



QUINIWIWINGOLES



FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA

Versión Programa : 2026.r02
Fecha : 06/06/2026

Soporte técnico : soporte@quiniwin.com
Web : <https://www.quiniwin.com>
Twitter : @quiniwinSL

INDICE

1. INSTALACIÓN

2. REQUERIMIENTOS

3. OPCIONES PRINCIPALES

a. HACER QUINIELA

a.1. Menú Archivo

- a.1.1 Nueva Quiniela Base XML
- a.1.2 Abrir Quiniela Base XML
- a.1.3 Guardar Quiniela Base XML
- a.1.4 Guardar modo ASCII
- a.1.5 Guardar modo ASD (JSON)
- a.1.6 Rellenar partidos jornada

a.2. Menú Desarrollos

- a.2.1 Generar combinación actual
- a.2.2 Reducir combinación actual
- a.2.3 Imprimir combinación actual
- a.2.4 Imprimir combinación múltiple o reducida
- a.2.5 Garantías y Premios sobre Sistema actual
- a.2.6 Garantías y Premios sobre otro Sistema

a.3. Menú Análisis

- a.3.1 Análisis de Filtros
- a.3.2 Análisis de Signos
- a.3.3 Análisis de Rentabilidad
- a.3.4 Análisis Posición Apuestas

a.4. Menú Ver

- a.4.1 Realizar escrutinios
- a.4.2 Visor Rápido de apuestas
- a.4.3 Radiografía de la columna ganadora
- a.4.4 Informe general de Filtros
- a.4.5 Informe de apuestas detallado (para PDF)
- a.4.6 Filtros de condiciones

a.5. Menú Herramientas

- a.5.1 Escrutador independiente
- a.5.2 Escrutinio contra fichero
- a.5.3 Multi-escrutador
- a.5.4 Hazme la Quiniela con IA
- a.5.5 Sistemas Propios
- a.5.6 Gestión de participaciones de Peñas
- a.5.7 Estimaciones de Premios
- a.5.8 Calculadora de Premios



QUINIWINGOLES



- a.5.9 Generador de Quiniela por nivel de Riesgo
- a.5.10 Generador de Signos por Probabilidad
- a.5.11 Generador de apuestas por %
- a.5.12 Generador de combinaciones por Distancias
- a.5.13 Estabilizador de porcentajes
- a.5.14 Ordenar Fichero por Probabilidad
- a.5.15 Coeficiente de Rentabilidad
- a.5.16 Fraccionador de combinaciones
- a.5.17 Juntar ficheros
- a.5.18 Utilidades Generales
- a.5.19 Tratamiento pleno al 15 a Goles
- a.5.20 Convertir a ASD(json)
- a.6. **Menú Ayuda**
 - a.6.1 Manual del programa
 - a.6.2 Web del programa
 - a.6.3 Twitter del programa
 - a.6.4 Ver Listado de reducidas record
 - a.6.5 Comprobar versión
 - a.6.6 Cambiar precio de la apuesta
 - a.6.7 Acerca de ...

- b. **IMPORTAR COMBINACIONES**
- c. **SISTEMAS PROPIOS**
- d. **UTILIDADES GENERALES**
- e. **ESCRUTADOR INDEPENDIENTE**
- f. **ACERCA DE...**
- g. **SALIR**

4. OTRAS OPCIONES

- a. **IMPRIMIR BOLETOS Y CODIGOS QR**
 - a.1. Información General
 - a.2. Opciones de Impresión
 - a.3. Configuración Boletos y Códigos QR
- b. **VER COMBINACIONES / BOLETOS**
 - b.1. Cambiar Resultados
 - b.2. Guardar como Sistema Propio
 - b.3. Guardar en formato ASCII
 - b.4. Guardar en formato ASD-json
 - b.5. Ver en Bloc de Notas
 - b.6. Menú de impresión
 - b.7. Análisis de signos y %
 - b.8. Escrutinio contra fichero
- c. **OPCIONES DE LOS REDUCTORES**
 - c.1. Tipos de reducción (14, 13, 12, 11, 10 y 9)
 - c.2. Métodos de reducción (Tradicional, 007R, Redwin)
 - c.3. Por Porcentajes
 - c.4. Por Número de Apuestas



QUINIWIINGOLES



- c.5. Opción Número de ciclo inicial
- c.6. Opción Búsqueda aleatoria con semilla
- c.7. Opción Más variantes
- c.8. Columnas internas y externas
- c.9. Ver intervalos de la reducción
- c.10. Ver % antes y después de reducir
- c.11. Ver resumen parámetros reducción
- c.12. Activar ciclos
- c.13. Parámetro SEC
- c.14. Opción reducir a N premios
- c.15. Opción pausa en la reducción
- c.16. Apuestas exactas

d. EJEMPLO DE COMBINACION

CONTENIDO

1. INSTALACIÓN

El programa se distribuye en un único fichero principal denominado **SetupQuiniwinGoles.exe**

Se ha desarrollado de esta forma para que los usuarios tengan una mayor comodidad a la hora de instalarlo y de utilizarlo.

