparecen cada uno de los bloques, dónde bien podemos seleccionar cada uno para verlo o bien desmarcarlo para que no se tenga en cuenta a la hora de generar el desarrollo.

De la misma forma que podemos utilizar hasta 80 columnas, es posible utilizar **ficheros** y condicionar los aciertos que se deben dar para cada una de las categorías. Con esta opción sería posible eliminar todas las columnas que sean iguales a las que ya contiene el fichero indicado, bastaría con indicar que los aciertos de 14 deben ser 0.

Es posible indicar el nombre y/o descripción de cada bloque para saber exactamente de que se compone cada uno.

Al igual que en el caso anterior, es posible trabajar con condiciones reservas.



💓 WIN1X2 (2020-2021) - T20J52Q5.1X2 - 23 de mayo de 2021			– 🗆 X
Archivo <u>R</u> educciones <u>D</u> esarrollo <u>L</u> istados <u>E</u> stadísticas / G	ficos <u>V</u> arios A <u>y</u> uda		-
📗 🖿 🗎 💁 🕸 🖹 🛃 🇞 🍪 🎒 🏟 🖬 🗠 🗞	M 🗙 🔟 😸 👩 🚈 🍓 🍮 🔳 🔢 🖬	' 🛠 🗱 🎫 📰 📰 🕄 📢	Condiciones Fijas Condiciones Reservas
Image: Weight of the second	JORNADA 56, UN ÚNICO ACERTANTE PUEDE GANAR 1,3 MILLONES DE EUROS. Columnes Fichero de columnes (sat) Columnes (orden prob.)	Temporada: 2020-2 PRECUENCIA JE ACIERTOS RELACIONADOS	Jornada: 52
1 Celta - Betis 2-3 1 X 2	Mínimo Máximo 💦	/inimo Máximo (Reservas)	B4
2 Elbar - Barcelona 0-1 1 X 2	14 14	14 14	B6
A Huesca - Valencia	13 13	13 13	Con esta opción
5 Levante - Cádiz 22 1 X 2	12 12	12 12	solo se pueden
6 Osasuna - R Sociedad 01 1 X 2	A 11 11	11 11	utilizar ficheros
7 R Madrid - Villarreal 21 1 X 2	C 10 10	10 10	TXT que tengan
B Sevilla - Alavés 1.0 1 X 2	E	8 8	el mismo formato
9 Elche - Ath.Club Bilbao 2.0 1 X 2		7 7	que los generados B13
10 Almería - Logroñés 2-1 1 X 2	0 6 6	6 6	por el programa. B14
11 Espanyol - Tenerife 11 1 X 2	8 5 5	5 5	Al ser columnas
12 Leganés - Málaga 10 1 X 2	4 4	4 4	sencillas no es B17
13 Mallorca - R.Zaragoza 2-1 1 X 2	3 3	3 3	posible utilizar B18
14 Fuenlabrada - Sporting 0.0 1 X 2	2 2	2 2	triples y/o dobles. B19
15 Valladolid 2 P15 0 1 2 M At. Madrid 2 D15 0 1 2 M		0 0	B 20
	Suma Aciertos Diference	cia Aciertos Escaleras	
Anterior Parar Generar Siguiente 🔅 🚯 🗸 🔛	Bloques Bloque 1 - ACIERTO	0123456789	9 1011 121314
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 <mark>13</mark> 14 15 16 17 1 8	Seleccionamos la suma mínima y máxin columnas con los aciertos marca	ma de las Seleccionamos el n dos. máximo que aparec	úmero de columnas mínimo y en con los aciertos marcados.
	Sume Mínime	0 - Veces Mini	mo 0
Directo: Condicionada: Reducida:	La Sume Méxime	0 J Veces Máx	imo 0
	Gen.Fichero Gen.Col.Ganac	loras Gen.Bloques B	orrar Bioque, Inicializar
	All the second s		
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones		21 / Junio / 2021	12:42

Para cada bloque, pulsando el botón derecho del ratón, tenemos una serie de acciones que podemos aplicar:

- Borrar Bloque
- Copiar Bloque
- Pegar Bloque
- Copiar Bloque a disco. Para luego pegarlo desde otra instancia abierta del programa.
- Pegar Bloque desde disco.
- Importar desde fichero. Permite importar columnas desde un fichero TXT, solo permite copiar 80 que son las columnas que admite cada bloque.

3.- Columnas por orden de probabilidad.

Ya hemos visto como condicionar las 2 opciones anteriores (columnas y ficheros), con esta tercera opción podemos condicionar ordenando las distintas columnas por orden de probabilidad a partir de los porcentajes indicados.

Vamos a ver esta potentísima opción de una forma más detallada.



Vamos a condicionar tres partidos cualesquiera del boleto, las 27 columnas de estos tres partidos son:

1X21X21X21X21X21X21X21X21X2

111XXX222111XXX222111XXX222

111111111XXXXXXXX222222222

Si los % de estos tres partidos son:

1 X 2

1.- 32 30 38

- 2.- 31 32 37
- 3.- 65 21 14

las columnas quedarían ordenadas de la siguiente forma:

2212X11XX221X11X2X212X11XX

2X212X1X12X22X1X21X212X1X1

111111111XXXXXX2X22222222

Con este filtro, por ejemplo, podremos elegir que en el desarrollo solo estén las 5 primeras columnas:

2212X

2X212

11111

Vamos a indicar otro ejemplo de forma más detallada, comentando todas las opciones de la pantalla:





Vamos a utilizar los porcentajes de BETFAIR, condicionando los 6 últimos partidos del boleto.

Las columnas totales que conforman el desarrollo de estos 6 partidos son 729.

Con este filtro estamos indicando que, entre las 100 primeras columnas, ordenadas por orden de probabilidad, tiene que estar la que tenga los 6 aciertos.

Si pulsamos sobre el icono [Ver columnas], podemos visualizar estas 100 columnas.

Podemos establecer 2 rangos de columnas y reservas, es decir, podríamos indicar que salgan de la 1 a la 50, o de la 100 a 150 y luego reservas de 200 a 250.

En aciertos hay que indicar los que se deben dar entre las columnas indicadas.

Debido a las tremendas posibilidades de este filtro, recomendamos realizar un estudio exhaustivo de esta potente opción, ya que permite reducir considerablemente el desarrollo sin perder opciones de acierto.

Con el filtro de terminaciones, podemos indicar que las columnas con las terminaciones no seleccionadas, no se tengan en cuenta. Por ejemplo, si marcamos las casillas impares, solo se tendrán en cuenta las columnas impartes (1,3,5... etc...)



2.13.1.- SUMAS DE ACIERTOS Y VECES QUE APARECE CADA UNO.

Es posible indicar la suma de aciertos que se pueden dar en las distintas categorías de aciertos que indiquemos. Se pueden utilizar hasta 10 bloques con distintas configuraciones y rangos de aciertos.

Supongamos que configuramos un bloque de Frecuencia de aciertos formado por varios grupos cada uno con 5 partidos a fijo. Como se puede apreciar en la siguiente pantalla, establecemos los aciertos que se pueden dar en el total de estos grupos:



Con esta opción, también es posible determinar las veces o la suma de los distintos aciertos de todos los grupos que configuran este bloque. Para explicarlo, vamos a ver la siguiente pantalla:



🔅 LFP1X2 (2007-2008) - T06J42Q1.1X2 - 17 de juni	o de 2007			_ 🗆 🛛
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Varios	Ayuda Pleno al 1	5		
┃ ┗ ☞ 🖬 🛃 😿 🦋 🛎 🔄 🖿 🕅 🎞 🔛	a 🍓 🖨 🤇 🖻 :	😤 🖸 📢 🔤 Con	diciones Fijas (Clic) diciones Reservas (k Izqdo.) (Click Dcho.)
	Temporal Bloques Bloque 1	da 2006-2007	Jornada Icar BL DE AC	42 JENCIA JERTOS
1 Gimmasuc Barceiona 1 X 2 2 Celta Getafe 1 X 2 3 Osasuna Al. Madrid 1 X 2 4 Racing Betis 1 X 2 5 Valencia R. Sociedad 1 X 2 5 Athletic Club Levante 1 X 2 7 Sevilla Villarreal 1 X 2 8 R. Madrid Mallorca 1 X 2 9 Recreativo Zaragoza 1 X 2	ACIERTOS	Seleccionamos la suma columnas con los Suma Mínim	a mínima y máxima de saciertos marcados. Reservos	e las O
11 Castellón Málaga 1 x 2 12 Hércules Elche 1 x 2 13 Nurnancia Valladolid 1 x 2 14 Sporting Xerez 1 x 2 15 Espanyol Deportivo 2 14 Triples 0 0 Dobles 0		= Veces Mínim Veces Máxim	Réservas o 0 15	140 0 28
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 Directo : 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada : 478 Ap. 239,00 € Paso 12 / 16 (Frecuencia de Aciertos)	Borrar Blogs	Seleccionamos el núme máximo que aparecen o Je Inicializa	ero de columnas míni con los aciertos marca	mo y ados. Salir
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones		14 Triples	26 / Junio / 2007	20:21

Con esta condición estamos indicando que los grupos que tengan 4 o 5 aciertos tienen que ser como máximo 15.

En la pantalla de la página anterior podemos observar que para 5 aciertos permitimos hasta 3 grupos y para 4 aciertos hasta 13 grupos. Con esta condición podemos indicar que el total de grupos que tengan 4 o 5 aciertos sea 15.

De la misma forma, es posible establecer el mínimo y máximo que se debe dar con las sumas de los aciertos indicados. Es decir, sumando solo los aciertos que cumplan los que se marquen. En este caso, si contemplamos solo los grupos que tengan 4 o 5 aciertos y obteniendo los siguientes resultados la suma sería la siguiente:

2 grupos con 5 aciertos: $2 \times 5 = 10$ 10 grupos con 4 aciertos: $10 \times 4 = 40$ La suma sería : 40 + 10 = 50Y el número de veces : 2 + 10 = 12



2.13.2.- DIFERENCIA DE ACIERTOS.

Es posible indicar la diferencia entre el máximo y mínimo de aciertos de todas las columnas que configuran cada bloque.

Si nos basamos en la siguiente pantalla:



Estamos indicando que la diferencia entre el máximo de aciertos de todas las columnas que configuran el bloque y el mínimo de estos tiene que ser 3 ó 4.

Es decir, si la columna con más aciertos tiene 4 y la que menos tiene 1, la diferencia sería 3 y por lo tanto la condición estaría acertada.

2.13.3.- ESCALERAS.

Este filtro permite eliminar columnas basándonos en la diferencia o saltos entre columnas consecutivas.

Los parámetros de que consta este filtro son:

- Número de columnas por escalera. Aquí indicaremos cuantas columnas configuran cada escalera. El número mínimo siempre será 2 y como máximo cada escalera puede constar de 10 columnas. Si hemos definido un bloque de 80 columnas de 14 fijos y definimos que cada escalera se compone de 2 columnas, tendremos un total de 79 escaleras formadas por las columnas 1-2, 2-3, 3-4, 5-6, 79-80.

Si cada escalera se compone de 3 columnas tendremos un total de 78 escaleras, formadas por las columnas: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 78-79-80.

Así podremos configurar las escaleras que deseemos, indicando cuantas columnas conforman cada escalera.



💓 WIN1X2 (2012-2013) - FAI_49.1X2 - 26 de mayo de 2013		
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gra	ficos <u>V</u> arios A <u>y</u> uda <u>P</u> leno al 15	
📗 🖬 🛤 🔛 🖏 📽 🔛 🌺 🦦 🖴 🔩 🗉 🔛 💹	🗙 🛄 📓 🚈 🚑 🔾 🗃 📯 😫 関 📲	Condiciones Fijas
Curniela Base	Temporada: 2012 4 • Columnas File Accentos • Fichero Recacionados 1 2 3 4 5 6 7	013 Jornada: 49 pelicar 14 Fijos ₩ 81 × 9 10
1 Valencia - Granada 🚺 🛚 🛛		
2 Osasuna - Sevilla 🛛 🛛 🛛 🖉 2		🖣 🖉 🚽 🖉 🚽 🖉 🖬 🖉 B5
3 R. Sociedad - R. Madrid		
4 Malaga - Deportivo		
6 Valladalid - Celta		1 🗙 😑 1 🗙 2 1 🗙 🖃 🖬 89
7 At, Madrid - Mallerca	1 X 2 3 X 2 3 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 1 X 2 3 X 2	
8 Betis - Zaragoza 🚺 🛛 🖓		
9 Athletic Club - Levante		
10 Huesca - Sporting		1 🛛 🗉 1 🗶 🖃 1 🗶 2 🔳 B14
11 Mirandés – Las Palmas 1 🛛 🛛 🖄		
12 Murcia – Ponferradina 🚺 🕱 2		
13 Racing - Guadalajara 🚺 🛛 🖊		
14 Alcorcón - Almería		B 19
15 Getafe - Rayo Vallecano 👖 🔀 🔤		
14 Triples		
Generar () Dobles	Aciertos 🥝 Suma Aciertos Diferencia Acie	ertos Escaleras 🥝
	P 3 4 5 6 7 8 9 10	Tpo Escalera Ascendente Descendente
Anterior Parar Siguiente	Salto entre Columnas	🔊 Mixta
Paso 13 / 18 (Frecuencia de Aciertos)		A DESCRIPTION OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OF THE OWNER OF THE OWNER OW
8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 18 11 12 <mark>13</mark> 14 15 16 17 18	Número 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222342 Escaleras	5 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40
Directo: Condicionada: Reducida: 1.190.036 Ap. 4.711.057 Ap. 2.355.528,50 €	Gen.Grupos Gen.Col.Ganadoras Gen.Bloques	Borrar Bloque Inicializar
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	14 Triples 09 / Junio / 20	13 13:43

- **Salto entre columnas:** Indicamos la diferencia entre los aciertos entre columnas consecutivas. Para ello disponemos de otro parámetro que es el tipo de escalera (Ascendente, Descendente, Mixta).

Si la escalera es ascendente, y hemos marcado que el salto entre columnas es 1, se cumplirá la escalera si una columna tiene un número N de aciertos y la siguiente tiene N+1.

Si la escalera es descendente, y hemos marcado que el salto entre columnas es 1, se cumplirá la escalera si una columna tiene un número N de aciertos y la siguiente tiene N-1.

Por último si la escalera es mixta, hemos marcado que el salto entre columnas es 1, la diferencia entre 2 columnas consecutivas tendrá que ser 1 ó -1.

Si la escalera se compone de 3 columnas, se tiene que cumplir lo mismo pero entre las tres columnas.

Por ejemplo, si la escalera es ascendente, se compone de 3 columnas y el salto entre columnas es de 1, se cumplirá la escalera si la primera columna tiene N aciertos, la segunda N+1 y la tercera N+2

En la pantalla de ejemplo que aparece un poco más arriba vemos que tenemos los siguientes aciertos en las 10 primeras columnas:



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	2	1	1	1	1	Х	1
1	1	1	2	2	1	Х	1	1	1
2	1	2	2	2	2	2	Х	1	1
1	2	2	1	1	2	2	1	1	Х
2	Х	2	2	2	2	2	2	1	2
Х	1	Х	Х	Х	1	1	1	2	1
1	Х	Х	1	1	1	2	1	1	1
2	1	2	Х	1	1	Х	1	1	Х
2	Х	Х	1	1	1	1	1	1	1
1	2	Х	1	Х	1	1	1	Х	2
1	1	Х	2	2	2	2	Х	2	2
1	Х	2	2	2	Х	Х	1	1	Х
1	Х	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	2	Х	2	2	2	Х	Х
7	6	5	5	5	6	4	8	4	3

Hemos definido que cada escalera consta de 2 columnas, es MIXTA y el salto entre columnas debe ser 1. Por lo tanto, entre estas 10 columnas hay 4 escaleras:

Entre la columna 1 y 2:	Diferencia +1
Entre la columna 2 y 3:	Diferencia +1
Entre la columna 5 y 6:	Diferencia -1
Entre la columna 9 y 10:	Diferencia +1

Esta condición es muy efectiva si en cada bloque aparece un número bastante alto de columnas y cada una de ellas tiene un número alto de partidos.

2.13.4.- GENERAR GRUPOS.

Es posible que el programa genere automáticamente los grupos que deseemos, hasta 80 por cada bloque, tomando como base los porcentajes indicados para signo y partido.

Para generar estos grupos se podrán indicar las columnas o grupos que deseemos, así como el número de fijos, dobles y/o triples que tendrán cada grupo. Si lo deseamos, también es posible indicar el número de variantes, equis y doses que deseamos que tengan las columnas generadas.

En vez de generar los grupos, es posible generar un fichero con el número de columnas que deseemos. En este caso siempre serán signos fijos los que compondrán cada columna.

Se puede indicar si desea generar las columnas:

- De forma aleatoria
- Más probables
- Menos probables



En el caso de que tengamos marcado el check : [Columnas por orden de probabilidad], aparecerá la opción para seleccionar:

- X partidos más fáciles.
- X partidos más complicados.
- X partidos que juegan antes.
- X partidos que juegan los últimos de la jornada.

2.13.5.- GENERAR BLOQUES DE GRUPOS.

En el punto anterior hemos visto cómo es posible que el programa genere automáticamente los grupos que deseemos, hasta 80 por cada bloque, tomando como base los porcentajes indicados para signo y partido.

Con esta nueva opción podemos generar hasta 10 bloques de grupos de forma simultánea.

Para ello, indicaremos en cada bloque el número de columnas que deseamos generar y que cantidad de fijos, dobles y triples debe tener cada una de las columnas que el programa generará automáticamente.

En vez de generar los grupos, es posible generar un fichero con el número de columnas que deseemos. En este caso siempre serán signos fijos los que compondrán cada columna.

Los porcentajes en los que se basará el programa para generar las columnas podemos indicarlos manualmente o bien cogerlos automáticamente:

- 1. Los que genera directamente el programa.
- 2. Los que publica el L.A.E.
- 3. Los que aparecen en la web <u>www.quinielista.com</u>



ee.	NERS	CIÓN	AUTOMÁT	IICA DE BL	OQUES	DE COL	UMNAS
45 48	30 30	25 22				(0
35 45	33 30	32 25	Bloques	Columna	s Fijos	Dobles	Triples
50	30	20	Bloque 2	- 80	4	5	5
30	35	35	Bloque 3	▼ 80	14	0	0
50	30	20	Bloque 4	✓ 40	2	6	6
30	35	35	Bloque 5	▼ 80	0	14	0
48	30	22	Bloque 6	✓ 40	0	5	0
55	28	17	Bloque 7	▼ 80	5	0	0
35	33	32		-			
45	30	25	-	-			
40	30 28	20 17	6				
- 55	20		-				
1	X	2	Generar	Grabar 9	% Leer	%	Sali

2.13.6.- GENERACIÓN DE COLUMNAS GANADORAS.

En este paso, también es posible generar de forma automática las columnas correspondientes a las columnas ganadoras de las temporadas seleccionadas que cumplan los criterios indicados.





Si el número de columnas a generar es igual o inferior a 80 se generan las columnas correspondiente en el bloque activo, pero si el número es superior a 80 se generará un fichero con las columnas correspondientes, sin limitación alguna.



2.14.- PASO 14. (Sumas / Rangos / Productos / Coeficiente de probabilidad)

2.14.1.- SUMAS.

Es posible asignar a cada partido un índice valorando cada uno de los signos que se pueden producir. El programa, permite acotar los valores entre los que tiene que estar comprendida la suma de los 14 índices ganadores que se han asignado a los partidos que componen el boleto. De esta forma podemos reducir sustancialmente el número de combinaciones. Esta suma se puede realizar sobre los 3 signos simultáneamente (1X2) o bien por cada signo por separado, es decir, la suma de los valores asignados para los signos "1" ganadores, para las "X" y para los "2".

Vamos a partir del siguiente ejemplo:

🔯 LFP1X2 (2005-2006) - T05J29Q1.1X2 - 19 de marz	o de 2006		
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Varios	AyudaPleno al 15	and the second second	
		Condicione	s Fijas (Click Izqdo.)
			IS Heservas (Click Deno.)
	Temporada	2005-2006	Jornada 29
	Manual	Azar	Automática
Contrata Plana			Sand Street Street Street
1 Villarreal At. Madrid 🖪 🛛 🛛	50 30 20	X Aplicar	SUMAS X
2 Sevilla Mallorca 🚺 📓 🔤	69 20 11		
3 Cádiz Alavés D X	38 31 31	Suma Minima	500 291
A Cella Almelic Ciub	61 26 13 36 22 22	Suma Máxima	600 717
G Getafe Deportivo 1 X 2	50 30 20	Suma Minima (1)	0
7 Málaga Zaragoza 🚺 😣 📃	50 30 20	Suma Méxima 141	747
🛛 🖪 🖉 🔤	80 14 6	Suma Maxima L11	
9 Racing Valencia 1 X	41 29 30	Suma Mínima IXI	0
11. C. Murcia Hércules 1 X	50 30 20	Suma Máxima IXI	391
12 Tenerife Xerez 1 X 2	50 30 20	Suma Mínima (2)	0
13 Sporting Numancia 1 X 2	50 30 20	Suma Máxima (2)	292
14 Valladolid Castelion L X	50 30 20		Reservas
Tal R. Sociedad Bai celona	Blogues	Diferencia entre	e bloques de sumas
Triples OO	Pares	Bloque Bloque	Aplican
	3 Pares		Mínimo
	4	4 4	Máximo
Directo: 31.104 Ap. 15.552,00 €	5 mpare		Interter land
Condicionada: 122 Ap. 61,00 €			Inicializar
Paso 13 / 16 (Sumas)	Borrar Bloque	Inicializar	11 0
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	5 Ti	iples / 7 Dobles 08	/ Julio / 2006 10:24

Si la quiniela ganadora fuera:

XXX2-222X-111-111

la suma correspondiente a estos signos sería: 463.

Con **WIN1X2**, podemos acotar la suma mínima y máxima entre las que tiene que estar comprendido este valor. Si en este ejemplo, se hubiera establecido lo siguiente:

Suma Mínima = 450 Suma Máxima = 500 no tendríamos ningún fallo.



Es posible indicar hasta dos rangos de sumas, es decir, podemos indicar que la suma puede estar comprendida entre los valores

Suma Mínima = 450

ó

Suma Máxima = 530

Suma Mínima = 580

Suma Máxima = 630

Con estos valores, las suma debe estar comprendida entre cualquiera de los dos rangos de sumas que hemos incluido. Es suficiente que se cumpla uno solo de estos rangos de sumas para que no se produzca ningún fallo con esta condición.

Esto mismo, lo podemos realizar sólo para los signos "1" o para las "X", "2" o "Variantes".

Podemos establecer hasta 6 bloques de sumas, cada uno es independiente de los restantes.

Los valores incluidos en el cuadro con fondo naranja son considerados reservas.

También es posible indicar si deseamos que la suma final de los valores asignados a cada partido sea par o impar.

Otra opción muy interesante, es establecer el valor que puede resultar de la diferencia entre dos bloques de sumas. Si en el bloque 1 la suma de los signos ganadores es: 576 y en el bloque 2 la suma es 650, la diferencia entre el bloque 1 y 2 será: -74.

💸 WIN1X2 (2015-2016) - T15J63Q1.1X2 - 26 de junio de 2016		10 2 5	F_	E C	
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas/Gráficos Varios /	Ayuda				
📗 📼 🖃 🗟 🕸 🖬 🛃 🎭 😺 🛎 🔷 🗉 🗠 🕅 🗠 🖬 💀	🞢 🍓 🛎 🔍 i	🗃 🛠 😫 📕 📢		Condi Condi	ciones Fijas ciones Reservas
CONTRACTOR INTERVIEW		Tempora	da: 2019-2	o16 Jor	nada: 63
	IANUAL	A	zar	Auto	mática
Quiniela Base	BUMAS	R	angos	Prode	uctos
1 Cruzeiro - Palmeiras 1 🛛 🛛 🖉	28 31				X Aplicar
2 Flamengo - Fluminense	32 22	S 18	V	Reserves	
4 Santos - San Paulo	29 26	Suma Mínim	500		
5 América - At Mineiro	28 27	Suma Máxin	na 560		595
6 Atl.Paranaense - Gremio 1 X 2 41	31 28	Suma Minima	(1)		0 298
7 Internacional - Botafogo 💶 🗵 🔤 🕴 40	30 30	Suma Maxima			090
8 Sport Recife - Chapecoense	21 26	Suma Mávima	00	- 1	21 211
9 Figueirense - Coritiba	29 24	Suma Minima	(2)		0
10 Seattle Soun New York City 1 X 2 39	30 31	Suma Máxima	a (2)	3	84 192
12 Columbus Crow - New England 43	32 25	Suma Mínima (\	/tes)		0
13 Orlando City - Toronto II X 2 39	31 30	Suma Máxima ()	Vtes)	4	25
14 San José - La Galaxi 1 🛛 2 41	33 26	Co	peficiente de p	probabilidad	
15 Corinthians P 12M 40 Santa Cruz 15 012M 1	31 29 X 2	Mínimo Máximo		0,0534 29,1028	3
6 Triples	loques	Par / Impar	Diferencias e	ntre bloques	de sumas
Generar Parar 6 Dobles			Bloque Bloque		Reservas
Anterior Siguiente Biog Biog Biog Biog	ue 1 ue 2 ue 3 ue 4	Pares	1 1 2 2 3 3 4 4 5 5	Minima Máxima Minima (1) Máxima (1)	
Paso 14 / 18 (Sumos / Productos) Blog	ue 6	Impares	6 6	Minima (X) Máxima (X)	
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18			Aplicar Inicializar	Minima (2) Máxima (2)	
Directo: 46.656 Ap 34.992,00€ 799,50€ 25,00€ Born	rar Bloque	Inicializa	ar Gra	bar %	Leer %
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Triple	s / 6 Dobles	24 / Junio / 201	16	17:13



Diferencia entre bloques de sumas.

Hemos visto como podemos introducir bloque de sumas, con esta condición es posible indicar la diferencia que puede haber entre los bloques elegidos. La diferencia se puede condicionar sobre el total, sobre la sumas de "1", "X" y / o "2".

Vamos a ver el siguiente ejemplo, dónde hemos condicionado dos bloques de sumas:



Lo que estamos indicando es que la diferencia entre la suma del bloque 1 y la del bloque 3, puede estar comprendida entre -10 y 10, y como reservas entre -20 y 35.

Para la suma de los partidos que hayan terminado en "1", la diferencia entre las sumas de ambos bloques estará entre -10 y 10, y como reservas entre 11 y 20.





Terminaciones de Sumas:

Es posible filtrar también por la terminación del valor de la suma:

💢 WIN1X2 (2019-2020) - T19J41Q1.1X2 - 15 de marzo de 2020			- 🗆 ×					
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas/Gráficos Varios Ayuda								
🖡 🖿 🛏 🖪 🎕 🗈 🛃 🐱 🧏 🖉 🗮 🗠 % 📶	× 🔟 🔜 👩 🚈 🌆 🗉	8 🕾 🛠 🗱 📰 📰 🕄 👀	Condiciones Fijas Condiciones Reservas					
8 WIN179 25 2020-2021 años	ICENCIA ADICIONAL: Instala el rograma y obten la clave. NADA ÁS III Regalo WIN1X2 25 AÑOS. SUMAS	Temporada: 2019-2020 Rangos Productos	Jornada: 41 Coeficientes					
TEMP. 19-20 JORNADA 41 Image: Constraint of the state of	1 X 2	. 👩 🥑 🔛	X Aplicar					
2 At. Madrid - Sevilla 22 1 X 2 3 Getafe - Celta 0-0 1 X 2 4 Osasuna - Espanyol 1-0 1 X 2	40 30 21 67 20 13 40 30 30 54 26 20	uma Mínima 610 uma Máxima 670 erminaciones a	313 509 705 7.5-8-5-1					
5 Valladolid - Ath. Club Bilbao 14 1 X 2 6 Levante - Granada 14 1 X 2 7 Villarreal - Leganés 12 1 X 2 8 Betis - R Madrid 24 1 X 2	69 18 13 29 33 38 34 33 33 55 26 19	ume Mínime (1) uma Máxima (1)	0 339 678					
9 Extremadura - R. Oviedo 12 1 X 2 10 Huesca - Fuenlabrada 20 1 X 2 11 Numancia - Racing S. 12 1 X 2	41 31 28 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53 53 29 18 53<	uma Mínima (X) uma Méxima (X)	0 191					
12 Almería - Deportivo 40 1 X 2 13 Rayo - Elche 23 1 X 2 14 Málaga - R.Zaragoza 04 1 X 2	60 24 16 35 33 32 67 19 14	uma Máxima (2) uma Mínima (Vtes) uma Máxima (Vtes)	340 0 401 201					
15 Darcelonia 1 P15 0 1 2 M R. Sociedad 0 1 2 M 1 1 2 M Anterior Parar Generar Siguiente Image: Siguiente<	Bloques Bloque 1 Bloque 2 Bloque 3	r / Imper Diferencies entre b Bloque Bloque 1 1 1 Mánia 2 2 Mánia 3 3 Mínima	oques de sumas Receivas ma					
Peso 14 / 18 (Sumas / Productor) D 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 72 13 14 15 16 17 18 Directory Concilicionador Directory	Bloque 5 Bloque 6	Aplicar Inicializar	(1) (X) (X) (2) (2)					
46.656 Ap. Condicionada: Heducida: 34.992,00 € 1.134 Ap. 300 Ap. 225,00 € 225,00 €	Borrar Bloque	Inicializar Grabar %	Leer %					
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Triples / 6	Dobles 11 / Abril / 2020	13:38					

De esta forma, por ejemplo, las columnas cuyas sumas terminen en 5, 7 u 8 no formarán parte del desarrollo de la quiniela.

En la parte derecha de terminaciones, aparecen las terminaciones que se han dado en las últimas 5 jornadas, este dato nos puede servir como ayuda.



2.14.2.- RANGOS.

Hemos visto como utilizar las opciones de Sumas y Productos. La opción de rangos es muy similar con la diferencia de que nos basamos en los porcentajes indicados para cada partido y signo para realizar la previsión de acertantes dependiendo de los valores de cada columna.

Existen 2 opciones para condicionar este filtro.

- Acertantes o Premios de 14 aciertos.

De esta forma solo tenemos que indicar que columnas deseamos aceptar en base al número de acertantes previsto para cada una de ellas.

WIN1X2 (2012-2013) - FAI 50.1X2 - 02 de junio de 2013								
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas/Gráficos	Varios Avuda	Pleno al 15						
		≝ Q @ % 1	Image: A marked block		Condiciones Fijas			
					Condiciones Reservas			
A TITIKTYA		T.	emporada	a: <u>2012-20</u>	13 Jornada: 50			
	MANU		A75	10	Automática			
Quiniela Base	INTAICE/				Tavamavica			
L Granada - Gatafa	Sum	as	RAN	GOS	Productos			
2 P. Madnid - Osasuna	53 26	21 N	Acertantes	Premio 14	A Aplicar			
3 Deportivo - R. Sociedad	87 8	5	0	1.148.625 €				
4 Barcelona - Málaga	38 21	41	1	1.148.625 €				
5 Zaragoza - At. Madrid	82 10	8	2	574.312 €	Recaudación			
6 Levante - Betis 1 🛛 🕹 2	49 20	31	3	382.875 €	9.571.881,00			
7 Rayo Vallecano - Athletic Club 🚺 🛽 🖉	24 26	50	4	287.156 €				
8 Córdoba - Mirandés 🚺 🛚 🖉	60 22	18	5	229.725 €	📕 🛄 Grabar %			
9 Las Palmas - Numancia 🛛 🛛 🛛 🛛	48 28	24	6	191.437 €				
10 Hércules - Murcia 🚺 🛽 🖉	/4 16	10	7	164.089 €	Leer %			
11 Ponferradina – Racing	48 24	28	8	143.578 €				
12 Guadalajara – Lugo 🚺 🛽 🖉 🛛	54 20	20	9	127.625 €	6 % WIN1X2			
13 Sabadell - Elche 🚺 🛛 🖉	22 32	10	10	114.862 €				
14. Almería - Girona 🚺 🛽 🖉	52 30	10	11	104.420 €	ID % LAE			
15 Sevilla - Valencia 🛛 🚺 🔀 🔤	30 23	15	12	95.718 €				
14 Triples			13	88.355€				
Generar 0 Dobles	1 X	2	14	82.044 €	🦞 % Guinielista			
	Bloques		15	76.575 €				
	Ploque 1		16	71.789€				
	Bloque 2		17	67.566 €				
Anterior Parar Siguiente	Bloque 3	1	18	63.812 €				
	Bloque 4		19	60.453 €	Inicializar			
Paso 14 / 18 (Sumas / Productos)	Bloque 5		20	57.431€				
8 1 2 3 4 5 6 7 8 9 18 11 12 13 14 15 16 17 18	Disque o		21	54.696 €				
			22	52.210 €	- Borrar Bloque			
Directo: Condicionada: Reducida: 1.190.036 Ap. 246 Ap.			23	49 940 € I _				
595.018,00€ 123,00€								
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones		14 Triples		09 / Junio / 2013	12:08			

En este ejemplo solo se generarán aquellas columnas que tengan un número previsto de acertantes de 14 comprendido entre 5 y 15.

Al ser una previsión, el número de acertantes indicado puede no coincidir con el real de acertantes de la jornada.

El que el número de acertantes se aproxime al máximo al real dependerá mucho de los porcentajes indicados para signo y partido.

Es imprescindible indicar la recaudación prevista para la jornada. Este importe lo puede indicar basándose en importes de jornadas anteriores.



- Premios de 13 aciertos.

Con esta opción, podemos seleccionar aquellas columnas que tengan una previsión de acertantes o de cobro para cada uno de ellos de 13 aciertos que esté comprendido entre los valores indicados.



