

UTILIDAD GENERADOR DE COMBINACIONES POR DISTANCIAS

Con esta utilidad podemos calcular combinaciones por distancias.

Tenemos 2 algoritmos distintos que son:

1- Rápido:

Este algoritmo como su nombre indica es el más rápido pero genera combinaciones peores (con menos apuestas).

2- Optimo:

Este algoritmo es mucho más potente pero por el contrario es más lento.

Parámetros:

El parámetro FACTOR sólo es aplicable al algoritmo Optimo.

Variando este parámetro podemos lograr que nuestras combinaciones sean mucho mejores, es un parámetro libre a criterio del propio usuario, cada usuario haciendo sus pruebas llegará a sus propias conclusiones de cuándo y en que combinaciones aplicarlo.

Su valor por defecto es 10 y este parámetro nos indica el número de ciclos que pasan sin que mejore nuestra combinación y hagamos un cambio en el sistema para generarla de otra forma.

El parámetro ALEATORIO es aplicable a ambos algoritmos.

Si no lo activamos el cálculo de nuestra combinación empezará siempre por la apuesta número 1. Sin embargo, si lo activamos el cálculo empezará cada vez por una apuesta diferente.

Vamos a poner un ejemplo para ver el funcionamiento de los distintos parámetros:

Cálculo para una combinación de 7 triples a distancia 3 (record 99 apuestas):

Algoritmo Rápido: **76 apuestas.**

Algoritmo Rápido (aleatorio semilla=5370586): **77 apuestas.**

Algoritmo Optimo (sin tocar parámetros): **90 apuestas.**

Algoritmo Optimo (factor=11): **91 apuestas.**

Algoritmo Optimo (factor=10 aleatorio semilla=8300603): **92 apuestas.**

¿Qué son las distancias?

Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que a mayor número de apuestas, mejor será la combinación generada, las distancias en cuanto al número de apuestas son el caso contrario a las reducciones.

Cada distancia garantiza 100% los siguientes aciertos:

- Distancia 1 garantiza el 14
- Distancia 2 garantiza el 13
- Distancia 3 garantiza el 12
- Distancia 4 garantiza el 11
- Distancia 5 garantiza el 10 ...

Las distancias IMPARES hacen que como máximo se tenga una y solo una columna en una categoría de premio pero NO garantiza ese acierto.

- Distancia 3 una y solo una de 13 pero no garantiza el 13 y si es 100% al 12.
- Distancia 5 una y solo una de 12 pero no garantiza el 12 y si es 100% al 10.
- Distancia 7 una y solo una de 11 pero no garantiza el 11 y si es 100% al 8.
- Distancia 9 una y solo una de 10 pero no garantiza el 10 y si es 100% al 6.



Las distancias PARES permiten varios aciertos de una misma categoría.


- A distancia 2 puede haber varios de 13.
- A distancia 4 puede haber varios de 11.
- A distancia 6 puede haber varios de 9.
- A distancia 8 puede haber varios de 7.

Resumiendo:

- Distancia 2: garantiza 100% el 13.
- Distancia 3: máxima probabilidad de acertar 13 y 100% al 12.
- Distancia 4: garantiza 100% el 11.
- Distancia 5: máxima probabilidad de acertar 12 y 100% al 10.
- Distancia 6: garantiza 100% el 9.
- Distancia 7: máxima probabilidad de acertar 11 y 100% al 8.
- Distancia 8: garantiza 100% el 7.
- Distancia 9: máxima probabilidad de acertar 10 y 100% al 6.

GENERADOR COMBINACIONES POR DISTANCIAS


Desde Fichero :  

Nº TRIPLES : 0 Nº DOBLES : 0 Nº Apuestas : 1 

Al directo : 0 0

Método .. : Optimo

Distancia : 3 Factor : 10 Activar Ciclos Aleatorio 0 Semilla

Apuestas Finales : 0  %

Calcular