En el ejemplo vemos que solo se generarán en el desarrollo aquellas columnas cuya previsión de cobro para los 13 aciertos esté comprendida entre 500 y 2000 €.

Como ya hemos comentado anteriormente, al ser una previsión, el número de acertantes indicado puede no coincidir con el real de acertantes de la jornada.

El que el número de acertantes se aproxime al máximo al real dependerá mucho de los porcentajes indicados para signo y partido.

Es imprescindible indicar la recaudación prevista para la jornada. Este importe lo puede indicar basándose en importes de jornadas anteriores.

Una vez generado el desarrollo, podemos ver el verdadero rango jugado si pulsamos sobre el icono de la flecha azul con una interrogación.

- Premios de 12 aciertos.

Exactamente igual que con 13 aciertos, pero adaptado a los 12 aciertos.

- Premios de 11 aciertos.

Exactamente igual que con 13 aciertos, pero adaptado a los 11 aciertos.



- Premios de 10 aciertos.

Con esta opción, podemos seleccionar aquellas columnas que tengan un previsión de cobro para los acertantes de 10 que este comprendida entre el rango correspondiente.

En este ejemplo solo se generan las columnas que tengan una previsión de cobro para los premios de 10 que esté comprendida entre uno y tres euros.







2.14.3.- PRODUCTOS.

Es posible asignar a cada partido un índice valorando cada uno de los signos que se pueden producir. El programa, permite acotar los valores entre los que tiene que estar comprendido el producto de los índices ganadores que se han asignado a los partidos que componen el boleto. De esta forma podemos reducir sustancialmente el número de combinaciones.

Vamos a partir del siguiente ejemplo:



Si la quiniela ganadora fuera: 2X22-111X-111-1X1

El producto correspondiente a estos signos sería: 192.867.366,39

Con **WIN1X2**, podemos acotar el producto mínimo y máximo entre las que tiene que estar comprendido este valor. Si en este ejemplo, se hubiera establecido lo siguiente:

Producto Mínimo = 100.000.000,00

Producto Máximo = 200.000.000.00

no tendríamos ningún fallo.

Los valores incluidos en el cuadro con fondo naranja son considerados reservas.

Un buena forma de utilizar esta opción es incluir en la valoración de cada uno de los signos de cada partido los valores que adjudican las casas de apuestas. Dependiendo del valor del producto de los signos ganadores podemos ajustar la quiniela para que se ajuste a los signos más lógicos o a los más complicados. Teniendo en cuenta que las casas de apuestas dan más valor a los signos complicados, cuanto mayor sea el producto final obtenido mayor grado de complejidad tendrá la quiniela.

Es posible grabar los valores indicados para cada signo y partido para luego leerlos en cualquiera de los restantes bloques.



2.14.4.- COEFICIENTE DE PROBABILIDAD.

El coeficiente de probabilidad nos permite filtrar las columnas que van a componer su desarrollo a partir de la probabilidad de cada signo. Para ello, es imprescindible indicar la valoración de cada signo en cada partido. Esta valoración al igual que hemos visto anteriormente puede ser la que publica el LAE, la web de Quinielista, BETFAIR o los que cada uno quiera rellenar. A partir de estos porcentajes, el coeficiente de probabilidad será mayor si la quiniela es muy sencilla, es decir, los signos ganadores son los de mayor valoración y será menor a medida que se incremente la dificultad de la quiniela:

💢 WIN1X2 (2021-2022) - FAI_2021_41.1X2 - 27 de febrero de 2022			– 🗆 🗙					
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas/ Graficos Varios Ayuda								
📗 🛏 🛤 🕼 🕼 😹 🦬 🍇 🏯 🗬 🖬 🗠 🗞 📶 🗮 📷 🥸	🚈 🍻 🍮 🔳 👪 📽 🛠) 🗱 🎫 🖪 📰 💷 🛛 👀	Condiciones Fijas Condiciones Reservas					
Boter pendienter: 1 4 57 617 855 66 1 57 2022 2023 5 10	J#55:121.518,56 - J#58:108.739,91 - J#60:237031,75	5:121.518.56 8:108.739,31 60:237031.75 Rangos Productos COE						
más de 25 años con la quiniela TEMP. 21-22 → JORNADA 41 → □ + ■ = ■ ■	ajos A (i) Matemáti	cos) Porcentajes B (?						
1 Levante - Elche 30 1 X 2 2 Getafe - Alavés 22 1 X 2 3 Rayo - R.Madrid 01 1 X 2 34 34 3 Rayo - R.Madrid 01 1 X 2 34 34 34 4 At. Madrid - Celta 20 1 X 2 34 34 5 Villarreal - Espanyol 54 1 X 2 34 34 6 Sevilla - Betis 24 1 X 2 34 34 8 Barcelona - Ath.Club Bilbao 40 1 X 2 34 34 9 Alcorcón - Ponferradina 22 1 X 2 34	33 33 34 33 35 33 36 33 37 28	43 31 26 63 25 12 10 14 76 73 18 9 69 20 11 41 34 25 68 21 11 68 21 11 15 23 62 81 13 6 63 27 10 18 30 52 84 10 6 1 X 2	 ☑ Aplicar ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ 					
Anterior Parar Generar Siguiente Peso 14 / 18 (Gumas / Productors 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 72 13 14 16 16 17 18 Diracto: Condicionada: Reducida:	Minim Máxim CP >=1	eficiente de probabilidad 0 15 0,00 0 25 4403,21 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101	entre A y B 100 () 129 ()? 1121314 Número pertides					
92.065 Ap. 69.048,75€ 184,50€ Inicializar								
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	14 Triples	20 / Junio / 2022	18:39					

Para los porcentajes A podemos elegir entre: Matemático, WIN1X2, LAE, Quinielista y BETFAIR y para los porcentajes B entre : WIN1X2, LAE, Quinielista y BETFAIR.

El coeficiente de probabilidad es la relación existente entre los %A y %B, cuanto mayor sea el coeficiente más cerca estamos de los %B y más lejos de los %A.

Si lo deseamos podemos grabar los % de las columnas A y B para luego leerlos.

También es posible indicar cuantos partidos tienen un coeficiente de probabilidad >=1 y el resto tendrán un coeficiente de probabilidad<1.

A la derecha de las condiciones reservas, aparecen el valor mínimo y máximo que se pueden dar a partir de los % indicados.



Podemos observar en el siguiente informe EXCEL, que también emite el programa, Listados estadísticos del paso 14, el comportamiento entre los diversos coeficientes para cada jornada:

LISTADO DE SUMAS, RANGOS Y COEFICIENTES DE PROBABILIDAD POR JORNADA																								
				Sun	nas					Rangos						Coeficie	entes de F	Pentahilidad	1		Ī		COLUMNA S	
Temp.	Jda.	6 LAE	% Quinielista	% Betfair I	AF - QUIN	LAF - BET	QUIN-BET	14	13	12	11	10	MAT-LAF	IUQ-TAM	MAT-BET	LAF-QUI	LAE-BET	QUI-LAE	QUI-BET	BET-LAE	BET-QUI	LAE	QUINIFLISTA	BETFAIR
2016-2017	2	511	549	523	-38	-12	26	3	6.493.96€	481.95€	59.34€	13.06€	1.3757	1.9339	2.7864	1.406	2.0249	0.7112	1.4404	0.494	0.6943	745.339	432.393	362.323
2016-2017	4	569	575	587	-6	-18	-12	6	3.502,91 €	251,46 €	31,24 €	7,11€	2,451	2,6439	7,8517	1,0787	3,2038	0.927	2,9695	0,3122	0,3368	386.602	365.584	115.621
2016-2017	6	595	590	553	5	42	37	3	4.566,21€	266,70 €	28,40€	5,94 €	1,3696	1,747	4,4388	1,2758	3,2419	0,7838	2,541	0,3086	0,3936	479.532	484.708	177.512
2016-2017	8	516	532	532	-16	-16	0	0	51.160,06 €	2.122,82€	169,85 €	26,48 €	0,1512	0,4176	1,7922	2,762	11,8532	0,3621	4,2911	0,0843	0,2331	1.280.870	935.231	645.637
2016-2017	10	663	659	596	4	67	63	46	458,41€	40,82€	6,55€	1,99€	20,7573	15,3905	10,0647	0,7415	0,4849	1,3488	0,6539	2,062	1,5291	36.604	53.995	60.270
2016-2017	13	634	633	606	1	28	27	23	1.067,95 €	86,88 €	12,23€	3,21€	8,9479	7,6942	12,1661	0,8598	1,3596	1,1629	1,581	0,7354	0,6324	100.829	113.864	60.388
2016-2017	15	713	695	619	18	94	76	260	112,59 €	13,89 €	2,91€	1,12€	131,0173	80,8134	26,8181	0,6169	0,2047	1,6214	0,3319	4,885	3,0137	1.752	4.087	5.590
2016-2017	16	543	556	548	-13	-5	8	1	17.554,30 €	952,56 €	88,81€	15,52 €	0,3665	0,7117	2,6505	1,942	7,2324	0,5149	3,7237	0,1382	0,2686	723.018	564.210	382.047
2016-2017	18	477	483	496	-6	-19	-13	0	75.081,83€	3.282,27€	256,14 €	39,20€	0,1016	0,1451	0,8842	1,4278	8,7034	0,7003	6,0953	0,1149	0,164	3.694.184	1.900.571	1.302.700
2016-2017	20	508	517	502	-9	6	15	1	20.561,09€	1.066,38 €	100,54 €	18,14 €	0,297	0,2714	0,9282	0,9148	3,1268	1,0932	3,4183	0,3198	0,2924	1.231.900	1.091.780	1.073.097
2016-2017	22	651	648	623	3	28	25	16	1.172,33 €	83,71€	10,98€	2,79€	6,2835	6,4993	12,3737	1,0344	1,9693	0,9669	1,9037	0,5078	0,5252	124.591	126.927	69.235
2016-2017	24	491	495	471	-4	20	24	0	32.461,93€	1.647,32€	151,52€	26,35€	0,241	0,297	0,5616	1,2323	2,3303	0,8115	1,8913	0,429	0,5288	1.871.958	1.423.553	1.871.954
2016-2017	26	679	655	598	24	81	57	80	315,50 €	31,34 €	5,38€	1,72€	37,0254	24,3655	13,7543	0,6581	0,3714	1,5197	0,5646	2,692	1,7717	19.075	31.062	33.477
2016-2017	27	736	724	626	12	110	98	317	100,17 €	11,65 €	2,40€	0,94 €	131,6251	108,7354	25,5054	0,826	0,1937	1,2105	0,2346	5,1605	4,263	2.846	3.444	9.466
2016-2017	31	599	597	549	2	50	48	10	1.890,76 €	148,18€	19,67€	4,80€	4,8653	5,2483	5,14	1,0789	1,0564	0,9271	0,9793	0,9467	1,0212	172.188	161.248	151.994
2016-2017	32	689	689	659	0	30	30	106	261,08 €	26,55€	4,69€	1,55€	45,2616	50,4538	48,4309	1,1147	1,0702	0,897	0,9599	0,9344	1,0419	16.048	15.524	4.636
2016-2017	33	652	660	614	-8	38	46	13	1.352,70 €	97,41€	12,42€	3,02€	6,0814	12,4756	12,3495	2,0513	2,0308	0,4875	0,9898	0,4924	1,0105	106.617	67.237	66.290
2016-2017	34	553	568	557	-15	-4	11	3	6.133,03€	418,16€	47,90€	9,98€	1,3195	2,7038	4,7189	2,0485	3,5757	0,4883	1,7455	0,2796	0,5728	470.133	297.314	209.736
2016-2017	35	734	727	660	7	74	67	213	131,15€	14,20 €	2,73€	1,00€	93,3838	93,6204	41,2474	1,0024	0,4417	0,9975	0,4406	2,2641	2,2692	6.648	6.744	9.612
2016-2017	36	654	651	621	3	33	30	28	800,22€	66,04 €	9,48€	2,57€	12,0234	14,8421	15,9503	1,2343	1,3267	0,8101	1,0748	0,754	0,9306	65.903	56.470	43.073
2016-2017	38	768	750	684	18	84	66	290	90,02€	10,10€	2,02€	0,77€	143,4261	153,4322	58,6797	1,0697	0,4092	0,9348	0,3823	2,4439	2,6149	4.723	3.562	6.707
2016-2017	40	655	634	559	21	96	75	29	657,32€	55,23€	8,26€	2,34 €	14,1733	10,5631	5,2299	0,7453	0,3691	1,3418	0,4951	2,71	2,0199	57.411	80.183	141.040
2016-2017	42	797	786	697	11	100	89	1287	28,94 €	4,44 €	1,17€	0,57€	627,6592	613,798	151,5454	0,9779	0,2415	1,0225	0,247	4,1419	4,0499	236	124	143
2016-2017	43	553	544	502	9	51	42	0	30.585,73€	1.143,39€	90,52€	14,55€	0,1825	0,1108	0,4056	0,6092	2,2231	1,6418	3,6492	0,4497	0,2739	891.600	1.638.939	1.340.003
2016-2017	44	613	604	607	9	6	-3	8	2.282,39€	155,63€	18,98€	4,42€	3,3348	2,1479	10,0022	0,6441	2,9988	1,5523	4,6572	0,3335	0,2148	248.082	354.631	79.917
2016-2017	46	643	639	633	4	10	6	12	1.538,97 €	104,43€	12,97€	3,14€	4,9989	5,9774	17,0034	1,1955	3,4016	0,8364	2,8447	0,2941	0,3516	123.067	114.558	47.979
2016-2017	48	561	568	515	-7	46	53	1	9.108,54 €	502,54 €	51,17€	9,94€	0,7256	0,7986	1,181	1,0997	1,6269	0,9091	1,4791	0,6146	0,6762	591.982	638.690	839.535
2016-2017	49	700	705	617	-5	83	88	219	136,61 €	16,82€	3,46€	1,29€	109,4891	94,1832	16,0347	0,86	0,1465	1,1626	0,1703	6,8284	5,8739	975	3.260	44.740
2016-2017	50	602	579	528	23	74	51	5	2.652,95 €	173,89€	20,96€	4,85€	2,6634	1,3037	1,7789	0,4896	0,6679	2,0424	1,3644	1,4974	0,733	289.180	548.993	707.794
2016-2017	52	641	643	618	-2	23	25	17	1.055,63€	83,70€	11,59€	3,01€	8,7982	11,341	14,8872	1,289	1,692	0,7759	1,3128	0,5909	0,7619	90.588	74.592	50.324
2016-2017	53	787	770	766	17	21	4	734	45,32€	6,03€	1,41€	0,63€	338,6711	231,9718	293,612	0,6849	0,8669	1,4598	1,2656	1,1535	0,79	993	1.758	737
2016-2017	54	495	500	520	-5	-25	-20	0	38.495,43€	1.852,01€	163,02€	27,03€	0,2069	0,3067	1,338	1,4839	6,4718	0,6739	4,3618	0,1546	0,2293	1.201.022	1.350.489	612.482
2016-2017	55	574	574	576	0	-2	-2	6	3.522,07 €	256,34 €	31,54 €	7,09€	2,4782	2,2668	5,2857	0,9148	2,133	1,0933	2,3314	0,4689	0,4289	318.565	327.909	187.905



2.15.- PASO 15 (Suma columnas, eliminación de Columnas y diferencia columnas)

2.15.1- SUMA DE COLUMNAS

Con esta opción podemos especificar el rango de la suma de varias de las columnas utilizadas en los pasos 11, 12, 13 y 15.

💢 WIN1X2 (2021-2022) - T21J52Q1.1X2 - 24 de abril de 2022		– 🗆 X
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gráfic	os <u>V</u> arios Ayuda	
📗 📼 🛤 🗗 👒 🖹 🛃 🎭 🦗 🎒 🗠 🌾 🛛	4 🗙 🔟 👩 🎢 🏘 🖴 🔳 🕄 🗑 📯 🍀 🎫 🖪 🔤 🖳 📢	Condiciones Fijas
1	Botes pendientes: J ^{#55} :121.518,56 J#57:617.855,66 - J#58:108,739,91 - J ⁵ 59:243.349,08 - J#60:237031,75	1-2022 Jornada: 52
más de 25 años con la quiniela	SUMA COLUMNAN Eliminación Columnas	Diferencia Columnas
TEMP. 21-22 V JORNADA 52 V 🗋 🕂 🗐 🖽 📼	Grupos	× Aplicar
1 Alcorcón - R.Oviedo 12 1 X 2 2 Cartagena - Girona 30 1 X 2 5 Lipitaberada 80 1 X 2	✓ Paso 11. Grupo 1 - 5 Fijos ✓ Paso 11. Grupo 2 - 14 Fijos ✓ Paso 11. Grupo 2 - 14 Fijos	
4 Ibiza - Las Palmas HI 1 X 2	Paso 11. Grupo 4 - 14 D	Suma Mínima 32
5 Lugo - Leganés 0-0 1 X 2	Paso 12. Bloque 1	Suma Máxima 36
6 Málaga - Eibar 1-3 1 X 2		Suma Mínima
7 Mirandés - Valladolid 0-1 1 X 2		Suma Méxima
R. Sociedad B - Amorepieta 2-1 1 X 2		Reservas
10 Manchest City - Watford x 1 X 2		Suma Minima
11 Brighton - Southampton		Suma Máxima
12 Burnley - Wolverhampton 2 1 X 2		
13 Chealse - West Ham x 1 X 2		Bioques
14 Liverpool - Everton x 1 X 2		Bloque 1
15 Betis P15 0 1 2 M		Bloque 2
Valencia		Bloque 4
		Bloque 5
		Bloque 6
Anterior Parar Generar Siguiente 🧭 🛞 ᠮ 🂒		Bloque 8
Paso 15 / 18 (Eliminación de Columnas)		Bloque 9
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18		Bloque 10
		Borrar Bloque
Directo: Condicionada: Reducida:		
40.000 Ap. 901 Ap. 300 Ap. 300 Ap. 325,00 € 720,75 € 225,00 €		Inicializar
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	6 Triples / 6 Dobles 20 / Junio / 24	18:08

Con este ejemplo, indicamos que la suma de los aciertos de los grupos 1, 2, 3 y 4 del paso 11, más los aciertos máximos del bloque 1 del paso 12, debe estar comprendida entre 32 y 36 aciertos.

Podemos marcar cualquier bloque o grupo de los pasos 11, 12, 13 y 15, y siempre se tendrá en cuenta el máximo número de aciertos de las columnas que configuran cada bloque.

Tal y como aparece en la pantalla, es posible indicar 2 rangos de sumas y otro más con los reservas que deseemos.



2.15.2- ELIMINACIÓN DE COLUMNAS

Mediante esta opción, podemos eliminar todas las columnas que tengan X signos en común con otras quinielas ya generadas. Este método nos permite no jugar columnas repetidas en distintas quinielas, con el consiguiente ahorro que ello representa.

Al visualizar la pantalla, tenemos que añadir en la lista, las quinielas que vamos a utilizar para eliminar las columnas de la quiniela activa (la que está abierta al ejecutar esta opción). Para ello hacemos click sobre el botón [Añadir Fichero] y seleccionamos el fichero correspondiente.

Si queremos eliminar alguna quiniela de la lista antes de realizar la eliminación, marcamos la que corresponda y pulsamos el botón [Borrar de Lista].

En el recuadro que aparecen debajo de las lista de ficheros, tendremos que marcar las casillas correspondiente al número de signos en común con la quiniela activa.

Si marcamos la casilla 15, sólo se borraran del desarrollo de la quiniela activa aquellas columnas que ya estén en las quinielas indicadas en la lista, en este caso, sólo se borran las columnas que sean completamente idénticas.

De la misma forma, se pueden eliminar todas las columnas que tengan x signos en común como máximo con todas las columnas de otro desarrollo. Imaginemos que tenemos una combinación con la que todas las semanas acertamos 9 o 10, la llamamos quiniela 1. Generamos otra quiniela (Quiniela 2) donde queremos eliminar aquellas columnas que tengan en común más de 10 signos con la quiniela 1 y menos de 9, pues es lo que ya estamos acertando con la quiniela 1. En este caso, tenemos que marcar las casillas 0,1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14 y 15, dejando desmarcadas las casillas 9 y 10.





Si pulsamos el botón [Editar], visualizamos el fichero donde se guardan todas las quinielas que vamos a eliminar, de esta forma, podemos utilizar el editor Notepad de Windows para indicar las quinielas a comparar tecleándolas directamente o utilizando las opciones de Copiar/Pegar.

Podemos utilizar hasta 15 quinielas para eliminar columnas de la combinación activa.

Además de poder eliminar las columnas por el número de aciertos que tengan con respecto a la quiniela activa, también es posible suprimir aquellas columnas que no se encuentren dentro de un rango establecido para las diferencias entre distintas quinielas.

Para verlo de una forma más clara, vamos a poner un ejemplo basándonos en dos de las quinielas que se publican en la web <u>www.win1x2.com</u> todas las semanas.

Partimos de una quiniela con las condiciones que se deseen, en nuestro caso, vamos a escoger un desarrollo que corresponde a una quiniela con 14 triples condicionados a que tengan 4 "X" y 3 "2" (120.120 columnas).



Nos vamos a la opción de Eliminar Columnas indicando:

En estas dos quinielas, indicamos que solo nos elimine de nuestro desarrollo aquellas columnas que no tengan 9,10 o 11 signos en común con cada una de estas dos quinielas. El resultado de este filtro nos deja: 57.214 columnas.



2.15.3- DIFERENCIA ENTRE COLUMNAS

A continuación, establecemos el siguiente filtro. Vamos a eliminar todas aquellas columnas donde la diferencia entre la quiniela 1 y la quiniela 2 no esté comprendida en el siguiente rango.

Los ficheros entre los que podemos indicar las diferencias son los que hemos indicado en el apartado anterior de ELIMINACIÓN DE COLUMNAS.



Es decir, la diferencia entre la quiniela 1 y la 2 debe ser: -2, -1, 0 ó 1 El resultado de la aplicación de este filtro deja el desarrollo en: 52.654 columnas.


2.16.- PASO 16. (IF / THEN)

Se ha incluido un nuevo filtro (IF-THEN) para condicionar grupos del paso 11 en función de que se cumplan unas condiciones u otras.

Con esta opción podemos indicar que si se cumple una determinada condición (IF) se tiene que cumplir la condición indicada en (THEN).

Por ejemplo, si se cumplen las condiciones indicadas en el GRUPO 1 se tienen que cumplir las condiciones indicadas en el GRUPO 2.

Para que funcione este filtro hay que indicar primero los grupos correspondientes en el paso 11, vamos a poner un ejemplo con 2 grupos:

💢 WIN1X2 (2022-2023) - T22J60Q1.1X2 - 28 de mayo de 2023			- 🗆 🗙
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gráf	ficos <u>V</u> arios Ayuda		
🔋 🖿 🛏 🖪 🗞 🖻 🖬 🎭 🦗 🎒 🗠 🗞	🕅 📉 🔟 🔜 🧑 🛵 🦛 🔳 🔢 🗃 🛠	🗱 💷 🔢 📷 🖳 渊	Condiciones Fijas
UUINTIX 2023 2024	GRUPOS X 3D Descripción Grupo 1 MANUAL	Azar	% 🦚 🕹 🥝 Automática
TEMP. 22.23 JORNADA 60 Image: Contrast of the second secon	+ +	- - - - - - 5 6 7 7 7 7 5 6 2 1 2 1 2 2 6 2 1 2 1 2 1 2 2 6 2 1 2 1 2 1 2 1 6 2 1 2 1 2 1 2 1 6 2 1 2 1 2 1 2 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 1 1 1 2 1 2 1 2 1 1 1 1 2 1 2 1 2 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 1 2 1 <td></td>	
14 Huesca - Eibar 2 1 X 2 15 Sevilla 1 P15 0 1 2 M			
Anterior Parar Cenerar Siguiente 1x2 14 Triples Anterior Parar Cenerar Siguiente Ix2 10 Dobles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 12 13 14 15 17 18 19 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 17 18 19 Directo: 4.782.969 Ap. 3.587.226,75 € Condicionada: Reducida:	Aciertos VX2 Sig.Seg. Intern	up Ac.Agrupados Dif.Gr 0 1 2 3 4 5 6 7 6 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	upos Fallos Grupos
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	14 Triples	27 / Junio / 2023	11:32

Si utilizamos el nuevo filtro IF/THEN podemos indicar que si se cumple el grupo 1 también se debe cumplir el grupo 2, pero si no se cumple el grupo 1 el grupo 2 se ignora. Podemos indicarlo tal y como se ve en la siguiente pantalla:



			THEN		X Aplicar
Grupos P11. Grupo 1 - Grupo 1 P11. Grupo 2 - Grupo 2	B1 B2 IF THEN	B3 B4	B5 B6 B7	88 89 810	IF THEN
					AND
IF THEN					OR

Para colocar los IF/THEN sobre cada casilla, basta con arrastrar con el ratón el botón azul o verde de la derecha hasta la casilla correspondiente.

Con este ejemplo hemos visto la forma más sencilla de utilizar este filtro, pero es posible complicarlo más usando las opciones AND / OR

Vamos a ver un ejemplo más complejo utilizando varios grupos y como usar los IF/THEN con AND/OR

🗱 WIN1X2 (2022-2023) - T22J60Q1.1X2 - 28 de mayo de 2023				– 🗆 X
Archivo <u>R</u> educciones <u>D</u> esarrollo <u>L</u> istados <u>E</u> stadísticas / Gráf	icos <u>V</u> arios Ayuda			
🖿 🖛 🖪 🚳 🕷 🛃 📷 🍓 🎒 🏶 🔳 🗠 🌾	🕅 📉 🛄 🔜 🚧 🊈 🏘	🎒 🔳 🛂 🖬 🛠	🗱 🕿 🖪 🔤 🖳 👀	Condiciones Fijas Condiciones Reservas
1023	GRUPOS X Descripción Grupo 6	1D	Azar	💾 % 🤹 🕹 🙆
mas de 25 anos con la guintela TEMP 22-23 • JORNADA 60 • • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		3 4 4 3 4 4 4 3 4 4 4 3 4 4 4 4 3 4 4 4 4 3 4 4 4 4 3 4 4 4 4 3 4 4 4 4 3 4 4 4 4 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4		$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $
14 Huesca - Eibar 2 1 X 2 15 Sevilla 1 1 0 1 2 16 Dedicid 2 1 0 1 2				
R.Madrid 4 14 Triples Anterior Parar Generar Siguiente IX2 14 Triples 0 1 2 3 4.5 5 7 8 9 10 11/2 13 14 Triples 0 1 2 3 4.5 5 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 Directo: 4.782.969 Ap. 3.587.226,75 Condicionada: Reducida: Reducida:	Aciertos VX2	Sig.Seg. Intern	up Ac.Agrupados 1 0 1 2 3 4 5 0 9 1 1 1 1 10 1 11 1 12 1 12 1 13 1 14	Dif.Grupos Fallos Grupos
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones		14 Triples	27 / Junio / 2023	11:54

110



Partiendo de estos 6 grupos vamos a condicionar los tres primeros por un lado y los otros tres por otro:



En el bloque 1 estamos indicado que si se cumplen las condiciones del GRUPO 1 se tienen que cumplir el GRUPO 2 **O** el GRUPO 3, cualquiera de los 2, mientras que si el GRUPO 1 no se cumple los grupos 2 y 3 se ignoran.

En el bloque 2 estamos indicado que si se cumplen las condiciones del GRUPO 4 se tienen que cumplir el GRUPO 5 Y el GRUPO 6, se tiene que cumplir los 2, mientras que si el GRUPO 4 no se cumple los grupos 5 y 6 se ignoran.

Al igual que hemos indicado anteriormente, para colocar los IF/THEN sobre cada casilla, basta con arrastrar con el ratón el botón azul o verde de la derecha hasta la casilla correspondiente y para colocar los AND / OR arrastramos con el ratón los botones naranja y amarillo de abajo a la derecha sobre las casillas correspondientes de abajo.

Los AND / OR puede ir anidados sobre los IF o los THEN, es decir podemos generar las siguientes secuencias:

IF GRUPO1 OR GRUPO2 THEN GRUPO3

Si se cumple el GRUPO1 O se cumple el GRUPO2 se tiene que cumplir el GRUPO3

IF GRUPO1 AND GRUPO2 THEN GRUPO3 OR GRUPO4

Si se cumple el GRUPO1 Y se cumple el GRUPO2 se tiene que cumplir el GRUPO3 O el GRUPO 4

De esta forma podemos anidar todos los grupos que queramos utilizando los que deben ir en los IF, los que deben ir en los THEN y si hay varios, si se concatenan con AND u OR.



2.17.- PASO 17. (Condiciones Reservas / Fallos en Condiciones)

2.17.1.1- CONDICIONES RESERVAS (Método simplificado)

Esta opción nos permite utilizar condiciones reservas para cada uno de los métodos que hemos visto anteriormente.

Cuando hacemos click con el botón izquierdo sobre cualquier condición, el cuadro correspondiente aparece en color verde, en este caso esta condición es obligatoria. Si marcamos con el botón derecho, la opción aparece en color naranja y no se tiene en cuenta nada más que dentro de este proceso.

Al entrar en la pantalla de condiciones reservas, por defecto, aparecen todos los pasos donde se ha marcado alguna condición como reserva.

Para utilizar el método simplificado dónde solo existe un nivel de condiciones reservas debe dejar desmarcada la casilla [Varios niveles de condiciones reservas].

Para cada bloque podemos indicar su descripción.

🛠 Configuración	X
CONFIGUE	ACIÓN
X Sólo Máximo en Aciert	tos Seguidos.
X Sólo Máximo en Repet	iciones Seguides.
X Sólo Méximo en Interr	upciones Seguidos.
X Sólo Máximo en Signo	s Seguidos.
X Estadísticas en cuadro Visualizar porcentajes Actualizar automáticas	os de condiciones. en paso 18. mente.
X Varios niveles de cond	iciones reservas.
RI Color Nivel 1	R4 Color Nivel 4
R2 Color Nivel 2	Color Nivel 5
R3 Color Nivel 3	Color Nivel 6
Sali	

Vamos a exponer un ejemplo, trabajando sólo con 3 grupos individuales y las condiciones generales del paso 2:



🔯 LFP1X2 (2005-200	6) - T05J27Q5.1X2 -	05 de marz	o de 2006				
Archivo <u>R</u> educciones <u>D</u>	esarrollo Listados Estadí	sticas <u>V</u> arios	A <u>v</u> uda P	eno al 15			
	ø ≞ ✿∎⊩ »	1 🛛 🔟 🖄	A 40 8 C) 🖆 🛠 🛛		liciones Fija liciones Res	s (Click Izqdo.) ervas (Click Dcho.
	EDIT	79	Temp	orada (2005-2006) Jor	nada 27
			Man	ual	Azar		utomática
	Iniela Base	-					
1 Villarreal	Alavés					1 × =	GRUPUSA
2 Sevilla	Athletic Club	1 8 2	1 × =	1 × = 1	X 8 1 X 8	1 X 2	Descripción
3 Cádiz	Espanyol		1 × =	1 🛛 🗉 1	X E 1 X E	1 × 2	Grupo 1
4 Celta	Osasuna	082			X E 1 X E	1 X R	
5 Barcelona	Deportivo			1 X E 1	X 2 1 X 2	1 X R	
G R. Sociedad	Zaragoza	1 X 2	1 X =	1 × 2 1	X 2 1 X 2	1 × 🖂	Diferencia
7 Getafe	Betis	1 X 2	1 🗙 🗉	1 × = 1	X 2 1 X 2	1 × 2	Aciertos
B Málaga	Valencia	1 8 2		1 🛛 🖻 1	X E 1 X E	1 X 2	
9 Racing	Mallorca	1 X 2	1 🗙 😑	1 × 2 1	× 2 1 × 2	1 × 2	Figuras
10 Levante	Tarragona	1 8 2	1 🛛 🗉		XEIXE	1 X E	Fallos en
11 Ferrol	Murcia	1 X 2	1 X = 1	1 🗙 🖻 1	X E 1 X E	1 × 2	Grupos
12 Tenerife	Castellón	1 X 2		1 × 2 1	X 2 1 X 2	3 × =	Borran
13 Sporting	Almería	1 X 2	1 × =	1 × 2 1	X 2 1 X 2	1 × 2	Grupo
14 Lleida	Elche	1 X 2		1 🛛 🖻 1	X E 1 X E	1 × 2	
15 R. Madrid	At. Madrid		1 × =	1 X E 1	XEIXE	1 X E	1459
66		-				•	14 Fijos
(BO	0 Dobles	0	Acie	rtos	Vtes. X v	2 Inter	rup./Sig. Seg.
							0 404442424448
123456	7 8 9 10 11 12 13 14	15 16	A 0		S A .		5 10112131413
	1 0 3 0 11 12 13 14		0 1		8 0 9		
Directo : 4.	782.969 Ap. 2.391.48	4,58 €			u 11		9 u
Condicionada :	AN AND AND	0.000	r 4		I r 12		
Daso	10 / 16 (Grupos)		t 5		d t 13		
Paso	to r to (drupos)		5 7		5 5 15		S
Pantalla principal de intro	oducción de datos y con	diciones			14 Triples	08 / Julio	2006 10:47

- En el grupo 1, indicamos que tenemos que acertar 6 o 7 partidos y marcamos 5 y 8 como reservas.
- En el grupo 2, indicamos que tenemos que acertar 6 o 7 partidos y marcamos 5 y 8 como reservas.
- En el grupo 3, indicamos que tenemos que acertar 6 o 7 partidos y marcamos 5 y 8 como reservas.
- Entre los 14 partidos tienen que aparecer 7 o 8 variantes y marcamos 6 y 9 como reservas.



-		Sector of a substantial	1			
2005-200 (2005-200	06) - T05J27Q5.1X2	- 05 de marz	o de 2006			
Archivo <u>R</u> educciones <u>D</u>	esarrollo Listados Esta	dísticas <u>V</u> arios				
	al 🛋 🙋 🔳 🗖 🛛	$M \propto 10$ M		7 A Cor	ndiciones Fijas (Click	Izqdo.)
			M 20 20 21	Cor	ndiciones Reservas (Click Dcho.)
			Temporada	2005 2006	Jornada	(m)
		1/4)		LUUS-LUUD		
		1/4			Auton	
			Manual	Azar	Aucon	acica
	iniela Base	-	Con	diciones Ge	enerales	
1 Villarreal	Alaves Athletic Club				Anlinan	
3 Cádiz	Fspanvol				Aprical	
4 Celta	Osasuna	0 8 2	V)	(2	Figuras	
5 Barcelona	Deportivo	082			V X 2	
6 R. Sociedad	Zaragoza	1 8 2	1		7 0 7	
7. Getafe	Betis		2		7 1 6	
B Malaga	Valencia	1 X 2	3		7 2 5	
9 Racing	Mallorca	1 X 2	4		7 4 3	
10 Levante	Tarragona		6		7 5 2	
11 Ferrol	Murcia		7		7 6 1	
12 Tenerife	Castellon		8		7 7 0-	
14 - Lloida	Ficho		9		8 0 8	
15 - P. Madrid	At Madrid		10		8 1 /	
To K. mauliu	AL. Mauriu		11		8 3 5	
(\mathbf{n})	14 Triples	00	12		8 4 4	
	U Dobles		13		8 5 3	
			14		8 6 2	
1 2 3 4 5 6	7 8 9 10 11 12 13 1	4 15 16			8 / 1	
			ALC: NO.		1	
Directo: 4.	.782.969 Ap. 2.391.4	84,50 €	Manon T	odos N	Innen Tedar	
Condicionada :	ALL AND ALL ALL		Marca		nar ca rodos	
Paso 2 / 1	16 (Variantes, X y 2)		Inicializ	28 P	Inicializar	
Pantalla principal de intre	oducción de datos v co	ndiciones		14 Triples	08 / Julio / 2006	10:48

Si en condiciones reservas marcamos como método la opción [Pasos], solo podemos seleccionar 0,1 ó 2 como posibles aciertos de condiciones reservas, ya que como condiciones aparecen: Paso 2 y Paso 10.

Si seleccionamos [Condiciones], podemos marcar las siguientes condiciones:

- Paso 2 Condiciones Generales.
- Paso 10 Grupo 1.
- Paso 10 Grupo 2.
- Paso 10 Grupo 3.

En este caso, si marcamos las 4, podemos seleccionar entre 0 y 4 aciertos en las condiciones reservas.

Supongamos que vamos a utilizar el método [Condiciones], que marcamos como aciertos en condiciones reservas la casilla 1 y 2



Archivo Reductiones Desarrollo Listados Extadísticas Varios Ayuda Bencal 15 Archivo Reductiones Desarrollo Listados Extadísticas Varios Ayuda Bencal 15 Archivo Reductiones Desarrollo Listados Extadísticas Varios Ayuda Bencal 15 Archivo Reductiones Desarrollo Listados Extadísticas Varios Ayuda Bencal 15 Archivo Reductiones Desarrollo Listados Extadísticas Varios Ayuda Bencal 15 Condiciones Reservas Condiciones Reservas Condiciones Reservas Condiciones 1 Villarreal Alavés 1 × 2 Paso 12 - Condiciones Reservas Fallos en Condiciones 1 Villarreal Alavés 1 × 2 Paso 12 - Condiciones Reservas Bioque 3 2 Cetafe Belts 1 × 2 Paso 10 - Grupo 3 Bioque 4 Boque 6 1 × 2 Paso 10 - Grupo 3 Bioque 6 2 Cetafe Betts 1 × 2 Paso 10 - Grupo 3 Bioque 6 1 Ferrol Murcia 1 × 2 Paso 10 - Grupo 3 Bioque 6 1 Ferrol Murcia 1 × 2 Paso 10 - Grupo 3 Dobles 1.2 3 4 5 5 7 8 9 101111213141516171819202122222222222222222222222222222222		1 2007		
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Yarios Ayuda Central clones Files (Click Izado.) Condiciones Files (Click Izado.) Condiciones Files (Click Izado.) Condiciones Files (Click Izado.) Condiciones Reservas (Click Doho.) Image: Click Izado.) Condiciones Files (Click Izado.) Image: Click Izado.) Condiciones Files (Click Izado.) Image: Click Izado.) Condiciones Reservas (Click Doho.) Image: Click Izado.) Condiciones Reservas (V.X.2) Image: Click Izado.) Condiciones Reservas (V.X.2) <td>2005-2006) - 105J27Q5.1X2 - 05 de ma</td> <td>zo de 2006</td> <td></td> <td></td>	2005-2006) - 105J27Q5.1X2 - 05 de ma	zo de 2006		
Image: Section a Deportion Image: Section a <td>Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Vario</td> <td>Ayuda Pleno al 1</td> <td></td> <td></td>	Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Vario	Ayuda Pleno al 1		
Image: Control of the serverCondiciones </td <td>I ≥ 20 × 30 × 30 ≤ 20 × 30 × 40 × 40 × 30 × 30 × 30 × 30 × 3</td> <td>) / / / / / / / / / / / / / / / / / / /</td> <td>🛠 🛛 +ĵ</td> <td>Condiciones Fijas (Click Izqdo.) Condiciones Reservas (Click Dcho.)</td>	I ≥ 20 × 30 × 30 ≤ 20 × 30 × 40 × 40 × 30 × 30 × 30 × 30 × 3) / / / / / / / / / / / / / / / / / / /	🛠 🛛 +ĵ	Condiciones Fijas (Click Izqdo.) Condiciones Reservas (Click Dcho.)
Condiciones Reserves Failos en Condiciones 1. Vilarreal Alavés 1 × 2 2. Sevilla Athletic Club 1 × 2 3. Cádiz Espanvol 1 × 2 4. Celta Osasuna 1 × 2 5. Barcelona Deportivo 1 × 2 6. R. Sociedad Zaragoza 1 × 2 7. Getafe Betis 1 × 2 8. Málaga Valencia 1 × 2 10. Levante Taragona 1 × 2 11. Ferrol Murcia 1 × 2 12. Jenerific Castellón 1 × 2 13. Sporting Almería 1 × 2 14. Triples 1 × 2 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 1 516 12. 3 4 5 6		Tempora	da 2005	2006 Jornada 27
Contractor Element 1. Villarreal Alavés 2. Sexilla Athletic Club 3. Cádiz Espanvol 4. Celta Osasuna 5. Barcelona Deportivo 5. Barcelona Deportivo 6. R. Sociedad Zaragoza 7. Getafe Beis 8. Nalaga Valencia 1. X. 2 X. 2 9. Racing Mallorca 1. X. 2 X. 2 1. Soporting Mallorca 1. X. 2 X. 2 1. S. Ferrol Murcia 1. X. 2 X. 2 1. S. Porting Almería 1. X. 2 X. 2 1. S. Porting Almería 1. X. 2 X. 2 1. S. Porting Almería 1. Z. 3 4 5 6 7 8 9 101112213 14 1516 1. Z. 3 4 5 6 7 8 9 10111213 14 151617 18192021222324252627282930 1. 1. 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 1. 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 1. 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 1. 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 <		Condiciones	Reservas	Fallos en Condiciones
1 Villarreal Alavés 1 × 2 2 Sevilla Athletic Club 1 × 2 3 Cádiz Espanyol 1 × 2 4 Cetta Osasuna 1 × 2 5 Barcelona Deportivo 1 × 2 5 R. Sociedad Zaragoza 1 × 2 7 Getafe Betis 1 × 2 8 Málaga Valencia 1 × 2 9 Racing Mallorca 1 × 2 10 Levante Tarragona 1 × 2 11 Ferrol Murcia 1 × 2 12 Sporting Almería 1 × 2 14 Lleida Elche 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 / 8 9 10 1112 1314 1516 1 × 3 4 5 6 7 8 9 10 1112 13141516 1718192021222324252627282930 0 Lobles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1112 13141516 1718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1112 13141516 1718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1112 13141516 1718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1112 213141516 1718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1112 213141516 1718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1112 213141516 1718192021222324252627282930	Chulterinite Street	Engligion	Contractional Industrial	Bloques
1 Vinarteal Aldres 1 & 2 2 Sevila Athletic Club 1 & 2 3 Cádiz Espanyol 1 & 2 4 Ceta Osasuna 1 & 2 5 Barcelona Deportivo 1 & 2 5 R. Sociedad Zaragoza 1 & 2 7 Getafe Betis 1 & 2 8 Málaga Valencia 1 & 2 9 Racing Malorca 1 & 2 10 Levante Tarragona 1 & 2 11 Ferrol Murcia 1 & 2 13 Sporting Almería 1 & 2 14 Lleida Elche 1 & 2 12 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718192021222324252627282930 Directo: 4.		Contractorie		Licques
3. Cédiz Espanvol 1 × 2 4. Cetta Osasuna 1 × 2 5. Barcelona Deportivo 1 × 2 6. Bociedad Zaragoza 1 × 2 7. Cetafe Betis 1 × 2 8. Racing Mallorca 1 × 2 10. Levante Taragona 1 × 2 11. Ferrol Murcia 1 × 2 12. Tenerife Castellón 1 × 2 13. Sporting Almería 1 × 2 14. Lleida Elche 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 1 × 3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada: Paso 14/16 (C.Reservas /Fallos Condic.)	7 Viliaireal Alaves IX Z	Paso 2 - Condici	ones Generales (V,X,2) Bloque 1
4 Celta Osasuna I × 2 5 Barcelona Deportivo I × 2 5 R. Sociedad Zaragoza I × 2 2 Getafe Betis I × 2 8 Málaga Valencia I × 2 9 Racing Mallorca I × 2 10 Levante Tarragona I × 2 11 Ferrol Murcia I × 2 13 Sporting Almería I × 2 14 Lieida Elche I × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10111121314 (516) I × 2 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada : Paso 14/16 (C.Reservas /Fallos Condic.) Borner, Bloque Mercar, Todes	3. Cádiz Espanyol 1 8 2	Paso 10 - Grupo	1	Bloque 3
5. Barcelona Deportivo 1 × 2 5. R. Sociedad Zaragoza 1 × 2 7. Getafe Betis 1 × 2 8. Målaga Valencia 1 × 2 9. Racing Mallorca 1 × 2 10. Levante Tarragona 1 × 2 11. Ferrol Murcia 1 × 2 12. Tenerife Castellón 1 × 2 13. Sporting Almería 1 × 2 14. Lleida Elche 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 / 8 9 1011121314 (516) 0 Dobles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718 192021222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 101112131415161718 192021222324252627282930 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada: Paso 14/15 (C.Reservas / Fallos Condic.)	4 Celta Osasuna 1 X 2	Paso 10 - Grupo	2	Bloque 4
B. R. Sociedad Zaragoza 1 × 2 F. Sociedad Zaragoza 1 × 2 S. R. Sociedad Zaragoza 1 × 2 S. Acing Malaga Valencia 1 × 2 S. Racing Malorca 1 × 2 1 × 2 10 Levante Tarragona 1 × 2 2 11 Ferrol Murcia 1 × 2 2 13 Sporting Almería 1 × 2 2 14 Lleida Elche 1 × 2 2 15 R. Madrid At. Madrid 1 Image: Condiciones Image: Condiciones 12 3 4 5 6 7 7 8 9 10111213141516 Image: Condiciones Image: Condiciones Image: Condiciones 12 3 4 5 6 7 7 8 9 10111213141516 Image: Condiciones Image: Condiciones Image: Condiciones Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Image: Condiciones Image: Condiciones Image: Condiciones Paso 14/16 (C.Reservas /Fallos Condici) Encrear Marcar Image: Condiciones Image: Condiciones	5 Barcelona Deportivo 1 8 2	Paso 10 - Grupo	3	Bloque 5
7. Getafe Betis 1 × 2 8. Málaga Valencia 1 × 2 9. Racing Mallorca 1 × 2 10. Levante Taragona 1 × 2 11. Ferrol Murcia 1 × 2 12. Tenerife Castellón 1 × 2 13. Sporting Almería 1 × 2 14. Lleida Elche 1 × 2 15. R. Madrid 1 × 2 1 × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 × 1 × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 × 1 × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 × 2 × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 × 2 × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 × 2 × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 × 2 × 2 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 1920 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada : Paso 14 / 16 (C.Reservas / Fallos Condic.) Paso 14 / 16 (C.Reservas / Fallos Condic.) Borrear Blogue Marpar Todes Inicializar	B R Sociedad Zaranoza 1 X 2	A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR		Bloque 6
B Málaga Valencia 1 × 2 B Racing Mallorca 1 × 2 10 Levante Tarragona 1 × 2 11 Ferrol Murcia 1 × 2 12 Tenerife Castellón 1 × 2 13 Sporting Almería 1 × 2 14 Lleida Elche 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 12.3 4 5 6 7 8 9 10111213141516 0 Dobles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10111213141516 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1011122324252627282930 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada: Paso 14/16 (C.Reservas /Fallos Condic.) Borner Bloque Mercer Todes Inicializer	7 Getafe Betis 1 X 2			
9 Racing Mallorca 1 × 2 10 Levante Tarragona 1 × 2 11 Ferrol Murcia 1 × 2 12 Tenerife Castellón 1 × 2 13 Sporting Almería 1 × 2 14 Lleida Elche 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 12.3 4 5 6 7 / 8 9 1011121314 1516 0 Aciercos Condiciones Reservas 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1011122324252627282930 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € 0 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 1011122131415161718192021222324252627282930 Paso 14/15 (C.Reservas /Fallos Condic.) Borner Blogue Mercer Todes Inicializer	B Málaga Valencia 1 X 2			and the second sec
10 Levante Tarragona 1 × 2 11 Ferrol Murcia 1 × 2 12 Tenerife Castellón 1 × 2 13 Sporting Almería 1 × 2 14 Lleida Elche 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 16 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 17 Jone rife Castellón 1 × 2 16 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 17 R. Madrid At. Madrid 1 × 2 17 R - R. Madrid At. Madrid 1 × 2 17 R. Madrid At. Madrid 1 × 2 17 12 3.4.5.6.77.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.1920.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30 1 + 2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18.1920.21.22.23.24.25.26.27.28.29.30 Directo: 4.782.96.9 Ap. 2.391.484.50.6 Encorrer Blogue Maroer Todes	9 Racing Mallorca 1 X 2			Por
11 Ferrol Murcia 1 × 2 12 Tenerife Castellón 1 × 2 13 Sporting Almería 1 × 2 14 Lleida Elche 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 12.3 4 5 6 7 8 9 1011112 13 14 15 16 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada : Paso 14 / 16 (C.Reservas / Fallos Condic.)	10Levante Tarragona 1 X 2			Pasos
12 Tenerife Castellón 1 × 2 13 Sporting Almería 1 × 2 14 Lleida Elche 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 15 R. Madrid 1 × 2 1 × 2 12. 3 4 5 6 7 8 9 101112 131415161 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	11 Ferrol Murcia 1 X 2			A Condiciones
13 Sporting Almería 1 × 2 14 Lleida Elche 1 × 2 15 R. Madrid 1 1 15 R. Madrid 1 1 14. Triples 0 0 12.3 4 5 6 7 8 9 1011121314 1516 1 1 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada: Paso 14/16 (C.Reservas / Fallos Condic.) Borner Blogue Merper Todes Inicipilizer	12 Tenerife Castellón 1 X 2			Condiciones
14 Lleida Elche 1 × 2 X Aplicar 15 R. Madrid 1 1 1 X Aplicar 14. Triples 0 Dobles 0 Dobles 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11/12 13 14 15 16 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11/12 13 14 15 16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11/12 13 14 15 16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11/12 13 14 15 16 17 18 9 10 11/12 13 14 15 16 17 18 9 10 11/12 13 14 15 13 14 15 16 17 18 12 23 4 5 6 7 8 9	13 Sporting Almería 1 X 2			
15 R. Madrid X Aplicar 14 Triples O O 0 Dobles O O 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 92021 222324252627282930 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 12 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 16 17 18 19 10 12 14	14 Lleida Elche 1 X 2			
14 Triples 0 Dobles 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 8 9 10 11 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 2 3 <td>15 R. Madrid 🛛 🚺 📓 🖪</td> <td></td> <td></td> <td>X Aplicar</td>	15 R. Madrid 🛛 🚺 📓 🖪			X Aplicar
0 Dobles 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 16 12 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 202 12 22 <t< td=""><td>COC 14 Triples</td><td></td><td></td><td></td></t<>	COC 14 Triples			
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 4 5 16 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 12 23 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 12 22				
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 12 23 24 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 12 23 24 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 12 23 24 5 6 7 8 9 10 11 12 13 4 5 6 7 8 9 10 11 13 14 15 16 16 16 16		Aciencos	Sonalciones	Reservas
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 Directo: 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 6 Condicionada : Paso 14 / 16 (C.Reservas / Fallos Condic.)		01234567	8 9 10 11 12 13 14	15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
Directo : 4.782.969 Ap. 2.391.484,50 € Condicionada : Paso 14 / 16 (C.Reservas / Fallos Condic.)			12 (3) 22 (3) 23 (2) (3)	
Condicionada : Paso 14/15 (C.Reservas / Fallos Condic.) Bornan Bloque, Mangar Todas, Inicializar	Directo: 4782 969 Ap 2 391 484 50 €			
Paso 14 / 16 (C.Reservas / Fallos Condic.) Bornan Bloque Mangan Todas Inicializan	Condicionada :			
	Paso 14 / 16 (C.Reservas / Fallos Condic.)	Borrar Blog	ue Marc	ar Todas Inicializar
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones 14 Triples 08 / Julio / 2006 10:50	Pantalla principal de introducción de datos y condiciones		14 Triples	08 / Julio / 2006 10:50

Si la combinación ganadora es:

1111 – 121X - XXX - X1X

y por lo tanto:

- 8 Aciertos en grupo 1.
- 8 Aciertos en grupo 2.
- 6 Aciertos en grupo 3.
- 7 Variantes.

Acertaríamos directamente los grupos 1 y 2, en el grupo 3 acertaríamos pero con el reserva y en las condiciones generales también con el reserva, por lo tanto tenemos 2 aciertos de las condiciones reservas. Como hemos seleccionado que debemos acertar una o dos condiciones reservas la quiniela estaría acertada.



2.17.1.2- CONDICIONES RESERVAS (Método complejo)

Esta opción nos permite utilizar condiciones reservas para cada uno de los métodos que hemos visto anteriormente.

Cuando hacemos click con el botón izquierdo sobre cualquier condición, el cuadro correspondiente aparece en color verde, en este caso esta condición es obligatoria. Si marcamos con el botón derecho, la opción aparece en distintos colores dependiendo de cada nivel y no se tiene en cuenta nada más que dentro de este proceso.

Al entrar en la pantalla de condiciones reservas, por defecto, aparecen todos los pasos donde se ha marcado alguna condición como reserva.

Para utilizar el método complejo dónde solo existen varios niveles de condiciones reservas debe dejar marcada la casilla [Varios niveles de condiciones reservas]

🛠 Configuración 📃				
CONFIGURACIÓN				
X Sólo Méximo en Aclertos Seguidos. X Sólo Méximo en Repeticiones Seguides.				
X Sólo Máximo en Interrupciones Seguidos. X Sólo Máximo en Signos Seguidos.				
 X Estadísticas en cuadros de condiciones. Visualizar porcentajes en paso 18. Actualizar automáticamente. 				
X Varios niveles de condiciones reservas. R1 Color Nivel 1 R2 Color Nivel 2 R2 Color Nivel 2 R3 Color Nivel 5 R3 Color Nivel 3 R3 Color Nivel 6				
Salir				

El sistema es muy similar al método simplificado con la gran diferencia de que existen hasta 6 niveles de condiciones reservas. De esta forma, podemos condicionar cada nivel de forma independiente.

Para cambiar de nivel en cada condición basta con ir haciendo click con el botón derecho del ratón hasta seleccionar el nivel deseado.

Como podemos ver en el siguiente ejemplo, hemos utilizado 2 niveles distintos para la condición repeticiones.



C LEDIV2 (2011 2012) EEDMANDO 52 1V2 12 do maio do 2012				
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Varios	Avuda Pleno al 1	5		
		······································		Condiciones Fijas
				Condiciones Reservas
2012	Lotorias y Apoestas La Quiniela	LFP Tempo	rada (2011-2012	Jornada 53
2013	MANNUA		Azap	Automática
Quiniala Base				
1 Getafe - Zaragoza		Hep	eticiones de	signos entre
2 R. Madrid - Mallorca			ltimos enfre	ntamientos
4 Espanyol - Sevilla			X Aplicar	
5Betis - Barcelona		1 🛛 🖃	x Tener en c	uenta filtros
6 Malaga - Sporting 7 Villarreal - At. Madrid			" para últim	a jornada.
8R. Sociedad - Valencia			0-	
9 Racing - Osasuna 10 Girona - Alcovano 1 X 2				itros
11 Murcia - Guadalajara 🚺 🛚 🖉		1 X 2		
12 Valladolid - Hércules 1 & 2 13 Numancia - Departiva 1 8 2		1 🛛 2		
14 Huesca - Recreativo		1 X 2		
15 Levante - Athletic Club 🔲 🗶 😑	1 X 8	1 × 8		
	Jda.	Última		
	52	Vez		
Anterior Parar Generar Siguiente	Jornada		01234567	8 9 1011 12131415
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	52	Repeticion Repet, Secuid	BIS R2 R1 R1 7 5 3 R1	R1 1 1
Directo: 1.237.900 Ap. 618.950.00 €		Reneticion		
Condicionada : 330 Ap. 165,00 €	Ultima Vez	Repet. Seguida		
		1-1 1		
Paso 5 / 18 (Repeticiones)	(a state and		nicializar	1. 200
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones		14 Triples	19 / Junio / 2012	19:30

y estas se pueden tratar por separado en las condiciones reservas tal y como hemos en la siguiente pantalla dónde solo hemos marcada que se visualicen las condiciones reservas de nivel 2.





2.17.2.- RESERVAS DE RESERVAS.

Esta opción nos permite indicar los aciertos reservas de los bloques de reservas que se pueden dar.

Partiendo del siguiente ejemplo con 2 bloques de reservas:





Dónde indicamos en cada bloque las condiciones reservas que se pueden dar. En el primer bloque tenemos como reservas 4 y 5 y en el segundo bloque 4, es decir, si en el primer bloque se dan 5 condciones reservas y en el segundo bloque 4, tendremos que las reservas de reservas son 2.

💢 WIN1X2 (2020-2021) - T20J56.1X2 - 20 de junio de 2021			– 🗆 X
Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas / Gráfico:	s <u>V</u> arios Ayuda		
🚺 🖿 🛏 🛤 🕼 🕼 😹 🧏 🍇 🎒 🗳 🔳 🗠 🛠 🕅	🗙 🔟 🌝 🎵 🍇 🎒 🔳 😫 🕤 🦻	🗞 🗱 📰 📰 🛛 🖓 +1	Condiciones Fijas Condiciones Reservas
(%) 11/9 25 2021-2022 años	JORNADA 56, UN ÚNICO CERTANTE PUEDE GANAR 1.3 MILLONES DE EUROS.	Temporada: 2020-2021 RESERVAS DE Fail	Jornada: 56
TEMP. 20-21 - JORNADA 56 - 🗋 🕂 📰 🖽 🚥	RESERVAS DE RESERV	AS (NIVELES 1,2,3,4,5,6)	X Aplicar
1 Hungría - Francia 1 X 2	Paso 16. Reservas B1		Bloques
2 Portugal - Alemania 1 X 2	Paso 16. Reservas B2		
3 Suiza - Turquía 1 X 2			Bloque 2
4 Italia - Gales 1 X 2			Bloque 3
5 Ucrania - Austria LUN 18:00 1 X 2			Bloque 4
6 Macedonia - Holanda LUN 18:00 1 X 2			Bloque 5 Bloque 6
7 Rusia - Dinamarca LUN 21:00 1 X 2			Bloque 7
8 Finlandia - Bélgica LUN 21:00 1 X 2			Bloque 8
9 Flamengo - Bragantino 1 X 2			Bloque 9
10 Santos - Sao Paulo 1 X 2			bioque io
11 At. Mineiro - Chapecoense 1 X 2			
12 Fortaleza - Fluminense 1 X 2			Niveles
13 Bahia - Corinthians 1 X 2			
14 Atl.Paranaense - At. Goianiense			
15 España SAB D15 0 1 2 M			
Polonia 21:00 0 1 2 M			
/ - N 14 Triples			
IX2 O Dobles	Observaciones		
Antonior Parer Constrar Siguianta 👀 🚯 🕖 🚺	[
Anterior Paral General Orgunate Co 🐼 🗸 📷	ACIERTOS EN CONDICION	ES RESERVAS DE RESERVAS (BLOG	UE 1 - NIVELES
Paso 16 / 18 (C. Reservas / Fallas Condic.)	0123456	7 8 9 10 11 12 13 14 1	5 16 17 18 19 20
0 1 2 3 4 5 6 / 8 9 10 11 12 13 14 15 <mark>16</mark> 17 18			
Directo: Condicionada: Reducida:	and the second se		
311.525 Ap. 1.559 Ap. 233.643.75€ 1.169.25€	Borrar Bloque	Marcar Iodas	Inicializar
Pantalla principal de introducción de datos y condiciones	14 Triples	21 / Junio / 2021	13:41

Esta opción permite ajustar un poco más los aciertos reservas y cubrir el pronóstico de una manera más efectiva.



2.17.3.- FALLOS EN CONDICIONES.

Esta opción nos permite indicar cuantas de las condiciones indicadas podemos fallar. Hasta ahora, para acertar la quiniela, era necesario acertar todas las condiciones que configuran dicha quiniela. Con esta opción, podemos cubrir alguna de esas condiciones permitiendo que alguna de ellas pueda fallarse.

Al entrar en la pantalla de fallos en condiciones, por defecto, aparecen todos los pasos donde se ha marcado alguna condición.

Si seleccionamos como método la opción [Pasos], los aciertos especificados se aplican sobre el total de las condiciones de cada paso, mientras que si seleccionamos [Condiciones] se aplicará sobre cada una de las condiciones marcadas.

Si utilizamos el mismo ejemplo del apartado anterior añadiendo la condición de signos seguidos:



Esta condición estaría fallada, ya que considerando la quiniela ganadora:

1111 – 121X - XXX - X1X

vemos que han salido 5 unos seguidos y en la condición impuesta como máxima debería salir 3.

Si utilizamos el filtro de fallos en condiciones, podíamos haber cubierto algún fallo en cualquiera de las condiciones, de esta forma, aún fallando alguna de las condiciones (cualquiera de ellas) la quiniela estaría acertada.



Podemos verlo con la siguiente pantalla:

Step 1 X 2 (2005-20	06) - T05J27Q5.1X2 -	05 de marz	o de 2006			
Archivo Reducciones	Desarrollo Listados Estadís	ticas <u>V</u> arios	Ayuda Pleno al :	5		
	¥a / 😂 🔳 🗠 📈	I 🛛 🔟 🖄	a % # < f	* 9 *1	Condiciones Fijas (Click Condiciones Reservas (lzqdo.) Click Dcho.)
	FPIX	792	Tempora	da 2005. Reservas	2006 Jornada Fallos en Condig	27 Diones
	uniele Been		- Condicion	15 -	Bloques	
1 Villarreal 2 Sevilla 3 Cádiz 4 Cetta 5 Barcelona 5 R. Sociedad 7 Getafe 8 Málaga 9 Racing 10 Levante 11 Ferrol 12 Tenerife 13 Sporting 14 Lleida 15 R. Madrid	Alavés Athletic Club Espanyol Osasuna Deportivo Zaragoza Betis Valencia Mallorca Tarragona Murcia Castellón Almería Elche At. Madrid 14 Triples O Dobles		 ✓ Paso 2 - Condici ✓ Paso 3 - Signos ✓ Paso 10 - Grupo ✓ Paso 10 - Grupo ✓ Paso 10 - Grupo ✓ Paso 14 - Reserv 	ones Generales (V Seguidos (1) 1 2 3 ras - Bloque 1	V,X,2) Bioque 1 Bioque 2 Bioque 3 Bioque 3 Bioque 4 Bioque 5 Bioque 6 Por Pasos © Condio	iones
1 2 3 4 5 6 Directo: Condicionada : Paso 14 / 16 (0	7 8 9 10 11 12 13 14 4.782.969 Ap. 2.391.49 C.Reservas / Fallos Condi	1516 1,51 (:.)	Borrar Blog	8 9 101112 13 141	1516171819202122232425262 ar Todas Inicia	1045 27 28 29 30
Pantalla principal de int	roducción de datos y cono	liciones		14 Triples	08 / Julio / 2006	11:02

Lo que hemos indicado, es que de todas las condiciones generadas en la quiniela, podemos fallar una o ninguna.

Para cada bloque podemos indicar su descripción.



2.18.- PASO 18. (Reducciones al 13, 12, 11, 10)

Esta opción nos permite reducir el número de combinaciones a jugar asegurando premios de menor categoría que si jugamos al directo. Por ejemplo, si hemos desarrollado una quiniela con unas determinadas condiciones, obtendremos premios de 1ª categoría si se cumplen todas las condiciones y pronósticos especificados. Ahora bien, si reducimos esta quiniela al 13, lo que aseguramos es que si se cumplen todas las condiciones y pronósticos especificados, obtendremos 13 aciertos seguros y con posibilidades de acertar 14 ó 15, de la misma forma que si reducimos al 12 tendremos 12 aciertos seguros y si reducimos al 11 tendremos 11 aciertos.

WIN1X2 dispone de cinco métodos para realizar la reducción:



• Por Diferencias:

Permite indicar el tiempo máximo para encontrar la mejor reducción, de forma que sea Vd. mismo el que decida el tiempo que va a dedicar a este proceso. Y esto es debido a la gran cantidad de cálculos que han de realizarse para encontrar la mejor reducción posible y que podría durar incluso días si el número de combinaciones fuese muy grande. Por defecto el programa propone 2 minutos que puede ser bastante para encontrar una buena reducción. Si el número de combinaciones a reducir es superior a 600 o no se ha aplicado ninguna condición, este tiempo no se tendrá en cuenta.



• Por Máximos:

Esta reducción es más efectiva que la anterior por el algoritmo de cálculo utilizado, aunque suele ser un poco más lenta en la ejecución. Este método puede resultar muy lento, si el número de combinaciones generadas antes de reducir es superior a 1000 y poco efectivo, si número de figuras de variantes es muy reducido, por ejemplo si solo juega la figura de 7variantes, 4 Equis y 3 Doses, la reducción será muy poco útil. En este caso deberá utiliza alguno de los restantes métodos.

Tanto el método por diferencias como el por máximos, siempre utilizan las columnas generadas en los pasos anteriores, en ningún caso utilizan columnas externas, es decir, columnas que no forman parte del desarrollo.

• Súper-Reductor:

A diferencia de los dos métodos anteriores, siempre utiliza columnas externas, y por lo tanto la reducción puede resultar mucho más efectiva.

Dispone de dos opciones:

1.- Versión Rápida: Realiza una única pasada por todas las columnas del desarrollo generando la reducción.

2. Versión Optimizada: Realiza varias permutaciones entre las columnas que componen el desarrollo buscando la mejor reducción entre todas ellas. Debido al elevado número de cálculos que puede realizar este proceso, es posible pararlo en cualquier momento y se genera la mejor reducción generada hasta el momento.

En ambos casos es posible indicar el porcentaje mínimo al que se reducirá la combinación garantizando el premio con esta misma probabilidad., es decir, si reducimos al 13 indicando el 80%, la combinación generada garantiza acertar 13 pero con un 80% de posibilidades siempre y cuando acertemos el resto de condiciones.

Si se desea, también se puede reducir ajustando a un importe determinado. La reducción en ningún caso se podrá garantizar ya que el programa irá generando columnas hasta llegar al importe indicado. Las primeras columnas que se van generando son las que más reducen por lo que esta opción puede ser muy válida para ajustar la quiniela a los importes que se van a jugar.

Reductor Atenea:

Permite reducir a la categoría que indiquemos (13,12,11 ó 10). Si marcamos la casilla [Externas], se usarán columnas que no forman parte del desarrollo original pero obtendrá mayor reducción en el desarrollo.

Porcentaje mínimo para asegurar el premio: La reducción finalizará al asegurar el porcentaje solicitado. Por ejemplo, si jugamos un 90% al 13, significa que tendremos el 13 asegurado en el 90% de los casos. Al reducir a PORCENTAJE, consideramos imprescindible realizar unas GARANTIAS antes de jugar la reducción obtenida. De esta forma se sabrá con exactitud las posibilidades de premio en caso de que el 14 se encuentre en la combinación antes de reducir.

Importe en Euros para ajustar la reducción: La reducción finalizará al llegar al importe solicitado. Dependiendo del importe indicado es posible que no se garantice el 100% de la reducción seleccionada. Al igual que en el caso anterior consideramos imprescindible realizar unas GARANTIAS antes de jugar la reducción obtenida. De esta forma se sabrá con exactitud las posibilidades de premio en caso de que el 14 se encuentre en la combinación antes de reducir. También puede indicar si quiere reducir con columnas externas (no forman parte del desarrollo) o con internas.



Red DEFP122	ductor creado por Eduardo Losilla QUINIELISTA.COM Programado por: Jordi García y Juanjo Pérez				
Opciones de Reducción	Porcentaje				
 Reducción al súper 13 Reducción al súper 12 Reducción al súper 11 Reducción al súper 10 Reducir el P15 Externas 	Porcentaje para asegurar premio Mínimo 100% 🗸				
Límite de Apuestas	3				
Importe en euros para ajustar la red	lucción				
Nombre del archivo C:\win1x2_2003\Fuentes\datosi\\T09J59Q1.txt Apuestas iniciales 526 Apuestas finales 526					
Euros de la reducción final Progreso de la reducción 🥑 QUINIE	LISTA.COM				
🐼 Calcular 🧟 Calcular garantías	Salir				



Ver garantías al terminar el cálculo

Si seleccionamos esta opción, el programa realizará el correspondiente cálculo y al terminar, mostrará la siguiente pantalla de garantías.

-	NAMES OF THE OWNER O	1000 1000 1000					
DESGLOSE	POR NUMBRO	DE FALLOS					
-1000 L	A SCIPPI	DF 15	NF 14	DP 13	NF 12	NF 11	DF 10
CASUS .	TACONC.	DE 10	DE 14	DE 15	DE LC	DE II	DE 10
11190 13.2	269 13.2269	1-1	1-1	0-6	0-52	14-190	77-662
73017 86.7	781 100.000	1 18470	15 1 540 1 5	1-6	0-48	14-192	80-674
SIN PREMIOS	0.0000						
2 - DESGLOSE	DOD DRRNTO	e.					
No. CASOS	PORCENTAJE	DE 15	DE 14	DE 13	DE 12	DE 11	DE 10
11130	13.2269	1	1-1	0-6	0-52	14-190	77-662
34100	40.5243			1	4-48	18-192	84-674
23396	27.8037			2	3-45	20-188	80-656
10692	12.7063			3	2-41	17-182	83-662
2757	3.2764			4	1-32	17-176	87-438
1533	1.8218			s	1-27	14-156	96-430
\$39	0.6405			6	0-23	73-168	98-423
3 DESGLOSE	POR PORCEN	таје					
No. CASOS	PORCENTAJE	DE 15	DE 14	DE 13	DE 12	DE 11	DE 10

34100	40.5243			1	4-48	18-192	84-674
23396	27.8037	1 18	5705	2	3-45	20-188	80-656
11130	13.2269	1	1-1	0-6	0-52	14-190	77-662
10692	12.7063			3	2-41	17-182	83-662
2757	3.2764			4	1-32	17-176	87-438
1533	1.8218			5	1-27	14-156	96-430
539	0.6405			6	0-23	73-168	98-423

Las garantías se presentan en tres secciones diferentes, los resultados totales son los mismos, pero se pueden consultar de tres formas distintas.

En cada una de ellas se muestran los diferentes datos:

- Casos . Número de apuestas del sistema en directo con las que se obtendría el premio indicado.

- %. Porcentaje de posibilidades de tener el premio indicado.

- % Acumu. Porcentaje acumulado de posibilidades de tener el premio indicado y/o superior.

- De.. Número de premios de cada categoría a los que se tendrá acceso.

Cada sección indica lo siguiente:

1^a. Desglose por número de fallos. Indica el resumen total de posibilidades de premio.

2^a. Desglose por premios. Ordena los datos según el número de premios. Por ejemplo en premios de 13, indica las posibilidades de tener 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, etcétera.

3ª. Desglose por porcentaje. Ordena los datos de mayor a menor probabilidad.

En la imagen de ejemplo, vemos que la primera mayor probabilidad (40,5243%) es de obtener 1 premio de 13 con sus respectivos premios inferiores. Luego, la segunda es de obtener 2 premios de 13 (27,8037%). Luego 1 premio de 14 (13,2269%), etcétera.



Dentro de la misma ventana de garantías, tenemos las posibilidades de imprimir la lista de datos que aparece en ventana, guardarlos en un archivo de texto, salir de la ventana y ver los porcentajes. Esta última opción, nos mostrará los porcentajes de nuestro sistema antes de reducir y después de reducir como se aprecia en la siguiente pantalla.

	Ante	s de Red	ucir	Desp	ués de Re	educir
	1	X	2	1	X	2
Partido 01	48.36	40.39	11.25	49.39	42.18	8.43
Partido 02	65.41	18.63	15.96	67.90	17.85	14.2
Partido 03	15.11	47.66	37.23	17.48	50.12	32.4
Partido 04	48.36	40.39	11.25	49.28	42.21	8.51
Partido 05	48.36	40.39	11.25	49.35	42.13	8.52
Partido 06	65.41	18.63	15.96	67.93	17.88	14.1
Partido 07	65.41	18.63	15.96	67.80	18.08	14.13
Partido 08	48.36	40.39	11.25	49.41	42.13	8.46
Partido 09	48.36	40.39	11.25	49.60	41.94	8.45
Parlido 10	48.36	40.39	11.25	49.68	41.90	8.42
Partido 11	65.41	18.63	15.96	68.05	18.02	13.9
Partido 12	15.11	47.66	37.23	17.63	50.93	31.4
Partido 13	48.36	40.39	11.25	49.97	41.57	8.45
Parlido 14	15.11	47.66	37.23	18.28	50.63	31.05
Parlido 15	100.00	0.00	0.00	100.00	0.00	0.00

• Distancia mínima:

Dependiendo de la distancia seleccionada tendremos las siguientes garantías:

A distancia 2 se garantiza el 13.

A distancia 3 se garantiza el 12 o reducida al 13 al punto de inflexión

A distancia 4 se garantiza el 11.

A distancia 5 se garantiza el 10 o reducida al 12 al punto de inflexión

A distancia 6 se garantiza el 9.

A distancia 7 se garantiza el 9 o reducida al 11 al punto de inflexión.

Reducir al punto de inflexión no garantiza la reducción al 100% pero si permite obtener un desarrollo de apuestas más rentable porque reduce significativamente el número de columnas perdiendo poco porcentaje de efectividad.

Si analizamos cualquier desarrollo utilizando cualquier reductor podemos comprobar que a partir de un cierto momento ciertas columnas reductores suponen aumentar más el importe del desarrollo que las columnas que reducen.

En cualquier caso, si utilizamos esta opción es muy recomendable acceder a la



pantalla de verificar la reducción para ver las garantías de premios que existen para cada categoría.

• Distancia mínima:

Se juegan las columnas que tengan exactamente las diferencias especificadas. Por ejemplo, DISTANCIA 6, jugaría todas las columnas que tengan 6 signos diferentes exactamente.



• Por porcentajes e importe:

Permite reducir el desarrollo al importe indicado de forma que los porcentajes resultantes se asemejen lo máximo posible a los porcentajes seleccionados.

Podeos ver esta opción de forma más detallada en el apartado 3.3.



2.19.- PASO 19. (Generar Desarrollo)

2.19.1.- GENERAR DESARROLLO.

Este proceso es el que genera las combinaciones correspondientes a la quiniela y condiciones introducidas. Se tienen en cuenta todos los pasos utilizados anteriormente.

Uno de las grandes ventajas del mundo del 1-X-2, es que se pueden utilizar distintos factores a la hora de desarrollar nuestros propios sistemas. Estos se pueden separar de la siguiente forma:

- a) **Pronósticos** asignados a cada partido. Cada jugador estima el/los signo/s que puede/n aparecer en cada uno de los partidos. (Paso 1).
- b) A partir del pronóstico inicial o columna base, establecemos una serie de condiciones que ayudan a reducir el número de apuestas sin perder demasiados probabilidades de acierto. Estas condicionadas están basadas la mayoría de las veces en un estudio estadístico de boletos anteriores. (Pasos 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8).
- c) Con una buena utilización de los distintos grupos que podamos generar, de forma que aún cogiendo los signos lógicos, podamos acceder a algún resultado sorpresa y obligando a que la suma de los resultados de los 14 partidos de la quiniela ganadora esté comprendida entre un rango lógico (Pasos 9, 10, 11, 12, 13).



Contra mayor sea el número de triples y dobles que creemos en el pronóstico inicial, más debemos arriesgar con las condiciones, grupos y sumas.

El proceso no se ejecuta hasta que no hacemos click sobre el botón [Generar Desarrollo].



Una vez terminado el proceso de generación, el programa muestra el número de combinaciones de que consta el desarrollo sin tener en cuenta las condiciones y teniendo en cuenta estas para poder visualizar el ahorro obtenido. Lo mismo ocurre con las reducciones.

Si el número de combinaciones condicionadas aparece en blanco, es que hemos cometido algún error al introducir las condiciones. Para comprobar donde hemos cometido el error pulsamos el botón [Rechazadas], y comprobamos las combinaciones suprimidas por cada una de las condiciones especificadas. En la mayoría de los casos la condición errónea será la última que aparezca en la lista de esta pantalla. Es posible imprimir el número de columnas rechazadas para cada una de las condiciones utilizadas.

Activo Reducciones Destrollo Listados Lados Ayada Dene al 15 Activo Reducciones Destrollo Listados Listados <thlistados< th=""> Listados Lista</thlistados<>	EFP1X2 (2008-2009) - T08J55Q1.1X2 - 21 de junio de 2009	a pass poster resultant at allotte streamly. So reports on	
Condiciones Files Condiciones Condiciones Files Condiciones Condiciones	Archivo Reducciones Desarrollo Listados Estadísticas Vario	s Ayuda Pleno al 15	
ConditionesConditionesConditionesConditionesConditiones1EspañaSudáfrica11112IrakNueva Zolanda11112IrakNueva Zolanda11112IrakNueva Zolanda11112IrakNueva Zolanda11112IrakNueva Zolanda11112IrakCimanas11112IrakCimanas11112IrakCimanas11112IrakCimanas11112IrakCimanas11112IrakSecular11113Irak111113Irak111113Irak111113Irak111113IrakIrak111113Irak1111113Irak1111111SalanancaHarcules111111SalanancaHarcules111111Salana	■ 🖻 🖪 🔂 🐮 🧏 🖨 🔅 🗉 🖿 🕅 × 💷 :	2 2 4 6 € € 🛠 🛛 刘	Condiciones Fijas
Columnas rechazedas por condiciones 1 España Sudárica 1 2 Irakia Nueva Zelanda 1 2 3 Italia Brasil 1 2 4 Egipto Estados Unidos 1 2 5 Eibar Gimnástic 1 2 6 Celta Xerez 1 2 9 Alicante Sevilla At. 1 2 10: Albacete Iavés 1 2 11: Salamanca Hércules 1 2 12: Arterior Para Oblie Cenerar Biguiente 12: 14: 5 (7 le 9 jubit) 12/33/4/15 (617 fb) Nueria Temprimir	CALEP172	LIGABBVA Temporada 20	38-2009 Jornada 55
Columnas Pho Pho </th <th></th> <th>COLUMNAS RECHA</th> <th>ZADAS</th>		COLUMNAS RECHA	ZADAS
I España Sudáfrica I. I. Columnas a Italia Brasil I.	Oulniela Base	%1 %X %2 Columnas rechaza	das por condiciones
15 Córdoba Murcia 1	1 España Sudáfrica 1 1 2 Irak Nueva Zelanda 1 2 3 Italia Brasil 1 2 4 Egipto Estados Unidos 1 2 5 Eibar Gimnástic 1 2 6 Tenerife Castellón 1 2 7 Huesca Girona 1 2 8 Celta Xerez 1 2 9 Alicante Sevilla At. 1 2 11 Salamanca Hércules 1 2 12 Levante Las Palmas 1 2 13 Levante Las Palmas 1 2	100 0 0 Condiciones 100 0 0 Condiciones Condiciones Enerales (X) 28 43 29 Condiciones Generales (X) Condiciones 28 43 29 Condiciones Generales (X) Condiciones 28 43 29 Signos Seguidos (1) Signos Seguidos (X) 28 43 29 Signos Seguidos (X) Signos Seguidos (X) 28 43 29 Signos Seguidos (X) Signos Seguidos (X) 28 43 29 Interrupciones Interrupciones Interrupciones 42 58 0 Signos Seguidos (X) Signos 42 58 0 Interrupciones Interrupciones Seguidas 42 58 0 Signos Seguidas Signos Seguidas	s Columnas 37.836 11.651 22.867 3.318 3.563 33 1.641 623 1.266 2.301 704 1.597 1.615 550
Directo : 46.656 Ap. 23.328,00 € Condicionada : 292 Ap. 146,00 € Paso 18/18 (Generar Desarrollo)	1 5 Córdoba Murcia 1 1 Anterior Parar 6 Triples Generar Sigulente 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 Directo: 46.656 Ap. 23.328.00 € Condicionada : 292 Ap. 146.00 € Paso 18/18 (Generar Desarrollo) 18/18 (Generar Desarrollo)	% de columnas rechezadas por signo y pertido Grupo N* 2 (14 Fijos) Grupo N* 2 (14 Fijos) Grupo N* 3 (3 7/3 D) Grupo N* 4 (14 D) *** PASO 17 *** Reducción al 13 *** TOTAL COLUMNAS RECHAZAI	479 540 46 4 4 1.045 1.045 1.045 MAS ***

Si pulsamos sobre una determinada condición, podemos ver el porcentaje de columnas que ha eliminado por cada signo y partido.

Desde esta misma pantalla, podemos pulsar el botón [Imprimir Boletos] que nos permite acceder a la pantalla de impresión de boletos.



2.19.2.- PLENO AL 15.

A partir de la temporada 2014-2015 el pleno al 15 pasa a tener formato "QUINIGOL", es decir, en lugar de acertar el signo del partido (1X2) hay que acertar el resultado con el formato: 012M - 012M.



El resultado del Pleno al 15 lo podemos tratar de hasta 6 formas distintas:

• **Porcentajes:** indicamos los porcentajes correspondientes a cada uno de los 16 resultados posibles. Mediante esta opción podemos alterar el porcentaje de resultados correspondientes al pleno al 15 sin alterar el número de apuestas generadas.

Al pulsar [Aceptar] se alterarán proporcionalmente de acuerdo a los porcentajes seleccionados cada una de las columnas que componen el desarrollo

Los porcentajes se pueden indicar de forma manual, obtenerlos del LAE o de la web de Quinielista o de BETFAIR.

También es posible generarlos forma aleatoria pulsando sobre el icono [%] que aparece arriba a la izquierda.



Para ayudarnos con la elección de los porcentajes también disponemos de una opción [Estadísticas] que muestra los resultados que han aparecido en las temporadas seleccionadas entre los partidos de primera división:

💌 Esta	adísticas	de Resultado	os (Pleno al	15)					×
	Esta	dístic	as de	resi	ultados	(F	Pleno al	15	5)
		Veces	%			Γ	Temporad	as	
	1-0	81	10,7%	1-0		Ī	1994-1995		
	1-1	70	9,2%	1-1			1995-1996		
	M-0	68	8,9%	M-0			1996-1997		
	M-1	64	8,4%	M-1			1998-1999		
	2-1	61	8,0%	2-1			1999-2000		
	0-1	59	7.8%	0-1			2000-2001		
	0-0	57	7.5%	0-0		_	2001-2002		
	1-2	57	7.5%	1-2	1		2003-2004		
	2-0	54	7 1%	2-0			2004-2005		
	2.2	36	4 7%	2.2			2005-2006	Ξ	
	0.2	35	4.6%	0.2			2007-2008		1
	M_2	30	4,070	M_2			2008-2009		
	0 M	24	3 204	0 M			2009-2010		
	0-111	24	3,2%	0-111			2010-2011		
	2-IVI	24	3,2%	2-IVI			2012-2013		
	1-M	20	2,6%	1-M			2013-2014		
	M-M	19	2,5%	M-M			2014-2015	-	
	*						-		
	Obt	ener		Col	blar		Salir		

Con esta opción podemos [Copiar] los porcentajes a la pantalla del Pleno al 15 para su uso correspondiente.

• Mantener pronóstico de quiniela base: Se usarán los resultados en la quiniela base pero pudiendo seleccionar los que deseemos. Cada resultado elegido multiplicará el número de columnas de que se compondrá el desarrollo.

Si en la quiniela base, marcamos las casillas 0-1 para los goles del equipo local y 0-1 para los goles del equipo visitante, en la pantalla aparecerán seleccionados los resultados: 0-0, 0-1, 1-0 y 1-1

Si lo deseamos podemos marcar o desmarcar sobre los distintos resultados que deseamos que aparezcan. Una vez alterados, es imprescindible volver a generar el desarrollo.

• **Número de Variantes:** Dependiendo del número de variantes que tenga nuestro desarrollo podemos indicar el resultado del P15 que consideremos.



- **Número de Interrupciones:** Al igual que con el número de variantes, podemos establecer el resultado correspondiente al P15 para cada número de interrupciones que tenga nuestro desarrollo.
- **Coincidencias:** Podemos indicar el resultado del P15 dependiendo del signo (1,X,2) que tenga el partido seleccionado en esta opción.
- Rentabilidad: Podemos establecer hasta 6 tramos de rentabilidad y asociar un resultado para cada uno de ellos. Por ejemplo, si establecemos dos tramos de rentabilidad, podemos poner un resultado para las columnas más probables y otro para las más improbables.



2.19.3.- ORDEN DE PARTIDOS.

Esta opción permite alterar el orden de los signos dentro del desarrollo final de la quiniela. Podemos indicar que todos los signos del desarrollo del partido 1, pasen al partido 5 y todos los signos del partido 5 al partido 1. Cualquier alteración en el orden de los partidos es válida siempre y cuando todos los partidos estén incluidos

Esta opción, puede ser muy útil si siempre jugamos las mismas condiciones, pero las alteramos según los partidos que configuran el boleto. De esta forma, solo habría que cambiar el orden de los partidos sin tener que modificar ninguna condición.

				-		
	At Madrid		6		1 - Esnamol	
2 Sevilla	Mallorca	10.00	6	10.00	2 Getafe	Denortivo
3Cádiz	Alavés	- 😭	3		3Cádiz	Alavés
4Celta	Athletic Club		4		4Celta	Athletic Club
5Espanyol	Osasuna		1		5Villarreal	At. Madrid
GGetafe	Deportivo	1.000	2		6Sevilla	Mallorca
7Málaga	Zaragoza		7		7Málaga	Zaragoza
8R. Madrid	Betis		8		8R. Madrid	Betis
9Racing	Valencia		9		9Racing	Valencia
10Elche	Albacete	-	10		10Elche	Albacete
11C. Murcia	Hércules		11		11C. Murcia	Hércules
12Tenerife	Xerez	10.00	12	10.00	12Tenerife	Xerez
13Sporting	Numancia		13		13Sporting	Numancia
14Valladolid	Castellón	100	14	~	14Valladolid	Castellón

En este ejemplo hemos alterado el orden de los partidos siguientes:

El partido 1 lo hemos modificado por el 5. El partido 2 lo hemos modificado por el 6.



2.19.4.- ORDEN DE SIGNOS.

Esta opción permite alterar el orden de los signos dentro de cada partido alterando el desarrollo final de la quiniela. Por ejemplo, podemos indicar que en todas las columnas, en el partido 1, el signo 1 se convierte en X.

🖏 Mod	ificar orden de	e los Signos de cada	partido								. 🗆 🖻	
		ORDEN DE LOS S				RROL	LO DE LA	eur	NIELA	ACT	VA	
			%1	%X	%2		CLICK para modificar		%1	%X	%2	
1	Gimnástic	Barcelona	0	45	55		1 X 2		0	45	55	
2	Celta	Getafe	73	8	19	16.45	1 X 2	28.45	73	8	19	
з	Osasuna	At. Madrid	28	51	21	50	1 X 2	50	28	51	21	
4	Racing	Betis	21	32	47		1 X 2		21	32	47	
5	Valencia	R. Sociedad	33	28	39		1 X 2		33	28	39	
6	Athletic Club	Levante	77	23	0		1 X 2		77	23	0	
7	Sevilla	Villarreal	56	31	13	10	1 X 2		56	31	13	
8	R. Madrid	Mallorca	100	0	0	1	1 X 2		100	0	0	
9	Recreativo	Zaragoza	25	22	53		1 X 2		25	22	53	
10	Murcia	Tenerife	32	45	23		1 X 2		32	45	23	
11	Castellón	Málaga	25	42	33	1	1 X 2		25	42	33	
12	Hércules	Elche	42	26	32	Sec.	1 X 2		42	26	32	
13	Numancia	Valladolid	51	23	26		1 X 2		51	23	26	
14	Sporting	Xerez	33	22	45		1 X 2		33	22	45	
A A	Aceptar	La modificación generación del d alteración algun	dal orden esarrollo a.	de los final, l	SIGNI Las co	OS so ndicic	olo afecta ones no sul	a la Iren	C	ancele		

Para modificar el orden de los signos, solo hay que hacer un click del ratón sobre el signo a cambiar. Si el signo es un "1" y hacemos click pasará a ser "X" y si volvemos a hacer click del ratón pasará a ser "2".

Como ejemplo , vamos a modificar los signos del partido 5, vamos a cambiarlos de forma que los unos se conviertan en equis, las equis en doses y los doses en unos.

MODIFICAR	DROEN DE LOS	SIGNOS C	IN EL	DESA	RROL	LODE		NIELA	ACTI	VA
		%1	%X	%2		LICK pa	ira ir	%1	%X	%2
1 Gimnástic	Barcelona	0	45	55		1 X 2	1	0	45	55
2 Celta	Getafe	73	8	19	16-1K	1 X 2	28	73	8	19
3 Osasuna	At. Madrid	28	51	21	50	1 X 2	57	28	51	21
4. Racing	Betis	21	32	47		1 X 2		21	32	47
5 Valencia	R. Sociedad	33	28	39		X 2 1		39	33	28
6 Athletic Club	Levante	77	23	0		1 X 2		77	23	0
7 Sevilla	Villarreal	56	31	13	10	1 X 2	-	56	31	13
B R. Madrid	Mallorca	100	0	0	200	1 X 2		100	0	0
9 Recreativo	Zaragoza	25	22	53		1 X 2		25	22	53
o Murcia	Tenerife	32	45	23		1 X 2		32	45	23
1 Castellón	Málaga	25	42	33	10	1 X 2		25	42	33
2 Hércules	Elche	42	26	32	10.00	1 X 2	15.18	42	26	32
3 Numancia	Valladolid	51	23	26		1 X 2		51	23	26
4 Sporting	Xerez	33	22	45		1 X 2		33	22	45

La pantalla quedará de la siguiente forma:



2.19.5.- MODIFICAR LOS PORCENTAJES DE CADA SIGNO EN CADA PARTIDO.

Esta opción permite alterar directamente los porcentajes de cada signo en cada partido. Supongamos que con las condiciones impuestas, no son de nuestro agrado los porcentajes que resultan en un determinado partido, desde esta opción podemos modificarlos directamente.

			%1	%×	%2		%1	%×	%2
1	España	Sudáfrica	100	0	0		100	0	0
2	Irak	Nueva Zelanda	100	0	0	A.W.	100	0	0
3	Italia	Brasil	26	22	52		26	22	52
4	Egipto	Estados Unidos	31	16	53	1	31	16	53
5	Eibar	Gimnástic	25	27	48		25	27	48
6	Tenerife	Castellón	53	47	0		53	47	0
7	Huesca	Girona	22	5	73	100	22	5	73
8	Celta	Xerez	20	15	65	1	20	15	65
9	Alicante	Sevilla At.	41	59	0		41	59	0
10	Albacete	Alavés	45	55	0		45	55	0
11	Salamanca	Hércules	26	17	57		26	17	57
12	Rayo	Zaragoza	46	54	0	10.00	46	54	0
13	Levante	Las Palmas	57	43	0		57	43	0
14	Elche	R. Sociedad	57	43	0	- A. A.	57	43	0

Obviamente al realizar estos cambios, alteramos por completo los filtros que originaron el reparto porcentual de signos en los partidos modificados.



3.- REDUCCIONES.

3.1.- VERIFICAR REDUCCIÓN.

Esta opción nos permite verificar los premios mínimos y máximos que podemos obtener por cada categoría, así como los porcentajes en cada una, después de reducir la quiniela al 13,12, 11 o 10.

💸 Ve	rificar	redu	cción	al 13,1	12,11,	10.												×
	14			13		—	12			11			10		<	:10	כ	
Po	re	ent																
1	0,50	%	8	9,50 9	%						1							
1	x	2	1	x	a	1	x	2	1	x	2	1	x	2	1	x	2	
-	32.8	67.2		29.9	70.1		~	-		-	_			_				
98,5	1,5	51,2	96,6	3,4														
100,0			98,6	1,4														
49,3	42,5	8,2	43,9	35,0	21,1													0/
38,1	38,1	23,9	36,2	32,9	30,9				Sector 1						1.21.			
25,4	16,4	58,2	25,8	18,4	55,8													
65,7	26,9	7,5	58,8	27,6	13,6													pertido y
	11,9	88,1		12,3	87,7													categoría dentro del
62,7	22,4	14,9	48,3	28,4	23,3													porcentaje
25,4	36,6	38,1	24,8	33,2	42,0													general.
34,3	12.7	87.3	34,3	14.5	85.5													
	12.7	87.3		14.4	85.6													
82,8	17,2		83,5	16,5														
							1		1)		
De	sg	los	8		11 - 1								X	1.06	S. Mary	1		
	FEGOR	RIA 1.4	COLUI	MNAS 12	4	% 10.50	19	XACU	MUL.	<u> </u>	DE 14	1	DE 1	3	DE 1	2	DE 1	1 DE 10
		13		1.142	2	89.50	1%	100	0,00 % 0.00 %		15	<u> </u>	1-	4	0-1	3	4-3	3 15-64
SI	N PRE	MIO				0,0)%	100	0,00 %					·		_		
B	edu	cida	nor	ATE	NFA	al 1	3 aii	istar	do a	un ir	nnor	te d	e 22	5£ c	on co	nlum	nasi	externas
											- Provi							
	Ve	rifi	car															Salir

También se muestran los porcentajes correspondientes a cada signo y partido dentro del que corresponda a cada categoría. Es decir, si vemos la pantalla anterior, para el partido 1 dentro de las columnas correspondientes a los 14 aciertos, vemos el 24,7% de las columnas tienen el signo "1" y el 75,3% tienen el signo "2".



3.2.- CONDICIONES POR DEFECTO.

Esta opción, se generan todas las condiciones automáticamente a partir de la estadística de las temporadas anteriores. Podemos elegir la temporada/s sobre las que vamos a extraer los datos y el riesgo que asumimos al coger las condiciones. Disponemos de tres tipos de riesgos:

1) *Mínimo*: Selecciona **todas** las condiciones que se han dado en la/s temporada/s seleccionada/s.

2) *Medio*: Selecciona un **porcentaje medio** de las condiciones que se han dado en las temporada/s seleccionada/s.

3) *Máximo*: Selecciona un **porcentaje mínimo** de las condiciones que se han dado en la/s temporada/s seleccionada/s.

Las condiciones que se extraen automáticamente de la estadística son:

Total (X)	Total (2)	Total (Variantes)
Signos Seguidos (1)	Signos Seguidos (X)	Signos Seguidos (2)
Signos Seguidos (Variantes)	Interrupciones	Parejas (13)
Parejas (7)	Tríos (12)	Tríos (5)
Sumas Parejas (13)	Suma Parejas (7)	Suma Tríos (12)
Suma Tríos (5)	Cuartetos	Suma Cuartetos
Quintetos	Suma de Quintetos	

Así mismo, es posible indicar un importe fijo, de forma que el programa automáticamente realiza una serie de cálculos variando las condiciones que se hayan señalado hasta alcanzar la cantidad especificada.

Condiciones a calcular	Riesgo Min Med Max	Temporadaa
X Total (X) X Total (2) X Total (Variantes) X Signos Seguidos (1) X Signos Seguidos (2) X Interrupciones X Parejas (13) X Parejas (13) X Parejas (7) X Trios (12) X Trios (5) X Suma Parejas (13) X Suma Parejas (7) X Suma Parejas (7) X Suma Trios (12) X Suma Trios (5) X Cuartetos X Suma Cuartetos X Guintetos X Suma Guintetos		1991-1992 1992-1993 1993-1994 1994-1995 1995-1996 1996-1997 1997-1998 1998-2000 2000-2001 2001-2002 2002-2003 2003-2004 2005-2006 2005-2006 2006-2007 2007-2008
Generar Importe Fijo C	Borrar De ondiciones Ú	shacer Salir Itimo



3.3.- GENERACIÓN POR AJUSTE ALEATORIO A PORCENTAJES E IMPORTE.

Con esta opción, es muy sencillo generar cualquier combinación ajustándose a importe deseado, teniendo en cuenta los valores asignados a cada partido. El programa permite generar de forma automática los valores de cada partido pulsando el icono correspondiente, aunque también es posible incluirlos de forma manual.

En la columna de la izquierda se muestran los porcentajes que seleccionamos para que nuestro desarrollo se parezca lo máximo posible. En la columna CONDICIONADA, se muestran los porcentajes del desarrollo antes de ejecutar esta opción y en la columna REDUCIDA se muestran los porcentajes a medida que se va ejecutando el proceso. Cuando el proceso finalice o se pare, los porcentajes resultantes aparecen en color naranja.

Una vez indicados los valores, tenemos que indicar el importe a jugar, y se puede indcar los siguientes valores:

• Diferencia máxima de %:Cuando todos los porcentajes difieran en menos del valor indicado, el proceso se interrumpirá.

• Método: El método **aleatorio**, va generando desarrollos aleatoriamente guardando aquel que más se asemeje a los porcentajes indicados en la columna de la izquierda. El método **secuencial**, recorre siempre en el mismo orden las columnas hasta dar con las que más se asemejen a los porcentajes indicados. En casi todos los casos es mucho más efectivo el método secuencial.





3.4.- GENERACIÓN AJUSTADA POR RIESGOS E IMPORTE.

Una vez generada la quiniela en base a las condiciones especificadas, puede que la cantidad a jugar sobrepase el importe que queremos jugar. Con esta nueva opción, es posible ajustar la combinación al importe que deseamos, eliminando aquellas columnas del desarrollo generado que menos se ajusten al riesgo que indiquemos. Si el riesgo es alto se eliminarán aquellas columnas cuyo valor sea más alto y viceversa. El valor de cada signo viene indicado por el porcentaje que tiene dicho signo en el desarrollo generado.

Vamos a explicarlo con un breve ejemplo. Imaginemos que generamos una quiniela de 52.358 columnas y los porcentajes que quedan para cada signo son los siguientes:



Ahora queremos ajustar esta quiniela para jugar solamente 200 Columnas. Si indicamos los siguientes riesgos:

Riesgo Máximo	33%
Riesgo Alto	0%
Riesgo Medio	34%
Riesgo Bajo	0%
Riesgo Mínimo	33%



SESUCCION A IMPORTE DETERMINADO POR RIESGOS													
%1	%X	%2		Riesgo		%1	%X	%2					
48	25	27		Maximo		57	19	24					
56	22	22	S.K.	34 %	2.5	80	8	12					
47	24	29	57		51	29	53	18					
53	22	25		Alto		53	19	28					
44	32	24		%		24	34	42					
46	31	23		_		54	33	13					
57	20	23		Medio		42	26	32					
67	16	17		33 06		47	25	28					
41	29	30		33 40		47	25	28					
41	29	30		Bain		59	15	26					
59	20	21				52	26	22					
47	31	22	2.00	%	0.00	49	30	21					
42	29	29		The second second second		48	27	25					
49	24	27		Mínimo		55	14	31					
0	100	0		33 %		0	100	0					
Impo	Importe actual Importe a jugar												
26.179,00 100,0													
	leulen	/			7	1		alim					
Ca	ieular,	<u></u>				11	-						

El programa seleccionará de todo el desarrollo ya generado, las columnas correspondientes al importe indicado basándose en estos riesgos. De forma que:

• Un 34% (Riesgo Máximo) de dichas columnas coincidirá con las que su suma, de acuerdo a los porcentajes de cada signo, sea la menor posible.

- Un 33% (Riesgo Medio) de dichas columnas coincidirá con las que su suma, de acuerdo a los porcentajes de cada signo, sea una media de las ya existentes.
- Un 33% (Riesgo Mínimo) de dichas columnas coincidirá con las que su suma, de acuerdo a los porcentajes de cada signo, sea la máxima posible.

Una vez calculado el proceso, a la derecha aparecen los nuevos porcentajes correspondientes al nuevo desarrollo generado que coincidirá con el número de columnas equivalentes al importe indicado que queremos jugar.



.5.- ELIMINAR COLUMNAS POR PROBABILIDAD O RENTABILIDAD.

Una vez generada la quiniela y teniendo en cuenta los porcentajes de cada signo y partido es posible eliminar columnas que ayuden a ajustar el importe que deseamos jugar.

De esta forma, si una vez generado el desarrollo, este supera el presupuesto que tenemos para la jugada, podemos eliminar las columnas que nos sobren basándonos en la mayor o menor probabilidad de aparición de cada una de ellas.



Para ello, disponemos de 2 métodos:

- Por Sumas:

Se tienen en cuenta las sumas del porcentaje indicado para cada signo y partido. Si marcamos que se eliminan las columnas más probables, se eliminan las columnas que tengan mayor suma entre todos los partidos. Si por el contrario, marcamos la opción de eliminar las menos probables, se eliminarán las columnas cuya suma entre todos los signos de cada partido sea más baja.



Por Rentabilidad:

Se tienen en cuentan los previsión de cobro para los acertantes de 14. Si marcamos que se eliminan las columnas más probables, se eliminan las columnas que tengan menor previsión de cobro para los 14 aciertos. Si por el contrario, marcamos la opción de eliminar las menos probables, se eliminarán las columnas cuya previsión de cobro para los 14 aciertos sea más alta.

La opción [Eliminar más lejanas al coeficiente de probabilidad] permite conservar las columnas indicadas cuyo coeficiente de probabilidad tenga un valor más cercano al indicado.

3.6.- ELIMINAR COLUMNAS MANUALMENTE.

Una vez generada la quiniela, si así lo deseamos podemos eliminar de forma manual aquellas columnas que no nos interesen. Para ello el programa mostrará todas las columnas:

LOTERIAS Y	AP	U	E	S	T/	1S		D	L	E	S	T/	4[)(0			S	EN	IC	L	.0	-N	IÚ	LT	IPL	E	2		
				PRO	NÓS	nica	S			Bo	let	0	1 º 1	d	e 3	1						Г			1					
1ª Liga BBVA v					JO	RN/	ADA:	5	0			FE	CH	A:	02/	06/2	201	3			a			Ş	0	Qui	ini	e		
2.ª Liga Adelant	e		C)		C)		C)		2)		C	1	1	C	-	1	2			C)	1 1	COMBIN	ACIO		
Granada - Getafe	1	х	Х	2	Х	X	2	Х	X	2	X	X	2	Х	Х	2	Х	X	2	Х	X	2	Х	X	2		1	[
R. Madrid - Osasuna	2	х	Х	2	х	X	2	х	Х	2	х	Х	2	х	X	2	х	X	2	х	X	2	х	Х			2	E		
Deportivo - R. Sociedad	3	х	Х	2	Х	X	2	Х	Х	2	Х	X	2	Х	Х	2	х	X	2	х	Х	2	Х	Х	2		3			
Barcelona - Málaga	4	х	Х	2	Х	Х	2	Х	Х	2	X	X	2	Х	Х	2	Х	X	2	Х	X	2	Х	Х	2		4			
Zaragoza - At. Madrid	5	1	Х	2	1	Х	х	1	Х	Х	1	Х	х	1	х	2	1	х	2	1	х	2	1	Х	2		5			
Levante - Betis	6	1	Х	2	1	Х	2	1	Х	2	1	Х	2	1	х	2	1	X	Х	1	Х	Х	1	Х	X		6	[
Rayo Vallecano - Athletic	: Çlul	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	1	Х	2	1	х	2	1	Х	2		7	[
Córdoba - Mirandés	8	х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2	Х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2		8	1		
Las Palmas - Numancia	9	1	Х	2	1	х	2	1	х	2	1	Х	х	1	х	2	1	х	2	х	X.	2	х	Х	2		9			
Hércules - Murcia	10	1	Х	2	1	х	2	1	Х	Х	1	Х	х	1	Х	х	1	X	2	1	Х	х	1	Х	Х		10	TR		
Ponferradina - Racing	11	х	Х	2	х	Х	2	х	Х	2	х	X	2	1	Х	х	х	Х	2	1	Х	Х	1	Х	Х		11	-		
Guadalajara - Lugo	12	1	Х	Х	1	Х	X	1	Х	х	1	Х	х	1	Х	х	1	Х	х	х	Х	2	1	х	2		12			
Sabadell - Elche	13	1	Х	X	1	X	X	1	Х	х	1	Х	х	1	х	2	1	х	2	1	Х	X	1	Х	X		13	1		
Almería - Girona	14	1	х	2	1	X	2	1	х	2	1	х	2	х	Х	2	х	X	2	1	х	2	х	Х	2		14			
Jugado : 123,00 €	PL	PLENC		PLEN		L 1	5 S	evi	lla	- V	ale	ncia	a		1		Х		Х		_	_		_	_				DOBLES	
				1.00		2	1	1	3		1	4			5	151	1	6			7	1	1.000	8				1		

y solo tenemos que pulsar sobre el icono que aparece justo encima de cada columna.

Al hacerlo la columna desaparecerá inicialmente del boleto, pero no se borrará definitivamente hasta que no salgamos de este proceso y confirmemos que deseamos borrar las columnas indicadas.

Abajo a la izquierda, en color verde, se irán mostrando las columnas e importe que configuran el desarrollo.



3.7.- REDUCCIÓN POR TRAMOS.

Una vez generada la quiniela y teniendo en cuenta los porcentajes de cada signo y partido es posible dividir el desarrollo de la quiniela en varios tramos de acuerdo a la suma de los porcentajes de cada columna. Previamente a la ejecución del proceso matemático de reducción se suelen ordenar las columnas de más probable a menos o viceversa. Y una vez ordenadas las columnas de cada tramo podemos realizar distintas acciones sobre cada uno de ellos.

Es posible seleccionar los tramos de varias maneras distintas:

- Por número de variantes: Cada tramo estará formado por un número de variantes determinados. Con este método, por ejemplo, podemos mantener todas las columnas de nuestro desarrollo que tengan 7 variantes y reducir al 13 las que tengan 8 variantes.
- Por Sumas (Manual): Basándonos en el ejemplo anterior, podemos alterar el número de columnas que configuran cada tramo. Para ello, en cada tramo, podemos seleccionar el valor mínimo y máximo de la suma de las columnas que lo van a configurar. Para alterar estos valores, hacemos click sobre la celda "Tramo" que deseemos modificar, y en la pantalla que aparezca indicaremos los valores correspondientes. Estos valores no se pueden solapar entre los distintos tramos.
- Por Sumas (Automática): Se generarán tanto tramos como indiquemos, cada uno de ellos con las mismas columnas. El orden de las columnas viene determinado por las sumas de cada una de ellas. Sobre cada uno de estos tramos podremos realizar las acciones deseadas.
- Por Rentabilidad: Teniendo en cuenta los porcentajes para cada signo y partido es posible ordenar las columnas que componen el desarrollo por Rentabilidad, es decir, de acuerdo a los importes previstos para los premios de 14 aciertos. Por lo tanto podemos establecer los tramos que deseemos en base a los acertantes de 14 previstos para columna. Para que los datos se aproximen al máximo, debe indicar la recaudación prevista para dicha jornada.
- Por Premios de 10: En este caso, no es posible indicar el número de tramos siempre dependerá del importe a cobrar para los acertantes de 10 de las columnas que ya componen el desarrollo. Por ello, es muy importante, que los porcentajes para cada signo y partido, así como la recaudación prevista sean los más reales posibles.
- Por aciertos de un grupo determinado del paso 11 o del paso 12.



HEDUCCIÓN POR TRAMOS Por Nº Variantes Por Sumas (Manual) Por Sumas (Automática) 													
31	25	44						Por R	entabilidad				
74	17	9			1 500 00		2	Premi	os de 10				
25	25	50	Recau	ación	4.500.00	0,00		Aciert	tos de gru	po			
57	25	18	Tramo	Acción		Al	%	Ext/Int	Columnas	Importe			
82	11	7	0€						2	1,5€			
29	27	44	1 - 1,99€						215	161,25€			
58	23	19	2 - 2,99€						67	50,25€			
27	21	52	3 - 3,99€						14	10,5€			
86	9	5	4 - 4,99€						2	1,5€			
64	25	11											
60	26	14											
18	29	53											
43	32	25											
52	29	19											
Image: Winiting the second													
8		~		e Prob	able a Imp	prob	able	Colu	imnas				
0	% G	luiniel	ista D	e Impr	obable a F	Prob	able	Imp	orte				
whether	%be	tfiar								- Andrews			
G		r	%	% G	rabar %	L		/o Ga	M arantías	Salir			

En la pantalla anterior, al seleccionar que vamos a reducir por tramos con el método de Premios de 10, vemos que el programa ha generado, 5 tramos:

0 €. Se compone de las columnas que no cobrarían premio de 10.

1-1,99 €. Se compone de las columnas cuyo premio de 10 oscila entre 1 y 1,99 Euros.

2-2,99 €. Se compone de las columnas cuyo premio de 10 oscila entre 2 y 2,99 Euros.

3-3,99 €. Se compone de las columnas cuyo premio de 10 oscila entre 3 y 3,99 Euros.

4-4,99 €. Se compone de las columnas cuyo premio de 10 oscila entre 4 y 4,99 Euros.

Luego sobre cada tramos podemos ejecutar la opción que deseemos como vemos a continuación.

Si seleccionamos que los tramos se configuran a partir de los aciertos de un determinado grupo, seleccionamos la última opción e indicamos el grupo correspondiente. Automáticamente aparecerán tantos tramos como aciertos tengamos indicados para dicho grupo. De esta forma podremos indicar distintas acciones dependiendo del número de aciertos del grupo.


Vamos a simular un ejemplo:

Hemos generado una quiniela con diversas condiciones que nos arroja un desarrollo de 907 columnas, vamos a reducirla por tramos.

La suma mínima de acuerdo a los porcentajes es 530 y la máxima es 600, vamos a distribuir el desarrollo en 5 tramos por orden descendente, es decir, de la más probable a la más improbable.

- 1er. Tramo. Generamos todas las columnas.
- 2º Tramo, reducimos al 13 las columnas de este tramo, utilizando Atenea y columnas internas.
- 3er. Tramo, Reducimos al 13 las columnas de este tramo, utilizando Atenea y columnas externas.
- 4º. Tramo, Reducimos al 12 las columnas de este tramo, utilizando el súperreductor.
- 5º Tramo. No genera ninguna columna.





El resultado es que hemos bajado de 907 columnas a 424, reduciendo más en las columnas más improbables de nuestro desarrollo de acuerdo a los porcentajes indicados.

Las posibles acciones que podemos ejecutar en cada tramo son:

1.- Generar todas las apuestas comprendidas en el tramo correspondiente.

2.- No generar ninguna apuntas, por lo que las que estén comprendidas en el tramo correspondiente serán eliminadas.

3.- Reducir con Atenea. Se reducirán a la categoría indicada todas las columnas que configuren dicho tramo. Se podrá elegir entre reducir con columnas externas, o bien solo con columnas internas, es decir, columnas que forman parte de dicho tramo. También podemos indicar el importe exacto que queremos obtener para este tramo si marcamos sobre la casilla importe.

4.- Reducir son Súper-Reductor. Estamos en el mismo caso que en el punto anterior con la diferencia de que usamos el Súper-Reductor en lugar de Atenea.

5.- Reducir por Diferencias. Estamos en el mismo caso que en el punto anterior con la diferencia de que usamos el reductor por diferencias en lugar de Atenea.

6.- Reducir por Máximos. Estamos en el mismo caso que en puntos anteriores con la diferencia de que usamos el reductor por máximos en lugar de Atenea.

7.- Reducir por Distancia exacta entre columnas.

8.- Reducir con Distancia mínima entre columnas.

Dependiendo de la distancia seleccionada tendremos las siguientes garantías:

A distancia 2 se garantiza el 13.

- A distancia 3 se garantiza el 12.
- A distancia 4 se garantiza el 11.
- A distancia 5 se garantiza el 10.

Una vez hecho esto, se van seleccionando columnas comenzando por la más probable o improbable, dependiendo de la opción seleccionada.

- Distancias mínimas.

Se juegan las columnas que tengan como mínimo las diferencias especificadas. Por ejemplo, si seleccionamos DISTANCIA 6, jugaremos todas las columnas que tengan 6 ó más signos distintos entre sí.

- Distancias.

Se juegan las columnas que tengan exactamente las diferencias especificadas. Por ejemplo, DISTANCIA 6, jugaría todas las columnas que tengan 6 signos diferentes exactamente.



Después de generar la reducción por tramos es posible visualizar las garantías de cada uno de los tramos:

Persentajaa y garant	ías p	or ca	da tra	amo	6	
Tramo	14	13	12	11	10	<10
1 (681-477) - Atenea - 13 - 100% - Interna	12,97	97,20	99,99	100,00	100,00	0,00
2 (477-422) - S.Reductor - 13 - 100% - Ex	11,37	95,71	99,98	100,00	100,00	0,00
3 (422-277) - Distancia Mínima - 2	25,59	74,41	100,00	100,00	100,00	0,00
TOTAL	17,14	94,24	100,00	100,00	100,00	0,00
A forest and a second as					Salir	•



4.- LISTADOS.

Con esta opción podemos emitir los siguientes listados por pantalla y/o impresora:

4.1.- LISTADO DEL PRONÓSTICO Y CONDICIONES.

Listado correspondientes a todas las condiciones impuestas. Este listado, se visualiza por pantalla y es posible imprimirlo si pulsamos el botón [Imprimir] una vez tengamos el listado en pantalla.



Este listado es posible emitirlo de una forma más ordenada y organizada desde la opción :

Listado de Pronósticos / Condiciones (EXCEL)

Además, al sacar el listado en EXCEL, las condiciones reservas y fallos en condiciones muestran con los colores correspondientes que condiciones reserva y fallos en condiciones se han dado. De esta forma, podrá ver con claridad y en un único informe que reservas se han acertado y qué condiciones se han fallado de las contempladas en fallos y condiciones.

Las condiciones acertadas con reserva aparecen sobre un fondo naranja y las falladas sobre fondo rojo.



4.2.- LISTADO DEL DESARROLLO.

Lista por impresora todas las columnas que configuran la quiniela.



4.3.- LISTADO DE PREMIOS POR TEMPORADA.

Listado resumen de premios por temporada, nos permite visualizar por pantalla o impresora los aciertos, importes jugados, importes ganados y premios por categorías de cada una de las jornadas. Para ello, hay que indicar la clave del listado, que se corresponde con la que indicamos al grabar la quiniela ganadora de la jornada. Esta clave puede tener hasta 16 caracteres. Este listado también es posible exportarlo a EXCEL.

🕌 Li	istado de	Pronóst	icos y Condie	iones													×
		PI	X		Lis	sta	do (Sene	eral c	le I	Premio	B	Ten	nporada Clav	2005-2 e: DAT	:006 :051	
J.	Jugado	Ganado	Total Jugado	otal Ganado	15 14	13	12	11	10	Mx	15	14	13	12	11	10	Ê
1	60,00	2,18	60,00	2,18	0	185	1849		-	10	184.371,93	138.278,95	1.672,31	98,82	10,56	2,18	L
2	61,00	0,00	121,00	2,18						9	111.511,00	20.908,31	217,26	18,11	3,14	1,00	L
3	60,00	0,00	181,00	2,18	8. N.	100	. 348			8	2916164,70(B)	1.438.652,70	14.531,00	590,58	46,16	7,04	L
4	60,00	0,00	241,00	2,18						7	\$147851,75(B)	527302,70(B)	51.860,51	4.071,69	502,47	79,36	
5	59,00	0,00	300,00	2,18		185	1849			7	5951173,96(B)	1.590.357,30	20.389,20	974,48	94,75	15,67	L
6	60,00	0,00	360,00	2,18						8	8.478.827,51	611.061,42	16.515,17	1.270,40	128,43	22,08	
7	60,00	0,00	420,00	2,18		607	249			7	31.764,54	22.312,66	522,16	48,05	7,47	2,02	1
8	59,00	0,00	479,00	2,18						8	1.281.230,95	1.537.477,14	27.702,29	1.737,26	178,91	29,27	I.
9	61,50	0,00	540,50	2,18		105	1880		8504	10	6.625,56	763,80	28,08	4,16	1,33	0,00	
10	60,00	0,00	600,50	2,18						8	2.439.985,75	257.825,35	3.263,61	188,16	22,04	4,72	
ш	60,00	0,00	660,50	2,18	1		- W			9	449.784,22	323.844,64	5.931,22	391,54	42,56	7,91	L
12	59,00	7,66	719,50	9,84			111092-001	tantanan an	3	L 10	667.003,65	266.801,46	4.600,03	312,41	37,49	7,66	I.
13	59,00	0,00	778,50	9,84						9	1338476,95(B)	803.086,17	11.513,78	765,94	75,31	13,14	l l
14	59,50	0,00	838,00	9,84		-		-		9	204.703,79	32.391,97	752,59	62,23	8,81	2,16	l l
15	60,50	0,00	898,50	9,84	E		1,233			9	42.461,59	20.783,83	571,69	50,35	7,79	2,07	L
16	0,00	0,00	898,50	9,84	1						1.220.466,25	366.139,88	8.417,01	453,07	46,29	7,87	ł.
17	60,50	16,06	959,00	25,90	1			1	2	2 11	257.164,36	39.563,75	911,12	74,78	10,74	2,66	L
18	60,00	0,00	1.019,00	25,90		1	145			8	758520,35(B)	910.224,42	9.481,50	473,34	39,04	5,82	
19	62,50	0,00	1.081,50	25,90	3		The second se			6	1.976.235,60	730.629,15	6.409,03	410,01	44,65	8,46	L
20	60,00	0,00	1.141,50	25,90		-		Sec.		9	624.362,98	749.235,57	9.698,84	661,14	68,66	12,08	
21	61,00	0,00	1.202,50	25,90						9	14.905,35	6.928,97	146,94	14,18	2,67	0,00	
22	60,00	0,00	1.262,50	25,90						7	1.215.364,98	510.822,40	6.507,29	409,31	46,10	8,57	
23	58,00	0,00	1.320,50	25,90						8	1.321.508,60	1.585.810,32	16.781,06	1.086,54	93,43	14,81	
24	61,00	0,00	1.381,50	25,90			E.	8		9	217.967,06	142.669,35	1.895,37	136,84	16,62	3,65	
25	61,50	0,00	1.443,00	25,90						9	23.487,50	8.982,03	230,21	20,70	3,43	1,04	
26	57,00	0,00	1.500,00	25,90						6	1.357.165,65	1.628.598,78	26.481,28	2.060,21	203,40	32,71	
27	60,50	0,00	1.560,50	25,90			NESK.	and it		9	265.768,23	122.662,26	2.718,86	170,75	21,42	4,65	
28	59,50	0,00	1.620,00	25,90			-			8	1350547,35(B)	405.164,21	8.185,14	447,57	43,85	7,00	
29	10,00	0,00	1.630,00	25,90						6	2.731.042,20	414.148,46	14.531,52	1.178,65	145,64	23,72	
30	60,50	24,32	1.690,50	50,22		1000		SIM .	2	2 10	1.264.481,55	758.688,93	9.280,60	624,44	64,81	12,16	
31	59,00	0,00	1.749,50	50,22		100E	12.00			6	1.288.918,70	773.351,22	13.219,68	817,71	85,02	14,40	
32	59,00	0,00	1.808,50	50,22		in-				8	1.256.201,50	753.720,90	17.945,74	1.085,27	109,54	18,70	
33	60,00	0,00	1.868,50	50,22	(DF) (9	1.032.551,40	1.239.061,68	25.813,79	1.603,96	148,52	24,84	
34	61,50	0,00	1.930,00	50,22	1	1				9	60.230,71	34.417,55	813,24	65,09	9,19	2,21	
35	63,00	36,25	1.993,00	86,47		251	100	ı		ш	301.486,06	206.733,30	3.546,89	218,86	23,05	4,40	
36	62,00	0,00	2.055,00	86,47						7	1.135.969,60	681.581,76	6.731,67	445,92	45,61	8,27	
37	61,50	10,08	2.116,50	96,55		100	Serve Serve	4	14	11	11.268,58	4.133,06	128,31	13,23	2,52	0,00	
38	59,50	0,00	2.176,00	96,55						9	12.878,84	14.110,72	313,12	26,32	4,29	1,28	
39	54,00	362,16	2.230,00	458,71		- 259	1	200 N		12	1.487.289,60	221.700,60	5.216,48	340,29	39,14	7,29	
40	60,00	0,00	2.290,00	458,71						9	79.613,98	74.306,38	1.913,47	142,08	17,07	3,61	
41	60,00	12,39	2.350,00	471,10		1995	, EWE		1997	10	496.665,80	297.999,48	10.188,02	683,88	68,38	12,39	
42	55,00	0,00	2.405,00	471,10						8	227.912,68	273.495,21	4.735,85	237,56	26,13	5,00	7977
43	0.00	0.00	2.405.00	471.10		1 orde					3.115.21	1.081.42	37.20	4.66	1.09	0.00	_

4.4.- LISTADO GRÁFICO DE PREMIOS (ESPECIAL PARA PEÑAS).



Este informe en EXCEL, es igual al listado anterior pero con un formato mucho más claro e informativo:

							P	EÑ	A		
Jornada	Fecha	15 aciertos	14 aciertos	13 aciertos	12 aciertos	11 aciertos	10 aciertos	Total jugado peña	Premio total jornada	Saldo jornada	Premio por cada 3€
62	19/06/2016						0	225,00	0,00	-225,00	- €
61	06/12/16					1	3	225,00	83,16	-141,84	1,11€
60	06/05/16					7	14	225,00	2,62	-222,38	0,03€
		0	0	0	0	8	17	675,00 €	85,78 €		0,38 €







4.5.- LISTADO DE COLUMNAS ELIMINADAS POR CADA CONDICIÓN.

Permite seleccionar varias quinielas de forma que se pueda establecer un comparativo entre todas ellas con las columnas que se han eliminado con cada condición impuesta. Este informe se emite en EXCEL (LisRecha.xls).



CONDICIONES	T13J54Q1.RCH	T13J53Q1.RCH
Figuras Vtes,X,2	27.107	35.296
Signos Seguidos (1)	150	898
Signos Seguidos (X)	749	695
Signos Seguidos (2)	425	441
Signos Seguidos (V)	2.358	1.465
Interrupciones	2.665	1.583
Interrupciones Seguidas	4.627	2.205
Grupo Nº 1 (5 Fijos)	404	413
Grupo № 3 (3 T / 3 D)	1.908	1.303
Grupo Nº 4 (14 D)	144	16
Sumas B1	5.219	1.165
TOTALES	45.756	45.480



5.- ESTADÍSTICAS.

5.1.- RESULTADOS.

Este proceso nos permite visualizar, modificar o introducir los resultados de cada una de las jornadas de las distintas temporadas. Al introducir los partidos de cada jornada, y pulsar el botón [Grabar], se actualizan automáticamente las clasificaciones y las estadísticas.

Mediante esta opción. también se pueden introducir los partidos que componen cada una de las jornadas de la temporada, de forma que podamos coger automáticamente los partidos de cada jornada al rellenar el boleto. En este caso podemos hacer click sobre el botón de **[Equipos]**, para seleccionar los equipos que configuran cada partido.

Para borrar los resultados de la jornada hacemos click sobre el botón [Borrar].

Civision	or	na	da •		DIVISION	Jor 42	na	da	
Valencia	1	0	Betis		Lleida	0	1	Levante	
Sevilla	1	0	Racing		Lorca	0	0	Ejido	
Cádiz	1	2	R. Madrid		Eibar	1	1	Ferrol	
Celta	2	0	Málaga		Valladolid	2	Elche		
Espanyol	0	2	Getafe		Sporting	0	Murcia		
Athletic Club	3	0	R. Sociedad		Tenerife	1	Albacete		
Alavés	0	0	Barcelona		C. Murcia	2	0	Tarragona	
Mallorca	0	1	Deportivo		Hércules	0	2	Recreativo	
At. Madrid	0	0	Zaragoza		Xerez	4	2	Málaga B	
Osasuna	2	1	Villarreal		Numancia	3	2	R.M. Castilla	
					Castellón	2	0	Almería	
Grabar Equipos Salir									

5.2.- CLASIFICACIONES.

Muestra la clasificación tanto de 1ª división como de 2ª división.

En el caso de que aparezca algún equipo con los puntos erróneos, pulse el botón [Recalcular], y el programa automáticamente reconstruirá la clasificación a partir de los resultados introducidos en la temporada. Si el programa persiste compruebe que los resultados introducidos en el apartado anterior son los correctos.



5.3.- EVOLUCIÓN DE LOS EQUIPOS POR TEMPORADA.

Muestra los puntos conseguidos por cada equipo en los 5 últimos partidos, y nos permite emitir el gráfico de la evolución de cada equipo a lo largo de la temporada. Para ello hacemos click sobre el equipo que vamos a visualizar.



También nos muestra la siguiente información:

- Equipos con más partidos seguidos ganando, en casa, fuera y totales.
- Equipos con más partidos sin ganar, en casa, fuera y totales.
- Equipos con más partidos seguidos perdiendo, en casa, fuera y totales.
- Equipos con más partidos seguidos sin perder, en casa, fuera y totales.
- Equipos con más partidos seguidos empatando, en casa, fuera y totales.



5.4.- GRÁFICOS ESTADÍSTICOS.

Los datos estadísticos se actualizan automáticamente a partir de los resultados de cada una de las quinielas introducidas, como ya veremos más adelante en la opción de **PREMIOS Y ACIERTOS**.

Nos indica a través de un gráfico las veces que se han repetido cada uno de los signos en cada boleto, los signos seguidos, y las interrupciones.

Todos estos gráficos, nos ayudarán a elegir las condiciones más apropiadas para intentar acertar la mayor cantidad de premios.

Para seleccionar las temporadas de las cuales vamos a emitir los gráficos solo tenemos que hacer click sobre la deseada, y para desmarcarla realizamos la misma operación.

En algunos de los gráficos, podemos utilizar la barra de desplazamiento horizontal para seleccionar las distintas posibilidades que nos ofrece dicho gráfico.

Podemos marcar la casilla [Condiciones] para que solo se tengan en cuenta aquellas columnas ganadoras que cumplan las condiciones que tenemos impuestas en la quiniela actual. Es decir si tenemos seleccionado en la quiniela como condición 7 Variantes, en el gráfico solo se tendrán en cuenta aquellas columnas que tengan 7 variantes.





5.5.- APARICIONES Y AUSENCIAS.

Esta opción nos permite ver las apariciones que se han dado en cada signo y partido, así como las ausencias de cada uno de ellos en el período elegido.



Como podemos apreciar en la pantalla anterior, en la temporada 2021/2022 en el momento de emitir esa opción, vemos que en el partido 1, el signo "1" ha salido 30 veces, la "X" 8 veces y el "2" 23 veces. Con el resto de signos y partidos es exactamente lo mismo.

Con las ausencias, podemos comprobar que la "X" lleva 16 jornadas sin salir en el partido 14, el "2" lleva 10 semanas sin salir en el partido 12.

Basándonos en estos datos, el programa nos permite crear grupos en el pawso 11 seleccionando cuantos partidos y su correspondiente acción:

- Con mayor número de apariciones.
- Con menor número de apariciones.
- Con mayor número de ausencias.
- Con menor número de ausencias.

Es decir, podemos crear un grupo con los 4 partidos con mayor número de ausencias y generaría:

Partido 3: "2"

Partido 6: "2"

Partido 12: "2"

Partido 14: "X"

Y podríamos condicionarlo como queramos.



5.6.- SIMULADOR DE COMBINACIONES.

Esta **potentísima** opción nos permite crear combinaciones automáticamente a partir de una serie de opciones que podemos configurar. Podemos generar combinaciones para cada jornada y obtener un resumen del comportamiento del desarrollo en cada una de ellas, de esta forma podemos Al final de este apartado, veremos un ejemplo completo del funcionamiento de esta exclusiva opción de WIN1X2.

Las opciones de las que disponemos son:



- 1. Paso 1. Quiniela Base, Fichero Base y Configuración de fichero base.
- 2. Paso 2 a 16. Condiciones a partir de fichero de quinielas.
- 3. Pasos 11 y 12. Grupos automáticos.
- 4. Paso 13. Frecuencia de aciertos relacionados.
- 5. Paso 14. Sumas, rangos y coeficientes.
- 6. Reducciones.



1) Paso 1. Quiniela Base, Fichero Base y Configuración de fichero base.



• Quiniela base.

Esta opción nos permite generar automáticamente para cada jornada los triples y/o dobles que deseemos a partir de los porcentajes seleccionados. Por ejemplo, si elegimos 6 triples y 6 dobles con BETFAIR, el simulador generará una quiniela para cada jornada con 6T/6D a partir de los porcentajes de BETFAIR para esa jornada.

• Fichero quiniela base.

Con esta opción podemos seleccionar un fichero base con un desarrollo para usarlo en todas las quinielas que generemos, siempre será el mismo para todas las jornadas.

• Configuración fichero quiniela base a partir de los coeficientes de probabilidad.

Como ya hemos visto en el apartado *2.1.2.- LEER FICHERO*, desde esta opción podemos utilizar una configuración ya creada para obtener el fichero de partida de cada jornada. Por ejemplo, si hemos creado una configuración que coge las primeras 100.000 columnas ordenadas de más probables a menos probamos a partir de los porcentajes de BETFAIR, en la quiniela de cada jornada cogerá como fichero de partida estas 100.000 columnas:

Genera fiche	ro po	r Coel	ficient	e de	e Pro	babili	ida	d	У	po	r	Tr	ipl	les	s /	D	obles
Acción	Num. Colum.	Desde	Hasta	C.P.	Triples	Dobles	Ter	rmir 1	aci 2	one 3	s n' 4	° co 5	l. o 6	rdei 7	n pr 8	ob. 9	% de
Colum. más probable 💌	100000																BETFAII 👻
•																	
•																	
•																	
•																	
■ Mantener co X Generar sole	olumna o colun	s dupli nnas c	cadas oincide	entes	entre	todas	s la	IS (aco	cio	ne	s s	el	ec	cio	na	das
Grabar C	onfig	jurac	lón					Q	L	98	r	C		171	9	Jr	ación
Sonarer	Fiche							9	6	/e	r	P			en	tajes	

Podemos seleccionar cualquier configuración que hayamos grabado previamente con la opción LEER FICHERO del PASO 1.

Si no indicamos ninguna opción se generarán quinielas para cada jornada con 14 triples.



2) Paso 2 a 16. Condiciones a partir de fichero de quinielas.

Si queremos utilizar diversas condiciones fijas para la quiniela de cada jornada que vamos a estudiar con el **SIMULADOR** solo tenemos que seleccionar el fichero correspondiente a la quiniela con dichas condiciones. Se tendrán en cuenta todas las condiciones que lleve la quiniela seleccionada.

E Deene O e 48 - Eisbara Ouisiala	

Pulsando sobre el icono: [...] podemos seleccionar dicho fichero.

3) Pasos 11 y 12. Grupos automáticos.

Como ya hemos visto en el paso 11 [Generación de grupos automáticos], podemos grabar diversas configuraciones para generar grupos de forma automática, tanto en el paso 11 (Grupos Individuales), como en el paso 12 (Grupos relacionados).

1	x	2	POR PORCENTAJES DESCRIPCIÓN DEL ORUPO
54	27	19	Mínimo 🥠 🕢 🕨 Base
50	29	21	Máximo 🥠 🕴 🕨 BETFAIR
52	30	18	
40	30	30	
31	35	34	
48	27	25	FJOS 14 + 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
54	27	19	Invertidos
24	24	52	01234557891011121314
35	33	32	Aciertos
55	28	17_	Aciertos Seguidos
53	29	18	
49	30	21	Grupo Individual Grupo Aciertos Relac.
48	29	23	Nº Grupo: 1
37	30	33	003\Fuentes\datosg\grupos_win1x2.txt Lear grupos WIN1X2
	Braha	an 96	
	Shabe		Base (Grp 1) AC:7,8,9,10 BETFAIR Lógico (Grp 2) Ac:1.2.3,4,5 BETFAIR
	Leer '	‰	Posible (Grp 3) Ac:1,2,3,4,5 BETFAIR
			Difícil (Grp 4) Ac:0,1 BETFAIR
• ()	% WIN	N1X2	Bomba (Grp 5) AC:0,1 BEIFAIR
8	% LAE		
0	% Guini	ielista	
Peter ■	% betfa	air	
Añ	adir	Modi	ficar Borrar Grabar Leer Generar Grupos

Pues bien, en este punto del SIMULADOR solo tenemos que indicar el fichero correspondiente a la configuración grabada previamente en el paso 11.

🗌 Paso 11 y 12 -	Fichero Grupos Automáticos	

Pulsando sobre el icono: [...] podemos seleccionar dicho fichero.



4) Paso 13. Frecuencia de aciertos relacionados.

En el paso 13 (Frecuencia de aciertos relacionados), es posible configurar la generación automática de columnas con diversos criterios como vemos en la siguiente imagen:



O bien generar diversos bloques de columnas como vemos en esta otra imagen:

()	Generar	Columna	as Autom	iáticas					W- 101	×
	95	Netw	CIÓN	AUTOMÁ	STIL	CA DE BLO	GUES	DE COL	UMNAS	
	54	27	19	100		db				
	50	29	21						Ibelfair	
	52	30	18							
-	40	30	30	Bioque	5	Columnas	rijos	Dobles	I riples	
	31	35	34	Bloque 6	-	80	4	5	5	
	48	21	25	Bloque 7	-	80	14	0	0	
	04 24	21	19	Bloque 8	-	40	2	6	6	
-	24	24	32	Bloque 9	•	80	0	14	0	
	55	33 20	3Z 17	Bloque 10	•	40	0	5	0	
	53	20	18		•					
	40	20	21		-					
	43	20	21		-					
	37	30	33		-					
	1	¥	2		•					
4	_							V		
	7	1			-		=			
							ETT IS			
	Gen	erar	Ge	abar %	1.0		rabar	Leer	Sali	-
	Gen	erar	Gra	abar %	Le		Conf.	Conf	Sall	



Pues bien, en esta parte del SIMULADOR, lo que podemos indicar es el fichero de configuración ya grabado en el paso 13 que queremos generar en cada quiniela que vamos a estudiar. En el caso de elegir la configuración de fichero de columnas, debemos indicar también el bloque del paso 13 en el que queremos que se generen.

	Configuración Fichero Columnas	-
Paso 13	Configuración Bloques Columnas	

5) Paso 14. Sumas, rangos y coeficientes.

Si queremos usar en el estudio estas condiciones del paso 14, debemos indicar los porcentajes que queremos usar para cada bloque, tanto en sumas, rangos como coeficientes de probabilidad.

Esta opción siempre debe ir acompañada con el fichero correspondiente a la quiniela con las condiciones del paso 2 al 16 indicado anteriormente en el apartado 2) de esta misma opción.

	📕 Sumas		Rangos	X	Coeficien	tes	
	B1:		B1:	-	B1:	-	-
	B2:	-	B2:	-	B2:	•	-
Paso 14	🔲 B3:	-	B3:	-	B3:	•	-
	B4:	-	B4:	-	B4:	-	-

6) Reducciones (Paso 17).

Una vez generadas las quinielas de cada jornada a partir de los parámetros que ya hemos visto, podemos utilizar diversos reductores para ajustar la quiniela.

Podemos indicar hasta 20 simulaciones diferentes dependiendo de los reductores a utilizar:



Para terminar, solo debemos indicar sobre que temporadas / jornadas vamos a realizar el estudio con la opción de [Filtros] que ya conocemos de otras muchas opciones del programa y para obtener el estudio pulsamos sobre el botón [VERIFICAR].

Para utilizar varios simuladores, siempre podemos grabar cada una de las configuraciones que generemos con el botón [GRABAR] y recuperarlas con el botón [LEER].



Para tener más claro esta potente y exclusiva opción vamos a ver un ejemplo con todas las opciones que acabamos de ver.

Queremos ver la rentabilidad de una quiniela que parta de una quiniela base de 6T/6D (BETFAIR), con unas determinadas condiciones fijas para todas las jornadas, con un grupos relacionados e individuales que variarán cada jornada y otras condiciones en los pasos 13 y 14 que también dependerán de cada jornada en función de los porcentajes de BETFAIR. Para finalizar vamos a realizar 4 simulaciones:

- Reducida al 13 con ATENEA.
- Reducida al 12 con ATENEA.
- Reducida con el reductor PI (Por porcentajes e importe) con % de BETFAIR.
- Reducida con el reductor PI (Por porcentajes e importe) con % de LAE.

En las reducciones, vamos a establecer un presupuesto de 600 €.

Por último, el estudio lo vamos a realizar sobre las jornadas dónde aparezcan partidos de primera división de la temporada 2018-2019.

	SIMULA	DOR PR	OFES	IONAL W	/IN1X2
⊻ Paso 1	🗹 Quiniela Base	6 Dobles 6 Triples	Porcentaje	s: BETFAIR	-
	Fichero Base	chero Base		_	
🗹 Paso	2 a 16 - Ficher	o Quiniela <mark>c:\w</mark>	win1x2\datosg\c	cond_fijas_manual.1X2	
🗹 Paso	11 y 12 - Fich	ero Grupos Au	itomáticos <mark>c</mark>	:\win1x2\datosg\GRUP	OS_AUTO_MANUAL.t:
	Configuración	Fichero Colun	nnas		
Paso 1	3 🗌 Configuración	Bloques Colui	mnas		
	Sumas	🗹 Rang	jos	Coeficientes	
	B1:	✓ B1:	LAE	B1: MATEMAT	
Paso 1	4 B2:	► B2:	· ·	B2: LAE	
	B3:	B3:		B3: LAE	BETFAIR
	N ^s Acción		Al %	Ext/Int Importe	Temporadas
	1 Sin reducción		12	Internas 600	2014-2015 ^
	3 Reducir con Atenea	3	12	Internas 600	2015-2016
Paso 1	7 4 Reducir por porcen	tajes/importe (PI)	LAE	600	2016-2017
Número de	5 Reducir por porcen	tajes/importe (PI)	BETFAIF	600	2017-2018
Simulacione	15				CUTION.
5 🔽					× Apl.Filtros
		1-0			
Verific	ar	Grabar		Leer	Salin



Vamos a desglosar esta configuración paso a paso:

- En el paso 1 indicamos 6 triples y 6 dobles a partir de los porcentajes de BETFAIR.
- Para los pasos 2 a 16 vamos a utilizar una quiniela base con determinadas condiciones que podemos ver si cargamos la quiniela:

"Cond_Manual_Simulador.1X2"

que se encuentra en la carpeta "DATOSG" que cuelga de la carpeta dónde ha instalado el programa.

Para los grupos automáticos hemos generado la siguiente configuración:

1	x	2	POR PORCENTAJES DESCRIPCIÓN DEL ORUPO
57	27	16	Mínimo 🎭 🖌 🕨 5 Fijos
27	32	41	Máximo % 4 LAE
83	12	5	POR TRIPLES / DOBLES / ELIOS POR ORDENACIÓN DE PORCENTALES
62	25	13	
78	14	8	
27	29	44	
63	24	13	Invertidos
16	17	67	0492455799404494944
20	30	50	
77	16	7	Aciertos Seguidos
29	34	37	
26	31	43	🖸 Grupo Individual 💦 🖸 Grupo Aciertos Relac.
36	31	33	Nº Grupo: 1
49	29	22	3)Fuentes/GRUPOS AUTO MANUAL txt Loop opumon MUNITIKE
	Jraba	ir %	5 Fijos (Grp 1) Ac:3,4,5 LAE
.		1 4	14 Fijos (Grp 2) Ac:6,7,8,9 LAE 3 T / 3 D (Grp 3) Ac:9 10 11 LAE
1	eer-	70	14 D (I) (Grp 4) Ac:1,2,3 LAE
(🔞 🖉	% wir	11X2	ELIGE 8 (Grp 5) Ac:5,6,7,8 BETFAIR
<u> </u>			4 Fijos (B.1-G.1) Ac:12,13 LAE
			(D.1-G.2) AC.12,13 DEIFAIR

Esta configuración también la podemos obtener del fichero: "GRUPOS_AUTO_MANUAL.txt"

que se encuentra en la carpeta "DATOSG"

En el paso 14, solo vamos a utilizar la opción de rangos y coeficientes de probabilidad.

En rangos creamos un solo bloque con las siguientes condiciones:





En Coeficientes de probabilidad, vamos a utilizar 3 bloques con las siguientes condiciones que especificamos en la quiniela que hemos indicado anteriormente para los pasos 2 a 16:





Bloque 2:





Bloque 3:



Como ya hemos comentado estas condiciones podemos verlas si cargamos la quiniela:

"Cond_Manual_Simulador.1X2"

que se encuentra en la carpeta "DATOSG" que cuelga de la carpeta dónde ha instalado el programa.

Paso 17.

Para nuestra simulación, vamos a utilizar 5 acciones:

N٩	Acción	Al	%	Ext/Int	Importe
1	Sin reducción				
2	Reducir con Atenea	13		Internas	600
3	Reducir con Atenea	12		Internas	600
4	Reducir por porcentajes/importe (PI)		LAE		600
5	Reducir por porcentajes/importe (PI)		BETFAIF		600

En las reducciones vamos a ajustar la quiniela para que se genere con un importe de 600 \in .



Debido a la complejidad del proceso y dependiendo de los factores utilizados, este proceso puede tardar bastante, sobre todo si usa el reductor por porcentajes e importes.

El simulador, nunca tiene en cuenta el Pleno al 15, para no distorsionar los datos, obviamente, en alguno de los 14 que pudieran aparecer, siempre habrá posibilidades de obtener los 15 aciertos y por lo tanto los premios serán mucho mayores.

Si ejecutamos esta configuración obtendremos el siguiente informe:

Si	mula	aciò	n 1 (Solo Pa	so 1) 🛛 🧧			Sim	ulación 2	
TEMPO	JDA.	MX	PREMIO	JUGADO	TEMPO	JDA.	MX	PREMIO	JUGADO
2018-2019	1	12	3.677€	34.992 €	2018-201	9 1	12	584 €	3.722€
2018-2019	2	14	877.832€	34.992 €	2018-201	9 2	11	1.044 €	3.621€
2018-2019	3	11	2.392€	34.992 €	2018-201	93	10	345€	5.228 €
2018-2019	5	12	15.985 €	34.992 €	2018-201	95	11	898 €	3.109€
2018-2019	7	10	190 €	34.992 €	2018-201	97	10	95 €	4.519€
2018-2019	9	13	6.243 €	34.992 €	2018-201	99	12	1.099 €	7.331€
2018-2019	11	13	25.478 €	34.992 €	2018-201	9 11	12	1.755 €	6.988 €
2018-2019	14	12	4.352 €	34.992 €	2018-201	9 14	12	1.434 €	3.820 €
2018-2019	16	14	36.163 €	34.992 €	2018-201	9 16	12	1.826 €	6.545 €
2018-2019	18	13	257.420 €	34.992 €	2018-201	9 18	11	4.913€	4.295 €
2018-2019	20	14	32.135 €	34.992 €	2018-201	9 20	14	17.496 €	5.835€
2018-2019	22	12	12.509 €	34.992 €	2018-201	9 22	12	5.507 €	6.316€
2018-2019	24	13	89.802€	34.992 €	2018-201	9 24	12	6.780 €	3.550 €
2018-2019	26	11	1.494 €	34.992 €	2018-201	9 26	11	307€	4.564 €
2018-2019	28	14	24.734 €	34.992 €	2018-201	9 28	13	3.467 €	4.948 €
2018-2019	29	14	54.198 €	34.992 €	2018-201	9 29	14	32.268 €	4.671€
2018-2019	32	10	477€	34.992 €	2018-201	9 32	10	239€	3.712€
2018-2019	33	12	5.694 €	34.992 €	2018-201	9 33	12	2.119€	4.599€
2018-2019	34	14	2.853€	34.992 €	2018-201	9 34	12	138 €	6.968€
2018-2019	35	14	99.312€	34.992 €	2018-201	9 35	14	58.836€	3.723€
2018-2019	36	11	1.462 €	34.992 €	2018-201	9 36	11	527€	6.892€
2018-2019	37	11	2.111€	34.992 €	2018-201	9 37	10	442€	7.344 €
2018-2019	39	12	3.571€	34.992 €	2018-201	9 39	11	219€	5.720€
2018-2019	41	13	8.156 €	34.992 €	2018-201	9 41	12	1.258 €	5.013€
2018-2019	42	11	1.788 €	34.992 €	2018-201	9 42	10	194 €	3.183€
2018-2019	44	13	9.578€	34.992 €	2018-201	9 44	13	3.705€	4.187€
2018-2019	46	11	1.273 €	34.992 €	2018-201	9 46	10	72€	5.204 €
2018-2019	48	10	955 €	34.992 €	2018-201	9 48	9	- €	4.164 €
2018-2019	49	12	4.491€	34.992 €	2018-201	9 49	12	1.543 €	3.076 €
2018-2019	50	11	1.792 €	34.992 €	2018-201	9 50	11	917 €	5.120 €
2018-2019	51	13	28.942 €	34.992 €	2018-201	9 51	13	10.985€	6.132€
2018-2019	53	14	48.217 €	34.992 €	2018-201	9 53	14	30.727 €	4.275€
2018-2019	54	11	6.306€	34.992 €	2018-201	9 54	10	366€	4.163€
2018-2019	55	13	21.916 €	34.992 €	2018-201	9 55	12	4.560 €	5.708€
2018-2019	56	14	121.946 €	34.992 €	2018-201	9 56	14	85.553€	6.266€
2018-2019	57	12	3.166 €	34.992 €	2018-201	9 57	11	680€	4.140 €
	36		1.818.610 €	1.259.712 €		36		282.898 €	178.651 €
				144,37%					158,35%
	_		-			_		_	
	14	ł	9	MEDIA POR		1	4	5	MEDIA POR
	13	3	8	JORNADA		1	3	3	JORNADA
	12	2	8	34.992€	_	1	2	12	3.672€
	11	L	8			1	1	8	
	10	J	3			1	0	/	
	<1	U	0			<1	0	1	
	TOT	AL	36			101	AL	36	



	S	im	ulación 3	٦		Si		ulación 4	
TEMPO	JDA.	MX	PREMIO	JUGADO	TEMPO	JDA.	MX	PREMIO	JUGADO
2018-2019	1	11	66€	600€	2018-2019	1	11	82€	600€
2018-2019	2	11	167 €	600€	2018-2019	2	11	167€	600€
2018-2019	3	10	43€	600€	2018-2019	3	10	29€	600€
2018-2019	5	10	108 €	600€	2018-2019	5	10	54 €	600€
2018-2019	7	9	- €	600€	2018-2019	7	10	24 €	600€
2018-2019	9	11	94 €	600€	2018-2019	9	12	193€	600€
2018-2019	11	11	114 €	600€	2018-2019	11	11	161 €	600€
2018-2019	14	12	413€	600€	2018-2019	14	11	203€	600€
2018-2019	16	11	121 €	600€	2018-2019	16	11	179€	600€
2018-2019	18	11	659€	600€	2018-2019	18	11	707€	600€
2018-2019	20	12	236€	600€	2018-2019	20	12	294 €	600€
2018-2019	22	12	2.029€	600€	2018-2019	22	11	424 €	600€
2018-2019	24	11	843€	600€	2018-2019	24	11	729€	600€
2018-2019	26	11	106 €	600€	2018-2019	26	10	33€	600€
2018-2019	28	12	253€	600€	2018-2019	28	13	504 €	600€
2018-2019	29	13	958€	600€	2018-2019	29	12	474 €	600€
2018-2019	32	10	119€	600€	2018-2019	9 32 9		- €	600€
2018-2019	33	12	618 €	600€	2018-2019	33	11	220€	600€
2018-2019	34	12	18 €	600€	2018-2019	34	11	14 €	600€
2018-2019	35	13	1.757 €	600€	2018-2019	9 35 12		830€	600€
2018-2019	36	11	178 €	600€	2018-2019	36	10	17€	600€
2018-2019	37	10	25€	600€	2018-2019	37	10	25€	600€
2018-2019	39	10	19 €	600€	2018-2019	39	10	25€	600€
2018-2019	41	11	105 €	600€	2018-2019	41	12	211€	600€
2018-2019	42	10	39€	600€	2018-2019	42	9	- €	600€
2018-2019	44	12	375€	600€	2018-2019	44	12	362€	600€
2018-2019	46	9	-€	600€	2018-2019	46	10	8€	600€
2018-2019	48	8	-€	600€	 2018-2019	48	8	- €	600€
2018-2019	49	12	665€	600€	 2018-2019	49	11	212€	600€
2018-2019	50	10	125€	600€	 2018-2019	50	11	219€	600€
2018-2019	51	12	630€	600€	 2018-2019	51	13	4.858€	600€
2018-2019	53	13	1.000€	600€	 2018-2019	53	13	1.426€	600€
2018-2019	54	10	73€	600€	 2018-2019	54	10	73€	600€
2018-2019	55	12	524 €	600€	 2018-2019	55	12	515€	600€
2018-2019	56	13	2.119€	600€	2018-2019	56	14	69.369€	600€
2018-2019	57	10	72€	600€	2018-2019	57	11	132€	600€
_	36		14.671€	21.600 €		36		82.773 €	21.600 €
				67,92%					383,21%
	1/	1	0			1/	1	1	
	13	r 2	4	IORNADA		13	2	2	IORNADA
	11	,	10	500 £		11	,	7	500 £
	11	-	10	000.0		11	-	13	00010
	10)	9			10	2	9	
	<1	0	3			<1	0	3	
	TOT	AL	36			TOT	AL	36	



	S	imu	Ilación 5			S	im	ulación 6	-
TEMPO	JDA.	MX	PREMIO	JUGADO	TEMPO	JDA.	MX	PREMIO	JUGADO
2018-2019	1	11	46 €	600€	2018-2019	1	11	50€	600€
2018-2019	2	10	74 €	600€	2018-2019	2	11	516€	600€
2018-2019	3	10	29€	600€	2018-2019	3	9	- €	600€
2018-2019	5	10	135 €	600€	2018-2019	5	10	81€	600€
2018-2019	7	10	24 €	600€	2018-2019	7	9	-€	600€
2018-2019	9	11	78 €	600€	2018-2019	9	11	41€	600€
2018-2019	11	12	404 €	<mark>600 €</mark>	2018-2019	11	12	457€	600€
2018-2019	14	11	199€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	14	11	230 €	600€
2018-2019	16	11	126 €	<mark>600 €</mark>	2018-2019	16	11	107 €	600€
2018-2019	18	11	659€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	18	11	315€	600€
2018-2019	20	13	743€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	20 12		181€	<mark>600 €</mark>
2018-2019	22	10	115€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	22 10		57€	<mark>600 €</mark>
2018-2019	24	11	467€	600 €	2018-2019	24 11		489€	600€
2018-2019	26	10	17€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	26 10		67€	600€
2018-2019	28	12	65 €	<mark>600 €</mark>	2018-2019	28	12	74 €	600€
2018-2019	29	12	256€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	9 29 12		237€	600€
2018-2019	32	8	-€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	9 32 9		-€	600€
2018-2019	33	11	66€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	33	10	57€	600€
2018-2019	34	11	9€	<mark>600 €</mark>	2018-2019	34	11	6€	600€
2018-2019	35	13	2.992€	600 €	2018-2019	35	13	3.565€	600€
2018-2019	36	11	356€	600 €	2018-2019	36	10	17€	600€
2018-2019	37	10	49€	600€	2018-2019	37	10	25€	600€
2018-2019	39	11	79€	600€	2018-2019	39	11	52€	600€
2018-2019	41	11	67€	600€	2018-2019	41	10	27€	600€
2018-2019	42	9	-€	600€	2018-2019	42	9	- €	600€
2018-2019	44	12	186€	600€	2018-2019	44	11	110€	600€
2018-2019	46	10	8€	600€	2018-2019	46	10	16€	600€
2018-2019	48	9	-€	600€	2018-2019	48	9	-€	600€
2018-2019	49	11	51€	600€	2018-2019	49	11	73€	600€
2018-2019	50	10	21€	600€	2018-2019	50	11	563€	600€
2018-2019	51	11	216€	600€	2018-2019	51	11	76€	600€
2018-2019	53	12	320€	600€	2018-2019	53	14	26.565€	600€
2018-2019	54	9	-€	600€	2018-2019	54	9	- €	600€
2018-2019	55	12	340€	600€	2018-2019	55	12	629€	600€
2018-2019	56	13	1.455 €	600€	2018-2019	56	13	1./19€	600€
2018-2019	5/	11	185€	600€	2018-2019	57	10	54€	600€
_	36		9.837€	21.600 €		36		36.456€	21.600 €
				45,54%					168,78%
	1/	1	0			1/	1	1	
	13	τ 2	3	IORNADA		12	r 2	2	
	13	,	6	-600 £		11	,	5	- 600 £
	11	-	1/	000 €		11	-	13	000%
	10		9			10		9	
	<1	0	4			<1	0	6	
	TOT		36			TOT		36	
	101	AL.	30			101	AL.	30	



En la primera simulación siempre se muestran los resultados correspondientes al paso 1, sin tener en cuenta ninguna de las condiciones, y a continuación, se muestran tantas simulaciones, como hayamos indicado en la parte de abajo. Si queremos mostrar los aciertos y premios sin realizar ninguna reducción, en la columna [Acción] seleccionamos la opción [SIN REDUCCIÓN].

Podemos grabar las distintas configuraciones que generemos con el simulador, de esta forma, podemos recuperarlas cuando queramos volver a usarlas sin tener que volver a configurar. Para ello, utilizamos los botones [GRABAR CONFIGURACIÓN] y [LEER CONFIGURACIÓN].

Las posibles acciones que podemos realizar para cada simulación son:





5.7.- LISTADO DE ESTADÍSTICAS EN EXCEL.

Este informe en EXCEL es de gran utilidad para estudiar los datos estadísticos de las condiciones que utiliza el programa. Permite seleccionar las temporadas de las cuales se va emitir el listado.

5.8.- LISTADO DE PAREJAS, TRIOS, CUARTETOS Y QUINTETOS EN EXCEL.

Este informe en EXCEL muestra las jornadas que lleva sin salir y que llevan saliendo seguidas cada pareja, trío, cuarteto y quinteto.

5.9.- VERIFICAR ESTADÍSTICAS.

Este proceso nos permite saber las posibilidades de éxito de cada una de las condiciones comparándolas con quinielas ganadoras de esta o varias temporadas anteriores, de forma que para cada condición nos indica cuantas veces se ha cumplido, y cuantas veces se han dado todas las condiciones especificadas simultáneamente.



Podrá elegir que temporadas quiera realizar el estudio, así como las condiciones que desea chequear de las que haya creado en la quiniela.

Si no ha introducido ninguna condición, no podrá ejecutar esta opción.



5.10.- ANÁLISIS DE RENTABILIDAD.

Este proceso nos permite visualizar los premios y la rentabilidad de las condiciones que tenemos activas en la quiniela, durante las temporadas que marquemos en la lista de estas. Si tenemos indicadas como condiciones las siguientes:

- 9 Variantes
- 3, 4, 5, 6 Equis
- 2, 3, 4, 5 Doses

y seleccionamos las temporadas 2004-2005 y 2005-2006, el programa visualizará todos los premios obtenidos si hubiésemos jugado estas condiciones durantes estas temporadas. Así mismo, mostrará la rentabilidad de estas condiciones, indicando si se hubiera ganado dinero o no.

🎦 Análisis	s de Renta	abilidad										
Temp. J	. Gan	ado	Jugado	Rentab.	15	14	13	12	11	10	Mx	Temporadas
04-05 05-06	2.471.4 16.068.8	83,17 6. 60,8114.	390.384,00 462.448,00	-61 % 11 %	0 5	1 6	68 158	655 2130	8118 17278	41632 93793	14 15	1991-1992
Total	18.540.3	43,9820.	852.832,00	-11 %	5	- 7	226	2785	25396	135425		1992-1993
												1993-1994
												1995-1996
												1996-1997
												1997-1998
												1998-1999
												1999-2000
												2000-2001
												2001-2002
												2003-2004
												2004-2005
												2005-2006
18111		1 1 28 8 8 4	1. 18 10	Star Contraction								
	alula		All Contract of Manual	the set	-		T. F	-ichero	1 🖬	Premi	ios d	e 10
prem	ios de		esglosar p	or Jorna	Idas		2	ASCII	l l l l	Mant % sol	ener bre pr	proporción 12/11 remios de 11
14	y 15	E	xportar a	fichero	Et.			EXCEL		1 Eur	0	1
+ 140	and in	all and	10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1					1 :			1	
Ace	eptar	Nom	bre Ficher	•								Salir
								and the second second				

Al emitir este listado, podemos seleccionar si queremos que los resultados aparezcan jornada por jornada (Activamos *Desglose por Jornadas*) o si queremos que sólo aparezcan los resultados por temporadas completas.

También podemos generar un fichero con los resultados obtenidos, de forma que podamos capturarlo con cualquier editor (Word, NotePad, WordPad, Edit, etc...), para su posterior tratamiento y edición. Si queremos generar un fichero de texto en formato ASCII, se podrá visualizar con cualquier editor.

Si seleccionamos que el fichero es en formato EXCEL, automáticamente se activa la aplicación EXCEL visualizando los resultados obtenidos para su tratamiento.



La información que se muestra por defecto en pantalla es la siguiente pantalla:

۵	Análisis	de Rentabil	lidad								-	□ ×
F	Temporad 18-19	la JªGan 36 1	nado .040.970,59	Jugado 936.927,00	Rentab.	15 14 0 1	13 7	12 110	11 917	10 Mx. 4.982 14	Tempo	radas
	19-20	28	434.956,61	728.721,00	-40 %	0 0	5	93	652	3.691 13	1992-1993	~
	Total	64 1	.475.927,20	1.665.648,00	-11 %	0 1	12	203 1	1.569	8.673	1993-1994	
											1994-1995	
											1995-1996	
											1996-1997	
											1997-1998	
											1998-1999	
											1999-2000	
											2000-2001	
											2001-2002	
											2002-2003	
											2003-2004	
											2005-2006	
											2006-2007	
											2007-2008	
											2008-2009	
											2009-2010	
											2010-2011	
											2011-2012	
											2012-2013	
											2013-2014	
											2014-2015	
											2015-2016	
											2016-2017	
Ŀ	/0	154 8 2	222422			38			ANNUAR A LEVEL	CHARLEN THE A	2017-2018	
1		TOTAL	JORNADA CON	JOF	NADAS	TOTALES	%	IMPORTES	в тот	ALES	2018-2019 2019-2020	~
	15	0	0	ESCF	UTADAS	64	100	Total jugad	•	1.665.648		
7	14	1	1					Total ganad	do	1.475.927	EU 7	
	13	12	11	Sin p	remio	0	0	Diferencia		-189.721		-05
	12	203	57	Con p	premio	55	86				X Aplicar	• Filtros
	11	1.569	64	Con I	Beneficio	9	14	Rendimient	:0	-11,00%	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
1	10	8.673	64								QF	
10	Ace	ptar		Opcione	B						1	Salir



Para poder tener un análisis más exhaustivo de nuestra quiniela, podemos establecer una serie de filtros que nos permitan ver la rentabilidad solo teniendo en cuentas las columnas ganadoras que cumplan una serie de condiciones.

La pantalla y los filtros correspondientes a esta opción son:



Podemos condicionar por:

- Temporadas.
- Quinielas con un rango de acertantes determinados para cada categoría.
- Quinielas con un rango de premios determinados para cada categoría.
- Quinielas con una recaudación comprendida en un rango determinado.
- Quinielas con bote por no existir acertantes de primera categoría.
- Quinielas con bote por ausencia de acertantes de 10.
- Quinielas cuyo coeficiente de probabilidad este dentro del rango indicado. Para ello, podemos indicar que porcentajes son los que corresponden al Coeficiente A y los que corresponden al Coeficiente B.



5.11.- FALLOS POR JORNADA.

Gráfico que permite observar que condiciones son las que más fallos originan a lo largo de las distintas quinielas de una o varias temporadas. También podemos indicar cual de todos los controles que hemos aplicado queremos que aparezcan en el gráfico. Obligatoriamente tiene que seleccionar una o varias temporadas para poder emitir el gráfico.

Cuando hacemos click sobre la opción [Verificar] el programa recorre todas las jornadas de la/s temporada/s seleccionada/s y visualiza para cada condición de la quiniela activa los fallos que ha tenido en cada una de dichas jornadas. Cuanto más alta sea la barra en el gráfico más fallos tiene la condición. De esta manera, podemos comprobar si una determinada condición es mala o no.

Si dejamos en blanco el campo Nº Quiniela, siempre se utilizan las condiciones de la quiniela activa para compararla con todas las jornadas.



Si por el contrario, indicamos un número de quiniela, para cada jornada se tomarán en cuenta las condiciones de la quiniela de esa jornada. En este caso hay que respetar el formato del nombre del fichero de cada quiniela, es decir, tiene que adaptarse al siguiente formato:

TxxJyyQz, siendo:

xx: Temporada

yy: Jornada

z: Nº de Quiniela



5.12.- ANÁLISIS DE GRUPOS.

Para llevar una control de los aciertos obtenidos regularmente en cada uno de los grupos individuales, relacionados o sumas, podemos exportar los resultados de todos ellos durante la temporada una hoja de cálculo EXCEL. Todas las quinielas que formen parte de este estudio tienen que estar en la misma carpeta. El programa preguntará la clave asociada a todas las quinielas a verificar y la carpeta donde todas ellas se encuentran.

										A	CIE	R	0	SI	20	R	GF	RUI	РС)S	TE	M	20	RA	DA	١															
JORNADAS	1	2	3	4	5	6	7	8	91	01	11	21	31	41	5 '	16 '	17	18 '	19	20	21	22	23	24 :	25 :	26 :	27 1	28 :	29 3	30 3	13	2 33	3 34	35	36	37	38	39 -	40 4	11 Z	42 43
GRUPOS NORMALES																																									
15 Fijos	4	4	2	2	1	1	5	2	5	3	2	2	2	4	2	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	2	2 '	13	3 3	2	4	3	2	4	2	2
214 Fijos	-7	8	5	4	4	7	8	5 1	1	7	6	6	6	8	3	8	6	9	4	6	7	6	5	6	6	5	6	5	3	6	4 :	5 2	2 5	5 5	3	7	8	6	6	6	5
33 T / 3 D	11	11	8	8	6	8	10	8 1	3	9	7	8	91	1	9	10	10	10	6	10	11	8	9	9	11	7	7	8	9	9	9 1	0 7	18	8 8	7	9	12	8	9	8	8
414 D	2	5	5	4	5	5	5	6	1	2	6	3	3	2	8	3	1	5	4	4	4	4	5	3	4	5	3	5	3	2	5	1 4	1 6	6 6	4	5	1	4	4	4	1
GRUPOS RELACIONADOS																																									
SUMAS																																									
JORNADAS	1	2	3	4	5	6	7	8	91	01	11	21	31	4 1	5 '	16 '	17	18 '	19	20	21	22	23	24 :	25 :	26 :	27 1	28 :	29 3	BO 3	1 3	2 33	3 34	35	36	37	38	39 -	40 4	41 Z	12 43

5.13.- ANÁLISIS DE CONDICIONES.

Esta potente herramienta nos permite llevar un control del comportamiento de todas las condiciones que jugamos cada jornada.

Podemos seleccionar los ficheros a estudiar indicando la carpeta dónde estos se encuentran y la clave de listado si la tuvieran. Una vez indicada la carpeta aparecen todos los ficheros que existen para que seleccionemos los que queremos auditar:





Una vez seleccionadas las quinielas, si pulsamos [Analizar] obtendremos el informe en EXCEL con el siguiente formato:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
** PASO 1 **										
Quiniela Base	12	12	13	10	13	13	13	14	11	14
** PASO 2 **										
Figuras Vtes,X,2	2/5	5/5	6/3	5/5	3/2	1/5	5/4	1/3	0/7	3/5
** PASO 3 **										
Signos Seguidos (1)	4	1	2	2	4	4	4	5	4	3
Signos Seguidos (X)	1	2	3	2	1	1	2	1	0	1
Signos Seguidos (2)	3	2	1	2	1	2	2	1	5	3
Signos Seguidos (V)	3	4	4	4	2	3	5	1	5	5
** PASO 4 **										
Interrupciones	6	11	9	10	8	7	7	7	6	8
Interrupciones Seguidas			6	8	5	4	3	4		4
** PASO 11 **										
Grupo № 1 (5 Fijos)	4	3	2	0	4	4	3	5	3	4
Grupo № 2 (14 Fijos)	7	6	5	3	9	11	6	11	9	9
Grupo № 3 (3 T / 3 D)	11	9	9	6	10	11	10	13	10	11
Grupo № 4 (14 D)	4	5	0	5	4	3	3	1	4	3
** PASO 14 **										
Sumas B1	635	497	502	400	605	671	620	700	603	654

ESTADÍSTICA DE CONDICIONES

Las casillas marcadas en rojo son condiciones falladas.99999



5.14.- ESTUDIO DE CONDICIÓN ACTIVA.

Esta potente herramienta nos permite evaluar cada una de las condiciones impuestas con respecto a las columnas ganadoras de las temporadas y filtros seleccionados.

Dependiendo de la pantalla en la que nos encontremos se activará el control sobre cada una de las condiciones que configuran el paso correspondiente, indicando para cada una de ellas su margen de acierto / error.

Temporada Jda. Paso 2 Vies. Equis Doses Figuras Image: Constraint of the second sec	۵,	(Variante	es, X y 2	2)					_		×
18-19 1 X (1) X V V V 18-19 1 X (1) X V V V 18-19 2 X (2) X X V V V 18-19 2 X (2) X X V <td>Ten</td> <td>porada</td> <td>.lda</td> <th>Paso 2</th> <td>Vtes</td> <td>Equis</td> <td>Doses</td> <td>Figuras</td> <td>Tanan</td> <td></td> <td></td>	Ten	porada	.lda	Paso 2	Vtes	Equis	Doses	Figuras	Tanan		
18:19 2 X (2) X X V V 18:19 3 X (1) X V V V V 18:19 5 X (2) X V X V V V 18:19 5 X (2) X V X V <td></td> <td>18-19</td> <td>1</td> <th>X (1)</th> <td>X</td> <td>V</td> <td>1</td> <td>V</td> <td> Tempo</td> <td>radas</td> <td></td>		18-19	1	X (1)	X	V	1	V	 Tempo	radas	
18-19 3 X (1) X V V V 18-19 3 X (1) X V V V 18-19 5 X (2) X V X V 18-19 5 X (2) X V X V 18-19 7 X (2) X V X V 18-19 7 X (2) X V V V 18-19 11 X (1) X V V V 200-2001 2001-2002 2002-2003 2002-2003 2002-2003 2002-2004 2002-2005 18-19 16 X (2) X X V 2005-2006 2006-2007 2007-2008 2008-2009 2009-2010 2010-2011 2012-2013 2013-2014 18-19 20 X (1) X V V V 2012-2013 18-19 30 V V V V V 2012-2013 2014-2015 2013-2014 2014-2015 2015-2016 2016-2017<		18-19	2	X (2)	x	x	1	1	 1996-1997		~
18:19 5 x (2) x √ x √ 18:19 7 x (2) x √ x √ 18:19 7 x (2) x √ x √ 18:19 7 x (2) x √ √ √ √ 18:19 11 x (1) x √ √ √ √ 2000-2001 2001-2002 2001-2002 2001-2002 2001-2002 2003-2004 2003-2004 2005-2006 2005-2006 2006-2007 2006-2007 2006-2007 2006-2007 2006-2007 2006-2007 2008-2009 2009-2010 2012-2013 2013-2014 2012-2013 2013-2014 2013-2014 2013-2014 2013-2014 2013-2014 2013-2013 2013-2014 2013-2013 2013-2014 2013-2014 2013-2013 2013-2013 2013-2014 2018-2019 ✓		18-19	3	X (1)	X	1	1	1	1997-1998		
18:19 7 × (2) × √ × √ 18:19 7 × (2) × √ √ √ √ 18:19 8 × (1) × √ √ √ √ √ 18:19 11 × (1) × √ </td <td></td> <td>18-19</td> <td>5</td> <th>X (2)</th> <td>x</td> <td>1</td> <td>х</td> <td>1</td> <td>1998-1999</td> <td></td> <td></td>		18-19	5	X (2)	x	1	х	1	1998-1999		
18:19 8 x(1) x v<		18-19	7	X (2)	х	1	х	1	1999-2000		
18:19 3 V V V V V V V V V V 2001-2002 2002-2003 2003-2004 2003-2004 2003-2004 2004-2005 2004-2005 2004-2005 2004-2005 2005-2006 2005-2006 2006-2007 2007-2008 2007-2008 2008-2009 2008-2009 2009-2010 2009-2010 2011-2012 2001-2011 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2011 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2012 2011-2011 2012-2013 2013-2014 2015-2016 2015-2016 2015-2016 2015-2016 2015-2016 2015-2016 2015-2016 2016-2017 2017-2018 2018-2019 V		18-19	8	X (1)	х	1	1	1	2000-2001		
18:19 11 X (1) X V V V 18:19 14 X (2) X X V V 2003-2004 18:19 16 X (2) X V V 2004-2005 18:19 20 X (2) X V V 2005-2006 18:19 20 X (2) X V V 2006-2007 18:19 22 X (1) X V V 2008-2009 18:19 22 X (1) X V V 2007-2008 2008-2009 2008-2009 2009-2010 2010-2011 2010-2011 18:19 23 V V V V 2012-2013 18:19 33 V V V V 2013-2014 2011-2012 201 X V V 2014-2015 2013-2014 2014-2015 2014-2015 2015-2016 2014-2015 2014-2015 2014-2015 2015-2016 2018-2017 2014 X V V X<		18-19	9	1	1	1	1	1	2001-2002		
18:19 14 X (2) X X V V 18:19 16 X (2) X V X V 18:19 16 X (2) X X V 2003-2004 18:19 18 X (2) X X V 2004-2005 18:19 20 X (2) X X V V 18:19 22 X (1) X V V 2007-2008 2008-2009 2008-2009 2009-2010 2009-2010 2010-2011 18:19 28 V V V V 2012-2013 18:19 29 X (2) X X V 2013-2014 2014-2015 2015-2016 2016-2017 2015-2016 2016-2017 18:19 36 X (1) X V V V 18:19 36 X (1) X V V V 18:19 39 V V V V V V 18:19 39 V V <td></td> <td>18-19</td> <td>11</td> <th>X (1)</th> <td>х</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>2002-2003</td> <td></td> <td></td>		18-19	11	X (1)	х	1	1	1	2002-2003		
18-19 16 x (2) x √ x √ x √ x √ x √ x √ √ x √ √ √ x √ <td< td=""><td></td><td>18-19</td><td>14</td><th>X (2)</th><td>х</td><td>X</td><td>1</td><td>1</td><td>2003-2004</td><td></td><td></td></td<>		18-19	14	X (2)	х	X	1	1	2003-2004		
18:19 18 x (2) x x v		18-19	16	X (2)	х	- 1	X	1	2004-2005		
18:19 20 x (2) x x √ √ 18:19 22 x (1) x √ √ √ 18:19 24 x (1) x √ √ √ 18:19 24 x (1) √ x √ √ √ 18:19 24 x (1) √ x √ √ √ 18:19 26 x (2) x √ √ √ √ 18:19 28 √ √ √ √ √ √ 2009-2010 2010-2011 2011-2012 2012-2013 2013-2014 2013-2014 2013-2014 2013-2014 2014-2015 2015-2016 2015-2016 2016-2017 2017-2018 2018-2019 ✓ ✓ Image: Solo jornada activa Image: Solo		18-19	18	X (2)	Х	X	- 1	1	2005-2006		
18:19 22 x (1) x v		18-19	20	X (2)	Х	X	- 1	1	2006-2007		
18:19 24 x (1) √ x √ √ 18:19 26 x (2) x √ x √ 18:19 28 √ √ √ √ √ 18:19 28 √ √ √ √ √ 18:19 28 √ √ √ √ √ 18:19 28 √ √ √ √ √ 18:19 28 √ √ √ √ √ 18:19 32 √ √ √ √ √ 2010-2011 2010-2012 2013-2014 2013-2014 2013-2014 2014-2015 2015-2016 2016-2017 18:19 37 x (2) x √ √ √ √ 18:19 39 √ √ √ √ √ √ 2017-2018 2018-2019 × × √ √ √ ✓ ✓ ✓ 18:19 39 √ √ √ √ ✓		18-19	22	X (1)	х	1	- 1	1	2007-2008		
18-19 26 X (2) X √ X √ 18-19 28 √ √ √ √ √ 18-19 28 √ √ √ √ √ 18-19 28 √ √ √ √ √ 18-19 29 X (2) √ X X √ 18-19 32 √ √ √ √ √ 18-19 33 √ √ √ √ √ 18-19 34 X (1) X √ √ √ 2013-2014 2014-2015 2015-2016 2016-2017 2015-2016 2016-2017 2017-2018 2018-2019 ✓ 18-19 39 √ √ √ √ √ ✓ ✓ 2018-2019 ✓ 18-19 39 √ √ √ √ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ 2018-2017 2017-2018 2018-2019 ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓		18-19	24	X (1)	1	х	- 1	1	2008-2009		
18-19 28 √ </td <td></td> <td>18-19</td> <td>26</td> <th>X (2)</th> <td>х</td> <td>- √</td> <td>X</td> <td>1</td> <td>2009-2010</td> <td></td> <td></td>		18-19	26	X (2)	х	- √	X	1	2009-2010		
18:19 29 X (2) V X X V 18:19 32 V V V V 2012-2013 18:19 33 V V V V 2012-2013 18:19 34 X (1) X V V 2013-2014 18:19 34 X (1) X V V 2015-2016 18:19 36 X (1) X V V 2016-2017 2018-2019 X V V V 2018-2019 X 18:19 37 X (2) X V V V X 18:19 37 X (2) X V V X X 18:19 39 V V V V X X 18:19 41 V V V X X X 18:19 41 V V V X X X Aplicar Filtros Escrutadas 38 38 38 38 38		18-19	28	~	1	- 1	- 1	1	2010-2011		
1819 32 V V V V V 1819 33 V V V V V 1819 33 V V V V V 1819 33 V V V V V 1819 34 X (1) X V V V 1819 35 X (2) X X V V V 1819 36 X (1) X V		18-19	29	X (2)	1	х	X	1	2011-2012		
1819 33 V V V V V 1819 34 X (1) X V V V 1819 34 X (1) X V V V 1819 35 X (2) X X V V 1819 36 X (1) X V V V 1819 36 X (1) X V V V 1819 37 X (2) X V X V 1819 37 X (2) X V X V 1819 37 X (2) X V X V 1819 39 V V V V V V 1819 41 V <t< td=""><td></td><td>18-19</td><td>32</td><th>~</th><td>1</td><td>- 1</td><td>- 1</td><td>1</td><td>2012-2013</td><td></td><td></td></t<>		18-19	32	~	1	- 1	- 1	1	2012-2013		
18:19 34 X (1) X V V V 18:19 35 X (2) X X V V 18:19 35 X (2) X X V V 18:19 36 X (1) X V V V 18:19 37 X (2) X V V V V 18:19 37 X (2) X V X V		18-19	- 33	1	1	1	- 1	1	2013-2014		
18:19 35 X (2) X X V V 18:19 36 X (1) X V V V 18:19 36 X (1) X V V V 18:19 37 X (2) X V V V 18:19 37 X (2) X V V V 18:19 39 V V V V V 18:19 39 V V V V V V 18:19 41 V V V V V V V 18:19 41 V		18-19	- 34	X (1)	X	1	- 1	1	2014-2015		
18:19 36 X (1) X V V V 18:19 37 X (2) X V X V 18:19 37 X (2) X V X V 18:19 39 V V X V X V 18:19 39 V V V V V V V 18:19 41 V		18-19	35	X (2)	Х	х	- 1	1	2015-2016		
18:19 37 X (2) X V X V 18:19 39 V V V V V V 18:19 41 V </td <td></td> <td>18-19</td> <td>36</td> <th>X (1)</th> <td>х</td> <td>1</td> <td>- 1</td> <td>1</td> <td>2016-2017</td> <td></td> <td></td>		18-19	36	X (1)	х	1	- 1	1	2016-2017		
18:19 39 1 <td></td> <td>18-19</td> <td>37</td> <th>X (2)</th> <td>X</td> <td>1</td> <td>X</td> <td>1</td> <td>2017-2018</td> <td></td> <td></td>		18-19	37	X (2)	X	1	X	1	2017-2018		
18-19 41 A A A A RESUMEN Solo jornada activa Mage: Solo jornada activa Paso 2 Vtes. Equis Doses Figuras Escrutadas 38 38 38 38 38 Acertadas 12 14 30 30 38 38 Salir Falladas 26 24 8 0 Ver estadísticas		18-19	- 39	~	1	- 1	- 1	1	2018-2019		
RESUMEN Solo jornada activa Paso 2 Vtes. Equis Doses Figuras Escrutadas 38 38 38 38 Acertadas 12 14 30 30 38 Falladas 26 24 8 8 0		18-19	41	1	1	1	1	1			
Paso 2Vtes.EquisDosesFigurasEscrutadas3838383838Acertadas1214303038Falladas2624880				RE	SUME	IN			I Solo j I Aplica	ornada Ir Filtros	activa
Escrutadas 38 38 38 38 38 Acertadas 12 14 30 30 38 Salir Falladas 26 24 8 8 0 Ver estadísticas				Paso 2	Vtes.	Equis	Doses	Figuras	Filtr	OS	
Acertadas 12 14 30 30 38 Falladas 26 24 8 8 0 Ver estadísticas	Esc	rutadas		38	38	38	38	38	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		,
Falladas 26 24 8 8 0 Ver estadísticas	Ace	rtadas		12	14	30	30	38	Sa	lir	
	Fall	adas		26	24	8	8	0	Ver esta	dísticas	

Si hacemos click sobre las casillas con fondo rojo, es decir las que corresponden a las condiciones falladas en cada jornada, podemos ver el valor correcto de esa condición.

Marcando el check [Solo jornada activa] veremos los aciertos y fallos de esta condición en la jornada ya celebrada.

Las condiciones acertadas aparecen en verde, las falladas en rojo y las reservas en naranja.



5.15.- COLUMNAS GENERADAS POR NÚMERO DE ACERTANTES.

Una vez generado el desarrollo, podemos ver cuántas columnas se han generado para cada número posible de acertantes.

El número de acertantes dependerá de los porcentajes indicados para cada signo y partido, cuanto más reales sean estos más nos aproximaremos al dato real de acertantes.

En esta pantalla también se muestra el premio de 14 obtenido y el rango de sumas entre los que está comprendido cada rango de acertantes.

	eet	Unix	14	S JUGA	DAS PO	R Nº ACE	RTANTES
%1	‰×	%2		Nº Acertantes	Nº Columnas	Premio 14	Rango Sumas 🔺
51	27	22		0	104	1.130.780,04	383 - 511
71	17	12		1	93	1.130.780,04	489 - 557
78	15	7		2	52	565.390,02	525 - 566
41	34	25		3	19	376.926,68	538 - 576
42	20	20		4	10	282.695,01	553 - 584
42	24	20		5	6	226.156,01	563 - 591
39	34	21		6	6	188.463,34	585 - 602
86	9	0		7	3	161.540,01	589 - 599
ან	36	28		8	1	141.347,51	601 - 601
82	11	7		9	3	125.642,23	591 - 603
14	27	59		10	1	113.078,00	590 - 590
70	20	10		11	1	102.798,19	613 - 613
26	29	45		12	2	94.231,67	595 - 605
59	26	15		13	1	86.983,08	604 - 604
22	29	49		14	2	80.770,00	604 - 613
50	20	20		15	3	75.385,34	612 - 622
50	30	20		16	1	70.673,75	612 - 612
.4%				19	1	59.514,74	629 - 629
	以	0		21	2	53.846,67	615 - 615
		-		24	1	47.115,84	613 - 613
Rec	auda	ción		25	2	45.231,20	625 - 626
				26	1	43.491,54	637 - 637
	9.423.1	67,00		27	1	41.880,74	630 - 630
				28	2	40.385,00	619 - 624
Pre	mios	de 10		1	-	1	
Calo	ular			Gra	ibar %	Leer %	Salir



5.16.- ESTADÍSTICA DE RANGOS.

Este informe estadístico muestra toda la información referente a las apariciones de los distintos rangos del paso 14 en el total de jornadas y temporadas seleccionadas.



Este informe lo podemos sacar por los rangos de acertantes de 14 aciertos o bien en base a los premios de 10 aciertos:






5.17.- ESTADÍSTICA DE COLUMNAS MÚLTIPLES.

Esta opción permite verificar los aciertos obtenidos con las distintas columnas de triples y dobles indicados a lo largo de las distintas jornadas de cada temporada.

Para este estudio, podemos utilizar dos % de valoración, los del LAE o bien los de la web quinielista.com.

A partir de estos %, el programa generará para cada jornada las quinielas correspondientes con los triples y dobles deseados y mostrará los aciertos obtenidos en cada una de las jornadas.

Para verlo con más detalle vamos a poner un sencillo ejemplo y luego lo complicaremos un poco más. Vamos a ver qué hubiera pasado si todas las jornadas de la temporada 2016-2017 jugásemos una quiniela de 4 triples y 4 dobles a partir de los % del LAE, QUINIELISTA y BETFAIR y solo en aquellas jornadas cuya recaudación sea superior a los 4,5 millones de Euros



Como podemos observar, en la pantalla anterior, en 1 ocasión se hubieran obtenido aciertos de 14 con las 3 columnas, 6 ocasiones se hubieran obtenido 13 aciertos con la del LAE y 4 con QUINIELISTA y BETFAIR, y así sucesivamente hasta el mínimo número de aciertos (8). Estadísticamente, podemos comprobar que en una de cada 3 jornadas con 4T y 4D se acertaron 11 aciertos.



Para completar este estudio es posible indicar a la vez hasta 5 columnas múltiples y verificar los aciertos que se obtienen en cada una de ellas. En el siguiente ejemplo vamos a verificar 3 tipos de columnas múltiples:

4T y 4D, 2T y 6D, 6T y 2D:



en la pantalla anterior vemos los aciertos para cada columna y jornada así como el total de aciertos de cada categoría. El gráfico nos muestra la misma información pero de otra forma.

Si marcamos el check "Or" en el total siempre se tendrán en cuanta las columnas por separado, es decir, en cada categoría se mostrará la que más aciertos se haya obtenido.

Si marcamos el check "And" siempre se tendrán en cuenta todas las columnas a la vez, por lo tanto en la valoración total se tendrá en cuenta la columna con menos aciertos.

En definitiva esta opción es de gran utilidad para ver el comportamiento de cada columna múltiple durante la temporada para ser utilizada como grupo en las distintas opciones del programa.



5.18.- ESTADÍSTICAS DEL PASO 14.

En esta pantalla podemos ver como se han comportado los filtros que tenemos seleccionados en el paso 14 (Sumas, Coeficiente de Probalidad y Rangos) a lo largo de las jornadas que vamos a estudiar.

Inicialmente aparece una ventana para que indiquemos las características de las jornadas que queremos que formen parte del estudio. Al pulsar [Aceptar] aparece un informe en EXCEL que muestra las estadísticas de cada condición del paso 14 de las jornadas correspondientes a la/s temporada/s y filtros estadísticos indicados:

	Ŋ	IJĥ.	12		LI	STADO D	DE SUM	AS, ILII	RANGOS DAD POR	Y COEFI JORNAD		ES DE												
Tama	Let a			Sumas						Rangos						Coeficie	entes de F	Rentabilidad	d		Ī	Nº ORDDEN	COLUMNA S	EGÚN C.P.
Temp.	Jda.	% LAE % (Quinielista	% Betfair LAE	- QUIN	LAE - BET C	UIN-BET	14	13	12	11	10	MAT-LAE	MAT-QUI	MAT-BET	LAE-QUI	LAE-BET	QUI-LAE	QUI-BET	BET-LAE	BET-QUI	LAE	QUINIELISTA	BETFAIR
2016-2017	2	511	549	523	-38	-12	26	3	6.493,96€	481,95€	59,34€	13,06€	1,3757	1,9339	2,7864	1,406	2,0249	0,7112	1,4404	0,494	0,6943	745.339	432.393	362.323
2016-2017	4	569	575	587	-6	-18	-12	6	3.502,91€	251,46€	31,24 €	7,11€	2,451	2,6439	7,8517	1,0787	3,2038	0,927	2,9695	0,3122	0,3368	386.602	365.584	115.621
2016-2017	6	595	590	553	5	42	37	3	4.566,21€	266,70 €	28,40 €	5,94 €	1,3696	1,747	4,4388	1,2758	3,2419	0,7838	2,541	0,3086	0,3936	479.532	484.708	177.512
2016-2017	8	516	532	532	-16	-16	0	0	51.160,06€	2.122,82€	169,85€	26,48€	0,1512	0,4176	1,7922	2,762	11,8532	0,3621	4,2911	0,0843	0,2331	1.280.870	935.231	645.637
2016-2017	10	663	659	596	4	67	63	46	458,41€	40,82€	6,55€	1,99€	20,7573	15,3905	10,0647	0,7415	0,4849	1,3488	0,6539	2,062	1,5291	36.604	53.995	60.270
2016-2017	13	634	633	606	1	28	27	23	1.067,95 €	86,88€	12,23€	3,21€	8,9479	7,6942	12,1661	0,8598	1,3596	1,1629	1,581	0,7354	0,6324	100.829	113.864	60.388
2016-2017	15	713	695	619	18	94	76	260	112,59 €	13,89€	2,91€	1,12€	131,0173	80,8134	26,8181	0,6169	0,2047	1,6214	0,3319	4,885	3,0137	1.752	4.087	5.590
2016-2017	16	543	556	548	-13	-5	8	1	17.554,30 €	952,56€	88,81€	15,52€	0,3665	0,7117	2,6505	1,942	7,2324	0,5149	3,7237	0,1382	0,2686	723.018	564.210	382.047
2016-2017	18	477	483	496	-6	-19	-13	0	75.081,83€	3.282,27 €	256,14 €	39,20€	0,1016	0,1451	0,8842	1,4278	8,7034	0,7003	6,0953	0,1149	0,164	3.694.184	1.900.571	1.302.700
2016-2017	20	508	517	502	-9	6	15	1	20.561,09€	1.066,38 €	100,54 €	18,14 €	0,297	0,2714	0,9282	0,9148	3,1268	1,0932	3,4183	0,3198	0,2924	1.231.900	1.091.780	1.073.097
2016-2017	22	651	648	623	3	28	25	16	1.172,33 €	83,71€	10,98€	2,79€	6,2835	6,4993	12,3737	1,0344	1,9693	0,9669	1,9037	0,5078	0,5252	124.591	126.927	69.235
2016-2017	24	491	495	471	-4	20	24	0	32.461,93 €	1.647,32€	151,52€	26,35€	0,241	0,297	0,5616	1,2323	2,3303	0,8115	1,8913	0,429	0,5288	1.871.958	1.423.553	1.871.954
2016-2017	26	679	655	598	24	81	57	80	315,50 €	31,34 €	5,38€	1,72€	37,0254	24,3655	13,7543	0,6581	0,3714	1,5197	0,5646	2,692	1,7717	19.075	31.062	33.477
2016-2017	27	736	724	626	12	110	98	317	100,17 €	11,65€	2,40€	0,94€	131,6251	108,7354	25,5054	0,826	0,1937	1,2105	0,2346	5,1605	4,263	2.846	3.444	9.466
2016-2017	31	599	597	549	2	50	48	10	1.890,76 €	148,18€	19,67 €	4,80€	4,8653	5,2483	5,14	1,0789	1,0564	0,9271	0,9793	0,9467	1,0212	172.188	161.248	151.994
2016-2017	32	689	689	659	0	30	30	106	261,08 €	26,55€	4,69€	1,55€	45,2616	50,4538	48,4309	1,1147	1,0702	0,897	0,9599	0,9344	1,0419	16.048	15.524	4.636
2016-2017	33	652	660	614	-8	38	46	13	1.352,70 €	97,41€	12,42€	3,02€	6,0814	12,4756	12,3495	2,0513	2,0308	0,4875	0,9898	0,4924	1,0105	106.617	67.237	66.290
2016-2017	34	553	568	557	-15	-4	11	3	6.133,03 €	418,16€	47,90€	9,98€	1,3195	2,7038	4,7189	2,0485	3,5757	0,4883	1,7455	0,2796	0,5728	470.133	297.314	209.736
2016-2017	35	734	727	660	7	74	67	213	131,15€	14,20€	2,73€	1,00€	93,3838	93,6204	41,2474	1,0024	0,4417	0,9975	0,4406	2,2641	2,2692	6.648	6.744	9.612
2016-2017	36	654	651	621	3	33	30	28	800,22€	66,04 €	9,48€	2,57€	12,0234	14,8421	15,9503	1,2343	1,3267	0,8101	1,0748	0,754	0,9306	65.903	56.470	43.073
2016-2017	38	768	750	684	18	84	66	290	90,02€	10,10€	2,02€	0,77€	143,4261	153,4322	58,6797	1,0697	0,4092	0,9348	0,3823	2,4439	2,6149	4.723	3.562	6.707
2016-2017	40	655	634	559	21	96	75	29	657,32€	55,23€	8,26€	2,34€	14,1733	10,5631	5,2299	0,7453	0,3691	1,3418	0,4951	2,71	2,0199	57.411	80.183	141.040
2016-2017	42	797	786	697	11	100	89	1287	28,94 €	4,44 €	1,17€	0,57€	627,6592	613,798	151,5454	0,9779	0,2415	1,0225	0,247	4,1419	4,0499	236	124	143
2016-2017	43	553	544	502	9	51	42	0	30.585,73€	1.143,39€	90,52€	14,55€	0,1825	0,1108	0,4056	0,6092	2,2231	1,6418	3,6492	0,4497	0,2739	891.600	1.638.939	1.340.003
2016-2017	44	613	604	607	9	6	-3	8	2.282,39€	155,63€	18,98 €	4,42€	3,3348	2,1479	10,0022	0,6441	2,9988	1,5523	4,6572	0,3335	0,2148	248.082	354.631	79.917
2016-2017	46	643	639	633	4	10	6	12	1.538,97 €	104,43€	12,97€	3,14€	4,9989	5,9774	17,0034	1,1955	3,4016	0,8364	2,8447	0,2941	0,3516	123.067	114.558	47.979
2016-2017	48	561	568	515	-7	46	53	1	9.108,54 €	502,54 €	51,17€	9,94€	0,7256	0,7986	1,181	1,0997	1,6269	0,9091	1,4791	0,6146	0,6762	591.982	638.690	839.535
2016-2017	49	700	705	617	-5	83	88	219	136,61€	16,82€	3,46€	1,29€	109,4891	94,1832	16,0347	0,86	0,1465	1,1626	0,1703	6,8284	5,8739	975	3.260	44.740
2016-2017	50	602	579	528	23	74	51	5	2.652,95 €	173,89€	20,96€	4,85€	2,6634	1,3037	1,7789	0,4896	0,6679	2,0424	1,3644	1,4974	0,733	289.180	548.993	707.794
2016-2017	52	641	643	618	-2	23	25	17	1.055,63 €	83,70€	11,59€	3,01€	8,7982	11,341	14,8872	1,289	1,692	0,7759	1,3128	0,5909	0,7619	90.588	74.592	50.324
2016-2017	53	787	770	766	17	21	4	734	45,32€	6,03€	1,41€	0,63€	338,6711	231,9718	293,612	0,6849	0,8669	1,4598	1,2656	1,1535	0,79	993	1.758	737
2016-2017	54	495	500	520	-5	-25	-20	0	38.495,43€	1.852,01€	163,02€	27,03€	0,2069	0,3067	1,338	1,4839	6,4718	0,6739	4,3618	0,1546	0,2293	1.201.022	1.350.489	612.482
2016-2017	55	574	574	576	0	-2	-2	6	3.522,07€	256,34 €	31,54 €	7,09€	2,4782	2,2668	5,2857	0,9148	2,133	1,0933	2,3314	0,4689	0,4289	318.565	327.909	187.905



5.19.- INFORME ESTADÍSTICO DE CONDICIONES POR JORNADA Y TEMPORADA.

En este informe en EXCEL se muestran los resultados de cada una de las condiciones que compone la quiniela activa a lo largo de las jornadas que componen la temporada seleccionada.

Esta opción está pensada para filtros o condiciones que usemos en todas las jornadas y que por lo tanto podamos estudiar de una forma genérica en cada jornada.

Por ejemplo en la siguiente pantalla podemos ver el comportamiento de los pasos 2, 3 y 4 que usamos todas las jornadas en la quiniela de la semana que se publica en la web en las jornadas de la temporada 2014-2015 cuya recaudación sea superior a los 4,5 millones de Euros:

ES	TADÍSTICA DE CONDICIONES																																	
		4	6	8	10	12	14	15	17	19	21	23	25	27	28	29	30	31	32	33	34	36	38	39	40	41	43	45	46	47	49	50	51	53
	** PASO 2 **																																	
	Condiciones Generales (X)	7	3	3	4	2	5	0		3		1		3	3	6	3	4	2	2	6	1	5	3	5	4	3	6	4	4	6	4	5	4
	Condiciones Generales (2)	4	7	4	3	4	3	6	3	2		4	1	6		2	3	3	4	6	2	4	3	1	4	4	5	2	2		3	4	4	5
	Condiciones Generales (V)	11	10	7	7	6	8	6	10		8		8			8	6	7	6	8	8		8		9	8	8	8	6		9	8		9
	** PASO 3 **																																	
	Signos Seguidos (1)	2	2	2	2	5	3	4	2	3	2		3	3	2	2	6	4	4	2	4	5	2	6	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2
	Signos Seguidos (X)	3	2	1	2	1	2	0	4	2		1	3	1	2	1	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	1	2	1	2	2	2	2	3
	Signos Seguidos (2)	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	2	3	1	2	1	1	3	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2
	Signos Seguidos (V)	8	5	2	3	2	3	2		2	3	3	4	3	6	3	3	4	2	3	4	2	3	2	5	2	2	4	2	4	3	3	5	4
	Figuras Signos Seg. (1)	2	2	2	2	5	3	4	2	3	2	8	3	3	2	2	6	4	4	2	4	5	2	6	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2
	Figuras Signos Seg. (X)	3	2	1	2	1	2	0	4	2	0	1	3	1	2	1	2	2	1	1	3	1	2	1	3	1	1	2	1	2	2	2	2	3
	Figuras Signos Seg. (2)	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	2	3	1	2	1	1	3	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2
	Figuras Signos Seg. (V)	8	5	2	3	2	3	2	6	2	3	3	4	3	6	3	3	4	2	3	4	2	3	2	5	2	2	4	2	4	3	3	5	4
	** PASO 4 **																																	
	Interrupciones	8	8	12	9	9	9	7	9	7	8		7	9	7	11		7	9	9	7	6	11	6	8	12	11	9	9	9	10	9	10	7
	Interrupciones Seguidas	2	3	8	6	6	3	3	5	2	3	5	3	4	2	8	2	4	7	4	3	3	10	3	4	12	6	5	6	5	7	3	6	2



5.20.- TEMPORADAS Y FILTROS PARA ESTADÍSTICAS.

En esta pantalla marcamos las temporadas sobre las que vamos a mostrar cualquier informe estadístico.



Esta opción se puede utilizar en casi todos los informes estadísticos de WIN1X2, de forma que al estudiar estos podamos indicar sobre qué tipo de jornadas vamos a extraer la información.

Por ejemplo, si queremos investigar solo las jornadas que tengan partidos de 1ª basta con indicar el check [Quinielas solo con partidos de 1ª y 2ª].

Podemos seleccionar aquellas jornadas con un número determinado de acertantes en cada categoría, sin acertantes de 14, con bote, sin premios para los de 10, etc... y por supuesto, en la parte derecha podemos seleccionar la/s temporada/s sobre las que realizamos el estudio.

También es posible indicar el número de variantes, equis y/o doses que deben tener las columnas ganadoras que queramos que formen parte del informe estadístico correspondiente. Incluso podemos condicionar para que solo se tengan en cuenta las quinielas que tengan un determinado coeficiente de probabilidad.

Podemos indicar que solo se tengan en cuenta las columnas que estén comprendidas entre un determinado rango partiendo de su coeficiente de probabilidad. Por ejemplo, podemos indicar que solo participen en el estudio las 100.000 primeras columnas con mayor posibilidad de salir a partir de los % seleccionados.



Independientemente de estas opciones que aparecen en la parte izquierda. Es posible que solo queramos estudiar alguna jornada en particular. Para ello, pulsamos el check [JORNADAS] que aparece arriba a la derecha y seleccionamos las jornadas que queramos.

Una vez indicadas todas estas condiciones que se podrán usar en muchas partes del programa podemos grabarlas pulsando el botón [GRABAR].



6.- VARIOS.

6.1.- ANALISIS DEL DESARROLLO.

Este proceso, nos indica el porcentaje de aparición de cada uno de los signos en la quiniela elegida, de esta forma podemos comprobar que no haya irregularidades en las condiciones de dicha quiniela. Por ejemplo, si hemos jugado un partido a triple y al visualizar la pantalla de análisis vemos que el porcentaje correspondiente al **signo 2** para ese partido es **0**, está claro que alguno de las condiciones incluidos imposibilita que salga un **2** en dicho partido.

También nos muestra el número de apuestas, el importe de dicha quiniela y los porcentajes de cada una de las figuras (Variantes, equis y doses) que hemos jugado en la quiniela.

Así mismo, podemos visualizar las columnas que se han rechazado por cada una de las condiciones impuestas en la quiniela.





Podemos comparar los porcentajes resultantes del desarrollo con cualquier otro (WIN1X2, LAE, etc...) y asociar un color a cada porcentaje de desviación. De esta forma podemos ver que signos se desvían más los porcentajes en los que queremos basarnos.

En el ejemplo de la pantalla anterior, salen en verde aquellos signos que no se desvían más de un 50% de los porcentajes del LAE, en amarillo los que se desvían entre 50% y 75%, y en marrón el resto. Podemos tener hasta 5 colores distintos que se asocian a los distintos porcentajes de desviación.

Si la quiniela se ha reducido con cualquiera de los reductores, podemos pulsar sobre el icono correspondiente para acceder a la Verificación de la reducción que nos mostrará los porcentajes de acierto para cada categoría.

Si pulsamos sobre el botón columnas, veremos el número exacto de columnas del desarrollo para cada partido y signo.

	Análisis	2										×
1	% JI	JGAI	DOS	Contra	-	%	LAE				Columna	IS
	0	×	-	Collin	mines	1	×	6	3	1	×	2
	37,03	30,56	32,41	0	0	39) 3	1 3	0	40	33	35
	50,00	27,78	22,22	0-0	•	55) 2	5 1	5	54	30	24
	58,33	25,00	16,67	db		63	3 2	2 1	5	63	27	18
	60,18	25,93	13,89		Postor	70) 2) 1	0	65	28	15
	26,85	30,56	42,59			2	5 3	1 4	4	29	33	46
	32,40	30,56	37,04	0-	50% -	29) 3	1 4	0	35	33	40
	50,00	28,70	21,30			55	j 2	3 1	7	54	31	23
	62,03	21,30	16,67	50	-75%	- 71	1	3 1	1	67	23	18
	62,04	25,00	12,96			61	2	5 1	3	67	27	14
Ц	73,15	19,44	7,41	75	5-100%	84	1)	6	79	21	8
٩.	82,40	10,19	7,41	-		8() 1'		9	89	11	8
	10,19	14,81	75,00			11	1	57	4	11	16	81
	11,11	13,89	75,00			12	2 1	5 7	3	12	15	81
	22,22	23,15	54,63			2	2 2	3 5	5	24	25	59
			P	leno	al 15	5			14			
	0-0	2,78%	1-0	4,63%	2-0	1,85%	M-0	0%				
	0-1	5,56%	1-1	10,19%	2-1	2,78%	M-1	1,85%			Cerrar	
	0-2	11,11%	1-2	22,22%	2-2	5,56%	M-2	3,7%		112		
	0-M	8,33%	1-M	12,96%	2-M	3,7%	M-M	2,78%				
		olumi mport	nas : 1 :e : 81	108 ,00 €		PORCE	Reducid NTAJE	a por Rl 5 ajust cue	EDUC ado a inta lo	CION ALE; un importe as condicion	ATORIA POR de 81€ tenio es	endo en
	Re	chaza	das				13 11 1 12				Sa	lir



6.2.- PREMIOS Y ACIERTOS.

Mediante esta opción podemos visualizar todos los aciertos que tengamos en las distintas jornadas y actualizar las estadísticas que hemos visto anteriormente.

Para comprobar los aciertos, indicamos los signos ganadores en cada uno de los partidos, pudiendo introducir dobles o triples en los partidos que todavía no hayan terminado, con el fin de ver los aciertos que vamos teniendo.

Así mismo podemos introducir los premios cobrados por cada categoría con el fin de saber el total ganado. Al introducir estos datos aparece un gráfico que nos muestra el total jugado y el total ganado. También se puede introducir la recaudación de la jornada.

Si tenemos activada la casilla [ACTIVAR MARCADOR], podemos ver los resultados EN DIRECTO de los partidos que configuran el boleto. Esta opción depende de datos de terceros, y por lo tanto es posible que en algún momento deje de estar operativa.

Una vez introducidos los signos ganadores, podemos realizar las siguientes operaciones:

6.2.1.- COMPROBAR LOS ACIERTOS.

Para ello hacemos click sobre el icono aciertos y aparecen los aciertos obtenidos en cada una de las categorías.



Al mismo, tiempo, se mostrarán todos los boletos del desarrollo con los premios obtenidos en cada uno de ellos. También se mostrarán los importes ganados y las retenciones practicadas en los premios superiores.

Los signos falados aparecen como fondo rojo y los acertados con fondo verde. Si la columna 1 forma parte de ELIGE 8, los fallos aparecen con fondo violeta y los aciertos con fondo cyan.



6.2.2.- GRABAR QUINIELA Y ESCRUTINIO.

Grabar los resultados y premios obtenidos para actualizar las estadísticas. Es posible indicar una clave, para que luego podamos visualizar el listado con los aciertos de cada una de las jornadas para esta clave. Este listado, ya lo hemos visto en el apartado 4.3

6.2.3.- VISUALIZAR CONDICIONES FALLADAS.

Visualizamos los fallos que se han cometido para cada una de las condiciones que se juegan en la quiniela en pantalla. Esto nos permite comprobar de forma muy sencilla donde hemos fallado.

Es posible, visualizar los porcentajes de acierto de cada condición a medida que van terminando los partidos, sólo con introducir el resultado de estos.

Si una condición forma parte de un bloque de "Fallos en Condiciones" y está fallada, aparecerá con un fondo azul turquesa y con el texto "(FC)" al final de la línea.

isualiza Fallos									
CONDICIONES FA	LL	AD	AS	1					
Condiciones	P4	P5	P6	P7	P10	Acert	Beserva	Fallada	
TOTAL						243	0	0	
Paso 3	1	1	1	1	1	1			
Paso 3. Signos Seguidos (X)	1	1	1	1	X	1			
Paso 3. Signos Seguidos (2)	1	1	1	1	2	1			
Paso 3. Signos Seguidos (V)	1	1	1	×	1	1			
Paso 7	1	1	1	X	X	1			
Paso 7. Trios 12	1	1	1	X	2	1			
Paso 7. Tríos Relacionados 12 B1	1	1	1	2	1	1			
Paso 8	1	1	1	2	X	1			
Paso 8. Cuartetos Relacionados B2	1	1	1	2	2	1			
Paso 8. Cuartetos Relacionados B3	1	1	×	1	1	1			
Paso 8. Cuartetos Relacionados B6	1	1	X	1	X	1			
Paso 9	1	1	X	1	2	1			
Paso 9. Quintetos Relacionados B1	1	1	X	×	1	1			
Paso 9. Quintetos Relacionados B2	1	1	X	×	×	1			
Paso 9. Quintetos Relacionados B3	1	1	X	×	2	1			
Paso 11	1	1	X	2	1	1			
Paso 11. Grupo Nº 1 (5 Fijos)	1	1	X	2	×	1			
Paso 11. Grupo № 4 (3 Fijos)	1	1	X	2	2	- -			
Paso 11. Grupo № 5 (4 T / 4 D)	1	1	2	1	1	1			
Paso 11. Grupo Nº 6 (<=25%)	1	1	2	1	×	1			
Paso 11. Grupo № 9 (PRIMOS)	1	1	2	1	2	1			
Paso 11. Grupo № 12 (14 DOBLES BETFAIR)	1	1	2	×	1	1			
Paso 11. Grupo Nº 13 (6T/6D BETFAIR)	1	1	2	×	X	1			
Paso 11. Grupo № 14 (3 Fijos BET)	1	1	2	×	2	1			
Paso 11. Grupo Nº 15 (8 Fijos BET)	1	1	2	2	1	1			-
Page 11, Grupp Mª 16 (14 Eijon DET)	· ·		-	-	. · ·				Ľ
							C	Sali r	

Si pulsamos sobre cualquiera de las líneas podemos ver, el desarrollo de los partidos que faltan por disputar y en que caso se acierta o se falla cada condición.



6.2.4.- PORCENTAJES DE ACIERTOS.

En muchas ocasiones, los partidos de cada jornada se juegan en distintos días y distintas horas. Con esta opción, según van terminando los partidos, podemos ir comprobando la posibilidad de aciertos que existen para cada categoría.

Verificar reduc	ción al 13,12,11,	10.				×
14	13	12	11	10	<10	
Porcent						
0,15 %	100 %	100 %	100 %	100 %		11
1 X 2	1 X E	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	
24,7 75,3	48,6 25,2 26,1	48,8 24,7 26,5	48,6 25,2 26,2	48,6 25,2 26,2		
26,0 74,0	52,6 30,3 17,1	52,7 30,5 16,8	52,5 30,4 17,1	52,5 30,4 17,1		
33,8 66,2	47,8 33,7 18,5	47,6 34,0 18,4	47,7 33,8 18,5	47,7 33,8 18,5		
40,3 48,1 11,7	59,0 22,6 18,4	59,2 22,6 18,2	58,9 22,6 18,4	58,9 22,6 18,4		0/
53,2 7,8 39,0	47,3 26,2 26,4	47,3 26,2 26,5	47,4 26,2 26,4	47,4 26,2 26,4	and a second	
57,1 16,9 26,0	46,2 26,3 27,5	46,0 26,3 27,7	46,2 26,3 27,5	46,2 26,3 27,5		
68,8 20,8 10,4	53,3 25,4 21,3	53,2 25,6 21,3	53,3 25,4 21,3	53,3 25,4 21,3		pertido y
54,5 26,0 19,5	46,1 28,1 25,8	46,0 28,1 25,9	46,1 28,1 25,8	46,1 28,1 25,8		categoría dentro del
50,6 31,2 18,2	50,9 31,1 18,0	50,9 31,1 18,0	50,9 31,1 18,0	50,9 31,1 18,0		porcentaje
61,0 27,3 11,7	51,8 30,7 17,5	51,8 30,8 17,5	51,8 30,7 17,5	51,8 30,7 17,5		general.
58,4 23,4 18,2	44,7 27,7 27,6	44,4 27,8 27,8	44,7 27,7 27,6	44,7 27,7 27,6		
61,0 16,9 22,1	51,4 31,4 17,2	51,5 31,3 17,2	51,4 31,4 17,2	51,4 31,4 17,2		
61,0 19,5 19,5	55,4 28,5 16,1	55,8 28,2 16,0	55,4 28,5 16,1	55,4 28,5 16,1		
49,4 22,1 28,6	44,9 32,7 22,4	44,9 32,8 22,3	44,9 32,7 22,4	44,9 32,7 22,4		
Número	de Prei	mios 🧹				
1	1-6	1-15	1-67	1-186		
Verific	ar					Salir

6.2.5.- LISTADO DE BOLETOS PREMIADOS Y RESUMEN DE PREMIOS.

- a) El listado de boletos premiados, emite por impresora los boletos y columnas que han obtenido premio.
- b) Listado resumen de premios por temporada, nos permite visualizar por pantalla o impresora los aciertos, importes jugados, importes ganados y premios por categorías de cada una de las jornadas. Para ello, hay que indicar la clave del listado, que se corresponde con la quiniela a estudiar para cada jornada. Esta clave puede tener hasta 16 caracteres.



6.2.6.- ESCRUTINIO MÚLTIPLE.

Permite realizar el escrutinio de varias combinaciones simultáneamente. Sólo hay que incluir estas pulsando el botón [Añadir Fichero]. Para ver los premios obtenidos de cada quiniela en la correspondiente categoría hay que pulsar el botón [Aciertos] y automáticamente aparecen los premios obtenidos

Para ver este informe más claro, es posible mandar los resultados a EXCEL. También es posible grabar los resultados obtenidos en cada una de las quinielas pulsando el botón [Grabar]. Solo se grabarán los resultados de aquellas quinielas que tengan asociada una clave.

Mage Premios y Aciertos (C:\	WIN1X2_2003\FUENTE	S\DATOSP\T07J3	30Q2.1X2)				4.17			
(LP	PILE	2 (Mere Aqie	ios \ Rios	/ - те	amporada	200	7-2008	Jornada	30
Telefol		Columna			ESO	SRUTINI	O MÚĽ	TIPLE	10	N
1 - 79790079	Barcelona		_		Fi	chero 15	14	13 1	2 11	10 Mx.
2 Levante	Osasuna		archivos de	e programa\ltp1x2	2\datosi\106J23	q1.txt	3			
3 Villarreal	Racing	1 X 2	us de progra	ana vip i xz vuatos	NCATETANO_3	23.00	0	10	8	
4 Almería	Murcia									
5 Valladolid	Mallorca	1 8 2								
B Betis	R. Madrid	1 × 2								
7 Getafe	Valencia	1 × 2								
B Recreativo	Deportivo	1 × 2								
B Espanyol	Sevilla	1 × 2								
10 Hércules	Tenerife	1 × 2								
11 Cádiz	Alavés	1 × 2								
12 Málaga	Castellón	1 × 2								
13 Sporting	Xerez									
14 Numancia	Albacete									
15 At. Madrid	Athletic Club	1 × 2								
17 da	febraro de 2009									
	Tebrero de 2006									
Temporada 2007-	08 - Jornac	la <u>30</u> -								
- Escrutinio	10000000000000000000000000000000000000	-								
Acertantes	Premios Acier	toe								
15	486.539,65	15								
14 60	29.192,38	14								
13 1.616	722,58	13								
12 21.432	54,48	12								
11 153.589	7,60	11				-				
10 681.526	1,93	10	14		XA					A A
Recendenión	14.5	06 129 50	1 49 P	100			1. 1.	X		
Bote	14.5	30.103,30	Aciertos	Grabar		Añadir fichero	Editar Lieta	Borrar Fichero	J ^a Anterior	Salir
Contraction of the second			-							
Contraction in the second seco					and the second se					

Para añadir ficheros a la lista, pulsamos el botón [Añadir Fichero] y seleccionamos el que corresponda. Si queremos suprimir alguno de los ficheros, marcamos este y pulsamos [Borrar Fichero]. El botón [Copiar Jornada anterior], copiar las quinielas usadas en esta opción en la jornada inmediatamente anterior, cambiando el número de jornada en cada uno de los ficheros.

Si hace click sobre cualquiera de las quinielas que aparecen en la lista, podrá ver los importes ganados con cada una de las quinielas. Si todavía no existe el escrutinio de la jornada, podrá ver la estimación correspondiente en función de los % seleccionados.



6.2.7.- ESTIMACIÓN DE PREMIOS.

Si indicamos la recaudación de la jornada y los porcentajes de cada signo y partido es posible realizar una estimación de los premios por cada categoría. Cuanto más se ajusten los porcentajes a lo realmente jugado más verosímil será la estimación.



Es posible realizar la estimación a falta de la finalización de varios partidos. Para realizar la estimación existen 2 métodos: uno de tipo matemático y otro de tipo estadístico. Ambos se calculan a partir de los porcentajes indicados para cada signo y partido.

También existe la posibilidad de copiar los importes estimados a la ventana de premios de escrutinio para calcular la previsión total de cobro en la quiniela activa.

6.2.8.- RENTABILIDAD DE COLUMNAS.

A medida que van finalizando los partidos del boleto es posible visualizar las columnas por orden de rentabilidad, de esta forma podemos ver claramente los signos más óptimos de los partidos pendientes de finalización, y al mismo tiempo la previsión de cobro en el caso de cada columna.

También muestra los % de acierto para cada categoría y la probabilidad matemática y valorada de conseguir un 14. Sin duda esta es la herramienta ideal para seguir la jornada paso a paso.



💽 Columnas por Rentabilid	ad	X
Coli	lines ordenedes por rentabilidad	
<u>1 x 2</u>	30 4 80 39 208 55 58 1	
46 26 28		(2
89 7 4		
37 Z3 40 88 8 A		
49 25 27		
23 29 48		
63 20 17		(2
<u>39 31 30</u>		(2
74 18 8		2
38 24 38		3 😑 💧
56 20 24		(2)
52 32 16		< 2
32 31 37		< 2
<u> </u>		
26 27 47		2
		5
💓 % WIN1X2	972.600€ 369.940€ 369.940€ 360.390€ 352.576€ 306.836€ 306.836€ 300.	325€
db	Rentables 15 246 0.01% Probabilidad Matemática	(14)
🎇 % LAE		
	no rentables 11 7.43% Valorada	(14)
Guinielista	0 10 24.97 % 0.00 %	
1		
Verificar	Grabar % Leer % Sali	-
Contraction of the second		

Mostrará todas las columnas por orden de rentabilidad. Serán rentables todas aquellas columnas cuyo previsión de premio sea superior al importe jugado.

La probabilidad matemática se calcula en base a los partidos que quedan por disputar teniendo en cuenta que el porcentaje para cada signo es del 33,33%.

La probabilidad valorada se calcula en base a los partidos que quedan por disputar teniendo en cuenta que el porcentaje para cada signo será el que haya indicado en el partido correspondiente, en la tabla de porcentajes que aparece arriba a la izquierda.

También se mostrarán los porcentajes de acierto que existen para cada categoría en cada momento.

Si pulsamos sobre los aciertos de cada columna, aparece en pantalla el desglose de premios previsto para cada categoría, incluyendo las retenciones de los importes correspondientes:



	Colum	nas por P	Rentabilid	bet	-	-		-	-	×
			Col	umnas (melana	rlm	POP	rantal		
	1	x	2						100	
	16	10	66	100						1
	10	30	29							
	75	15	10	1	Acientos	Prer	nice	Retención	Cobrado	
	23	27	50	15		108.	143,72	21.128,74		15
	66	20	14	14		230.	706,60	45.641,32		14
	84	9	7	13	2	15.	449,10	2.589,82	28.308,38	13
	22	27	51	12	26		711,47	0,00	18.498,22	12
	30	33	37	11	183		70,31	0,00	12.866,73	11
	77	14	9	10	816		12,85	0,00	10.485,60	10
	23	31	46	1	Total	16.	243,73	2.589,82	70.158,93	
	34	31	35						101 TO 101	
	42	30	28	1						
	46	31	23							
	55	21	18							
F	PLEN		. 15	1.						
			_	and the second second			ALC: NOTICE	1.		
1	@ •	6 WIN	11X2	13+	13+	12+	12+	12+	12+ 12+	12 +
	20			15.449€	15.449€ 71	1,47€	711,47€	711,47€ 71	1,47€ 711,47€	711,47€
				Colum	200	15			Probabili	ded
	四 •			Rental	bles	14			Matemát	tica (13)
				0	En a	13	2	100 %	100	%
				Colum		12	26	100 %	Brobabilli	dard
	0 .	6 Guin	ielista	no rente	ables	11	183	100 %	Valorada	(13)
	♥			37.82	9	10	816	100 %	100	%
1							-	A BREWEIN AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN		
	STA	*								
	2									-63
	Ve	rificar	-	G	abar %			Leer %		Salir



6.2.9.- RENTABILIDAD POR PARTIDOS.

Todas las jornadas a medida que van empezando los distintos partidos queremos ir viendo que resultado nos aporta mejores resultados. Con esta opción podemos ir comprobando de una forma muy sencilla este dato.

Imaginemos que estamos a falta de 2 partidos para finalizar la quiniela, el programa mostrará un check con los partidos que todavía no han finalizado para que seleccionemos el que deseamos.

Una vez marcados, al pulsar verificar se mostrarán los posibles resultados con los aciertos obtenidos en cada caso, ordenados por premios:

\$	🤹 Renta	bilidad	por pai	rtidos												×
				Ca	1) or	mm	aa	Benta	ත්වයක් කොල	ma	त्वनी	loe				
	uuni seisen h												J.			
1	Parti	idos														
Ì			P5	P6	P7	P8	P11	Becuperado	Premio estimado	14	13	12	11	10		
			1	2	2	2	1	99.20%	1,159,95	0	1	7	28	89		
			1	2	X	2	1	78,96%	923,26	0	0	5	35	109		
			X	2	Х	2	1	56,24%	657,53	0	0	5	25	86		
	DE		1	1	2	2	1	51,76%	605,15	0	0	1	7	28		
	P5		Х	2	2	2	1	50,59%	591,54	0	1	2	16	67		
ŝ	P6	✓	1	2	2	2	2	49,35%	577,01	0	0	1	7	28		
	P7		2	2	Х	2	1	47,82%	559,18	0	0	0	21	94		
	P8		1	2	2	1	1	46,69%	545,88	0	0	1	- 7	29		
			1	X	2	2	1	43,34%	506,71	0	0	1	- 7	28		
			X	X	Х	2	1	43,29%	506,15	0	0	0	8	43		
	P11		2	2	2	2	1	42,97%	502,40	0	0	3	21	60		
			1	1	Х	2	1	42,11%	492,41	0	0	0	5	35		
			1	2	Х	2	2	41,66%	487,06	0	0	0	5	35		
			1	2	2	2	X	41,14%	480,99	0	0	1	7	29		
			1	X	X	2	1	38,59%	451,24	0	0	0	5	38		-
		-be														
									XI							
	Ve	erifica	ar					Env	viar a Excel						Salir	

Estos datos se pueden exportar a EXCEL para su estudio más detallado.



6.3.- IMPRIMIR BOLETOS / SOPORTE MAGNÉTICO.

Una vez que hemos generado una quiniela, podemos rellenar de forma automática los boletos. Para ello tenemos varias alternativas:





6.3.1.- IMPRESIÓN EN BOLETOS OFICIALES DEL L.A.E.

Se imprimen los boletos directamente. Podemos introducir boleto a boleto o bien utilizar un alimentador automático de papel. El boleto hay que introducirlo a lo largo, de forma que aparezcan la jornada y la fecha de forma horizontal.

Si el boleto no sale relleno perfectamente, es posible configurar el boleto para que la impresión se realice correctamente. Al pulsar el botón **[configurar boleto]**,aparece una ventana donde podemos ir indicando las distancias que hay entre cada uno de los puntos que están señalados en la pantalla manualmente o utilizando las barras horizontal y vertical para desplazar el boleto y corregir los valores.

La medida que se utiliza es el twip que equivale a 1/1440 pulgadas, es decir **1000 Twip = 16 mm.** Si dispone de varios alimentadores de papel, debe escoger el permita papel del tamaño del boleto, y normalmente habrá que seleccionar: alimentador de papel manual.



Siempre y cuando tengamos solo un resultado para el pleno al 15, es posible indicar cuantas columnas queremos imprimir por boleto. Esto puede ser útil para jugar más columnas en ELIGE 8. Si seleccionamos AUTO (es lo que sale por defecto) el programa aprovechará siempre al máximo cada boleto.



6.3.2.- IMPRESIÓN EN PAPEL BLANCO CONTINUO

Se imprimen los boletos en papel continuo. Para ello se necesita un papel especial en papel continuo, que ya viene cuarteado, para que cada hoja se convierta en cuatro boletos. Para que los saltos de página sean correctos, debe definir el formato de papel con el tamaño siguiente: 210 x 318 mm.

Para configurar el tamaño del papel, debe realizar los siguientes pasos, aunque algunas veces puede no coincidir según el tipo de impresora.

- a) Seleccione la opción configurar impresoras.
- b) Seleccione la impresora deseada.
- c) Elija en el menú archivo la opción Propiedades.
- d) Seleccione la opción detalles.
- e) Pulse el botón [Instalar].
- f) Pulse el botón [Personalizar] para definir el tamaño del papel (210 x 318 mm.)

Al igual que en el punto anterior, existe la posibilidad de configurar las posiciones donde se imprimen los distintos datos que se utilizar para rellenar el boleto.



6.3.3.- SOPORTE MAGNÉTICO.

Esta opción permite que las Administraciones de quinielas acepten los formatos ASCII para convertirlos en combinaciones y de esta forma permitir que los usuarios puedan entregar sus boletos en disquetes. De esta forma el programa actúa de PLATAFORMA entre el usuario y el despacho de apuestas.

Para ejecutar esta opción debemos elegir en que unidad vamos a copiar el disquete, ésta debe ser la **A** o la **B**. El disquete debe estar ya formateado, o bien copiarlo a cualquier carpeta del PC.

6.3.4.- LEER DISQUETE

Esta opción permite que las Administraciones de quinielas reciban las combinaciones en disquete y al mismo tiempo puedan imprimir los boletos de forma automática .Esta opción solo es válida para los despachos de apuestas, lo que les permitirá prestar un servicio mucho más eficaz a todos sus clientes.

6.3.5.- SOPORTE MAGNÉTICO (NORMA AD243).

Esta opción, permite generar un disquete con el formato exigido por L.A.E.. Podrá participar con un número de apuestas (mínimo 200) mediante la utilización de soporte magnético, sin necesidad de pronosticar en los impresos establecidos al efecto por Loterías y Apuestas del Estado.

Boletos sueltos Papel blanco contínuo Soporte magnético (TXT) Leer Fichero Soporte Magnético (Formato 、	JSON)	
Apuestas por Sop. Ma	gnético (ASN	1) Norma AD24
Fichero c:\AD243_63.json		
Identificación: Recep	tor 09410	
	Fecha	26/06/2016
Detos: Jornada <mark>63</mark>		
Datos: Jornada <mark>63</mark>	Apuest	300



6.3.6.- CONFIGURAR BOLETO.

Esta opción permite cuadrar la impresión de las columnas correspondientes al desarrollo en las posiciones adecuadas para su correcta lectura.

Se puede configurar para utilizar boletos sueltos (Boleto oficiales del L.A.E.) o bien para utilizar papel blanco continuo.

 Boletos Sueltos: Para la correcta configuración solo intervienen tres factores. Estos valores dependerán de cada impresora.

M1: Esta distancia hay que aumentarla o disminuirla dependiendo de que los signos aparezcan por encima o debajo de cada partido. Si se aumenta los signos irán subiendo hacia arriba en el boleto.

M2: Esta distancia corrige que los signos aparezcan correctamente en cada columna. Si los signos aparecen más a la izquierda de su posición habrá que aumentar dicha distancia.

3-9: Es la distancia que debe existir entre cada uno de los signos 1X2. Lo normal es que esta distancia siempre sea cero.

Factor: Lo normal es que este dato siempre sea 0, pero si se quiere ajustar el espacio entre signo y signo se puede jugar con este valor.

P15-E1: permite ajustar el número de goles del equipo 1 del pleno al 15.

P15-E2: permite ajustar el número de goles del equipo 2 del pleno al 15.

Jugando con estos factores la impresión del boleto debe quedar totalmente cuadrada.





 Boletos Continuos: Con esta opción, no sale hay que imprimir los signos que configuran cada boleto, también se imprime la barra magnética necesaria para que el papel pueda ser legible en los despachos de apuestas. Al igual que en la impresión de boletos oficiales, para cuadrar correctamente el boleto hay que configurar cada una de las distancias que aparecen en pantalla.

6.3.7.- VALIDACIÓN ONLINE A TRAVÉS DEL DESPACHO OFICIAL Nº 50 DE MURCIA

Esta opción, permite validar el desarrollo directamente, de forma ONLINE y SEGURA, sin tener que imprimir absolutamente nada, a través de la administración de lotería nacional N^o 50 de Murcia (La sardina de oro).

La validación se realiza a través de una plataforma de pago totalmente segura y con todas las garantías de un despacho oficial.

Una vez generado el desarrollo, solo tiene que ejecutar esta opción y validar dicho desarrollo de una forma instantánea, se realizará el enlace llenando el carrito con el desarrollo creado con WIN1X2. Olvídese para siempre de imprimir boletos.

Los cobros también se realizarán de forma segura y serán depositados automáticamente en su cuenta una vez finalizado el escrutinio.





SIN GASTOS.

Tu Lotería y tus Apuestas como si lo hicieras en tu ventanilla de siempre: sin comisiones.



100% SEGURO

Juega con la garantía de que lo haces con una Administración Oficial de Loterías y Apuestas del Estado



Haz tus apuestas, juega en grupo, cobra tus premios, etc.. desde cualquier dispositivo.



6.4.- VISUALIZAR BOLETOS.

Con esta opción, podemos visualizar todos los boletos que corresponden al desarrollo de la quiniela generada.



Si pulsamos sobre el icono del cuadro con una lupa que aparece abajo a la derecha, veremos el desarrollo del fichero TXT con el bloc de notas.



6.5.- ELIGE 8.

Con esta opción, podemos visualizar todos los boletos que corresponden al desarrollo de la quiniela generada e incluir los signos correspondientes al juego ELIGE8.

🔍 Visualiza boletos																							×
<u>a</u>			SE	NC	ILL	0-1	ИÚ	LT	IPL	E			261								¢	1	
Loterías y Apuestas del Estado					Вс	let	o N	۰1 ·	de	4.3	338	}							a	0	Ø	_ niol:	
	JORN	ADA	: 5	7						F	EC	HA:	19/	05/2	201	9		1	EC	٩			2
																					EL	GE	5
Alavés - Girona	1	1 X	X	1)	(🗴	X	X 2	X	Х	2	1	X 2	1	X	(1	Х	X	1	X	2			M
Celta - Rayo	2	1 X	2	XD	(2	1	XX	1	Х	X	1	XX	1	X	(1	Х	2	1	Х	X		R	-
Eibar - Barcelona	3	1 X	X	1)	< 🗙	1	X 2	1	X	2	1	X 2	1	X 2	2 1	Х	X	1	X	X	Ш		
Espanyol - R. Socieda	d 4	XX	2	1	(2	1	XX	1	Х	X	X	X 2	X	X 2	X	Х	2	X	X	2	Ш		
Getafe - Villarreal	5	1 X	X	1)	< X	1	XX	1	Х	X	1	XX	1	X	(1	Х	X	1	X	X	Ц	1	
Huesca - Leganés	6	1 X	2	1	(2	1	X 2	1	Х	X	X	X 2	X	Χ 2	X	Х	2	Х	X	2	Ц		5
Levante - At. Madrid	7	XX	2	X	(2	X	X 2	X	Х	2	1	X 2	1	X	2 1	Х	2	1	X	2			
Sevilla - Ath.Club Bilba	o 8	1 X	2	1	2	1	X 2	1	X	2	1	X 2	1	X	2	X	2	1	X	2			5
Valladolid - Valencia	9	1 X	2	1	2	1	X 2	1	X	2	1	X 2	1	X 2	2 1	X	2	1	X	2			
Alcorcón - Extremadura	a 10	XX	2	XD	(2	X	X 2	X	Х	2	X	X 2	X	X 2	X	Х	2	X	Х	2			
Las Palmas - R.Majada	ahondap	XX	2	X)	(2	X	X 2	X	Х	2	X	X 2	х	X	X	Х	2	X	Х	2			
Lugo - Deportivo	12	XX	2	X	(2	X	X 2	X	Х	2	X	X 2	Х	X 2	X	Х	2	Х	Х	2			2
Mallorca - Almería	13	XX	2	X)	(2	X	X 2	X	Х	2	X	X 2	X	X	X	Х	2	X	Х	2		J	
R. Oviedo - Numancia	14	XX	2	X)	(2	X	X 2	X	Х	2	X	X 2	х	X 2	X	Х	2	X	Х	2			-
	IO AL 15			R.I	Vad	rid	0 🗙	2	М						Be	etis	0	X	2	N			
BLOQU	ES →	1		2	2	-	3		4		4	5		6		7			8				
		•																		F			

En la parte derecha aparecen 14 casillas para seleccionar los 8 partidos que se juegan en cada boleto a ELIGE 8, estos partidos pueden ser distintos en cada uno de los boletos.

Los signos que aparecen al marcar cada casilla son los que hay en la columna 1 de cada boleto. Puede ver un video explicativo de cómo funciona el juego si pulsa sobre el siguiente icono.



A parte de seleccionar de forma manual los partidos que forman parte del elige 8, es posible automatizar el proceso.



Si pulsa sobre el icono que aparece aquí a la izquierda, puede hacer que los partidos del boleto actual se marquen automáticamente en el resto de boletos. En este caso siempre jugará los mismos partidos en todos los boletos salvo que cambie algo de forma manual en cada uno de ellos.

Una vez indicados los partidos que forman parte del juego ELIGE8, tiene que pulsar sobre el icono [GRABAR]. Si desea borrar los signos de ELIGE8 de alguno de los boletos pulse sobre el icono [BORRAR COLUMNA] y si desea borrar todos los signos de todos los boletos pulse sobre [BORRAR TODOS].



6.6.- TABLAS DE EQUIPOS.

Mediante esta opción, podemos añadir o modificar los nombres de los equipos que aparecen en las distintas opciones del programa. Para ello hacemos click sobre el equipo deseado para que sus datos los visualicemos en la parte posterior de la pantalla y podamos modificar el nombre de dicho equipo. El código de este no es posible modificarlo, pues podía dar lugar a errores en el funcionamiento del programa. Es posible borrar alguno de los equipos, pero debe hacerlo con cuidado por si alguno de estos equipos forma parte de alguno de los boletos de años anteriores.

6.7.- NOTAS ASOCIDAS A LA COMBINACIÓN.

Mediante esta opción, podemos grabar cualquier texto, nota o comentario asociado a la quiniela activa.

6.8.- CONFIGURACIÓN.

Mediante esta opción, podemos configurar varios apartados de WIN1X2. Estos son los siguientes:

🔯 Configuración	×
CONFIG	URACIÓN
X Sólo Máximo en Aciertos Segu X Sólo Máximo en Repeticiones S X Sólo Máximo en Interrupciones X Sólo Máximo en Signos Seguid	PORCENTAJES WIN1X2 Seguides. Seguides. os. (0) = (0) (0) = (0) (0) = (0)
X Estadísticas en cuadros de com Visualizar porcentajes en paso Actualizar automáticamente.	$ \begin{array}{c} \text{ndiciones.} \\ \text{1B.} \\ \text{IB.} \\ \text{IB.}$
X Varios niveles de condiciones r Ri Color Nivel 1 Ri Color R2 Color Nivel 2 Ri Color R3 Color Nivel 3 Ri Color	eservas. cr Nivel 4 cr Nivel 5 cr Nivel 5 cr Nivel 6 cr Nivel 7 cr Nivel
Colores Fondo casilla quiniela base: Color 1X2 quiniela base :	Fondo casilla grupos : Color 1X2 grupos :
Carpetas	
Datos generales: c:\WIN1X2\datosg	
Datos Guinielas: c:\WIN1X2\datosp	
Temporales: c:\WIN1X2\temp	
Aceptar	Salir



 Sólo Máximo en Aciertos Seguidos: Si marcamos esta opción, sólo se considera que el máximo de aciertos seguidos, esté comprendido entre los aciertos seleccionados. Si se deja desmarcado, todos los números de aciertos seguidos tienen que estar acertados.

Vamos a poner un ejemplo sencillo, si definimos un grupo con los 14 signos más lógicos de la quiniela;

Grupo lógico													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	,
1	1	Х	2	Х	1	1	Х	Х	1	2	1	1	2

Si la quiniela ganadora se compone de los siguientes signos:

Quiniela Ganadora:

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

A partir de los signos de la quiniela ganadora, vemos que hemos acertado 9 signos en el grupo jugado y que se reparten de la siguiente forma:

- 3 Aciertos seguidos (Partidos 1 a 3)
- 5 Aciertos seguidos (Partidos 6 a 10)
- 1 Aciertos seguido (Partido 13)

Si elegimos el método de sólo máximo en aciertos seguidos, sólo se tendría en cuenta los 5 aciertos seguidos, es decir, el máximo de aciertos seguidos. Con lo que con marcar la casilla de 5 aciertos seguidos esta condición estaría acertada.

Si no marcamos esta opción, hay que acertar todos los números de aciertos seguidos. En este caso para acertar la condición, tendríamos que seleccionar las casillas 0,1,3 y 5 de aciertos seguidos.

- Sólo Máximo en Repeticiones seguidas: Al igual que el caso anterior, si marcamos esta opción, sólo se considera que el máximo de repeticiones seguidas, esté comprendido entre las seleccionadas. Si se deja desmarcado, todos los números de repeticiones seguidas tienen que estar acertados.
- Sólo Máximo en Interrupciones seguidas: Al igual que el caso anterior, si marcamos esta opción, sólo se considera que el máximo de interrupciones seguidas, esté comprendido entre las seleccionadas. Si se deja desmarcado, todos los números de interrupciones seguidas tienen que estar acertados.
- Visualizar estadísticas en condiciones: Si marcamos esta casilla, se visualizan las veces que ha aparecido cada condición en las temporadas seleccionadas. Esto permitirá marcar aquellas condiciones que .más veces se han dado sin tener que acudir a visualizar otras opciones del programa. Si se desmarca, los cuadros de condiciones vuelven a aparecer vacíos.
- Visualizar porcentajes en paso 18: Si marcamos esta casilla, al generar el desarrollo se visualizarán los porcentajes de signos para cada partido. Si estamos realizando desarrollos con muchas columnas puede interesarnos desmarcar esta opción para ahorrar tiempo.
- Actualizar automáticamente: Si marcamos esta casilla, el programa nos advertirá automáticamente si existe una nueva actualización de datos o programa para proceder, si así lo desea, a su correspondiente actualización.
- Varios niveles de condiciones reservas: Puede ver todo lo relacionado con este tema en el apartado 2.16



- **Carpetas**: Permite seleccionar las carpetas por defecto que utilizará el programa para su correcto funcionamiento.
 - En la carpeta "DATOS GENERALES" se guardan los archivos de datos genéricos: resultados, clasificaciones, estadísticas, configuraciones, etc... Esta carpeta debe tener permisos de lectura/escritura.
 - En la carpeta "DATOS QUINIELAS" es dónde se propone que se guardarán, por defecto, las distintas quinielas. Obviamente, usando la opción "GUARDAR COMO", podrá decidir dónde graba cada quiniela.
 - En la carpeta "TEMPORALES" es dónde se generan los archivos temporales necesarios para distintas funciones del programa. Estos archivos se crean y se borran durante las diversas operaciones del programa. Esta carpeta debe tener permisos de lectura/escritura.

Para seleccionar cada carpeta puede pulsar el icono que aparece a la derecha de cada caja de texto. Si quiere acceder a los ficheros existentes en cada una de estas carpetas puede pulsar el icono que aparece a la izquierda de cada opción.

También podemos indicar a que porcentajes asociamos el icono de WIN1X2:

- Porcentajes del paso 1 obtenidos por WIN1X2.
- La media entre los porcentajes del LAE y QUINIELISTA.
- La media entre los porcentajes del LAE y BETFAIR.
- La media entre los porcentajes del LAE, QUINIELISTA y BETFAIR.
- La media entre los porcentajes de QUINIELISTA y BETFAIR.

Cuando pulsemos sobre el icono de WIN1X2 en los distintos apartados del programa se comportará tal y como indiquemos en esta pantalla de configuración.

También podemos elegir los colores que queremos usar en los signos de la quiniela base (fondo y letra) y en los signos de las casillas de grupos (fondo y letra), de esta forma podemos personalizar el programa según los gustos de cada uno.