Una vez instalado, para empezar a trabajar con el programa basta con ejecutar el fichero QUINIWIINGOLES.EXE desde la carpeta de instalación en nuestro ordenador o desde el acceso directo que se habrá creado en el escritorio.



Además del fichero ejecutable QUINIWIINGOLES.EXE, el programa va acompañado de otros 3 ficheros más:

HISTORY.TXT: Contiene el historial de cambios y actualizaciones de la aplicación.

Puede ser consultado directamente visualizando el fichero con cualquier editor de texto o desde la sección ACERCA DE ...

EQUIPOS.TXT: Contiene los nombres de los equipos de 1ª y 2ª División para que los podamos cargar y así con ello rellenar el nombre de los partidos de los boletos de cada jornada de una manera más cómoda.

AYUDAQUINIWIINGOLES.PDF: Este es el fichero de Ayuda del programa en formato PDF, puede ser consultado directamente o también pulsando los botones de ayuda que se encuentran en las pantallas en todo el programa.

Adicionalmente también se incluyen ficheros xml con jornadas de ejemplo: 2025-2026_j01.xml, 2025-2026_j02.xml, etc.



QUINIWINGOLES



2. REQUERIMIENTOS

El programa necesita un mínimo de requisitos **OBLIGATORIOS** para su correcto funcionamiento en un ordenador PC, dichos requisitos son los siguientes:

MINIMOS OBLIGATORIOS

CPU: PENTIUM IV o Superior

MEMORIA: 1 Gb

PANTALLA: Resolución 800x600 o Superior

SISTEMA OPERATIVO: Windows 95 (*), Windows 98 (*), Windows 2000 (*), Windows XP (*), Windows 2003 (*), Windows Vista o Windows 7/8.

NOTA: En cualquier otro PC que no cumpla los requisitos mínimos obligatorios, no se garantiza el correcto funcionamiento de la aplicación o de todas sus opciones.

(*) Para la ejecución de la aplicación en los sistemas operativos antiguos pueden ser necesarios ficheros adicionales. Dichos ficheros pueden ser descargados en el área de descargas en la Web de Quiniwin:

<https://www.quiniwin.com/quinielas/descargas.html>

RECOMENDADOS

CPU: i5 o Superior

MEMORIA: 4 Gb

PANTALLA: Resolución 800x600 o Superior

SISTEMA OPERATIVO: Windows 10 y Windows 11.

NOTA: Se recomienda para combinaciones con 14 triples una memoria de 8 GB.



QUINIWINGOLES



3. OPCIONES PRINCIPALES



a. HACER QUINIELA

Esta es la sección principal del programa.

Archivo Desarrollos Análisis Ver Herramientas Ayuda



a.1. Menú Archivo

- a.1.1 Nueva Quiniela Base XML**
- a.1.2 Abrir Quiniela Base XML**
- a.1.3 Guardar Quiniela Base XML**
- a.1.4 Guardar modo ASCII**
- a.1.5 Guardar modo ASD (JSON)**
- a.1.6 Rellenar partidos jornada**

En esta sección podemos realizar nuestra quiniela y después condicionarla por una serie de filtros, también disponemos de otras muchas opciones como la de poder reducir, hacer análisis variados, visualizar diferentes tipos de informes, guardar las apuestas generadas en diferentes formatos como son ASD (nuevo), ASCII, XML, etc.

A la hora de realizar una quiniela disponemos de dos opciones: una realizar la quiniela partiendo desde cero (Pronóstico Manual) y otra importar una quiniela desde un fichero (Pronóstico desde Fichero) en formato ASCII (texto), formato AD243 (antiguo) o formato ASD-JSON (nuevo).



QUINIWINGOLES



En esta versión disponemos de 4 opciones para jugar el pleno al 15 a goles:

1. P15: Signo fijo

2. P15: Ponderado por Resultados

Porcentajes del Partido Nº 15 a Goles :

0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
100	0	0	0	0	0	0	0
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
0	0	0	0	0	0	0	0

3. P15: Ponderado por Pronóstico

Porcentajes del Partido Nº 15 a Goles :

0	1	2	M
25	25	25	25
25	25	25	25

4. P15: Aleatorio con N resultados

Resultados del Partido Nº 15 a Goles :

0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



QUINIWIINGOLES



También a la hora de guardar nuestra combinación en formato ASCII igualmente dispondremos de varias opciones más para guardar el pleno al 15 con varios pronósticos (**Ver también apartado a.1.4 - Guardar en formato ASCII**).

PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA QUINIELA

a.1.1 Nueva Quiniela Base XML

1. Seleccionar los resultados de nuestra quiniela.
2. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
3. Seleccionar las opciones de reducción (opcional), por defecto esta seleccionada la reducción al 13.
4. Pulsar el botón "Calcular sin Reducir" si queremos generar nuestra quiniela sin reducir o pulsar el botón "Reducir Al X" si queremos reducir nuestra quiniela.
5. Ir a ver boletos y combinaciones para ver nuestras apuestas.

The screenshot shows the QUINIWIINGOLES 2026 software interface. The main window displays a quiniela grid with 15 matches and their results (R, 1, X, 2, T). The grid is highlighted with a red circle and the number 1. To the right of the grid is a list of filters, with a red circle and the number 2 around it. Below the filters is a 'Reducción' section with a red circle and the number 3 around the 'Modificar opciones de reducción' button. To the right of the 'Reducción' section is a 'Apuestas' section with a red circle and the number 4 around the 'CALCULAR SIN REDUCIR' button. At the top of the interface, there is a toolbar with a red circle and the number 5 around the 'Pafias' button. The interface also shows various settings like 'Tempor.' (2023/2024), 'Jor.' (60), and 'Nueva Quiniela' button.

ABRIR UNA QUINIELA BASE EN XML

1. Pulsar la carpeta amarilla para abrir nuestra quiniela.
2. Pulsar el botón "Calcular sin Reducir" si queremos generar nuestra quiniela sin reducir o pulsar el botón "Reducir" si queremos reducir nuestra quiniela.
3. Ir a ver boletos y combinaciones para ver nuestras apuestas.



QUINIWINGOLES



a.1.2. Cargar Quiniela base en XML

Carga del disco una quiniela base con todos los partidos, columna ganadora, las condiciones y los signos en formato XML. Esta opción SOLO está disponible si activamos Cargar Quiniela Base DESDE CERO, si activamos Cargar Quiniela Base DESDE FICHERO con esta opción SOLO se cargarán las condiciones (filtros).

a.1.3. Guardar Quiniela base en XML

Guarda en el disco una quiniela base con todos los partidos, columna ganadora, las condiciones y los signos en formato XML. Esta opción SOLO está disponible si activamos Guardar Quiniela Base DESDE CERO, si activamos Guardar Quiniela Base DESDE FICHERO, con esta opción SOLO se guardarán las condiciones (filtros).

a.1.4. Opción guardar en formato ASCII

Guarda una combinación en modo ASCII estándar (texto).

Tenemos la posibilidad de indicar el número de partidos que queremos guardar (entre 1 y 15), además si elegimos 15 partidos se nos permitirán las siguientes opciones:



QUINIWINGOLES



Opciones con partido 15 a GOLES:

1. Dejarlo Igual
2. Aleatorio a N resultados
3. Ponerlo a fijo "x-x" de entre 16 resultados posibles que son: 0-0,0-1,0-2,0-M 1-0,1-1,1-2,1-M 2-0,2-1,2-2,2-M M-0,M-1,M-2,M-M
4. Ponderado por Pronósticos a %
5. Ponderado por Resultados a %
6. Al Directo

Las combinaciones se guardarán en horizontal y con una combinación detrás de otra de la siguiente forma:

```
11111111111111MM
1111X111111111MM
11112111111111MM
```

Ventana con la opción Aleatorio a N resultados

Ventana con la opción ponerlo a fijo x-x

Ventana con la opción ponderado por Pronósticos a %



QUINIWINGOLES



Ventana con la opción ponderado por Resultados a %

Opciones para guardar las apuestas en modo ASCII (texto)

Guardar partidos

Opciones con partido 15 a GOLES

Partido N° 15 :

0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
100	0	0	0	0	0	0	0
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
0	0	0	0	0	0	0	0

Opciones con partido 15 a 1X2

Ventana con la opción Al directo

Opciones para guardar las apuestas en modo ASCII (texto)

Guardar partidos

Opciones con partido 15 a GOLES

Partido N° 15 :

0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Opciones con partido 15 a 1X2

Aquí tenemos que tener en cuenta que nuestra combinación se multiplicará por tantas apuestas como plenos al 15 selecciones.

Opciones con partido 15 a 1X2:

1. Guardarlo a Fijo: 1, X, 2
2. Aleatorio: 1X, X2, 12 o 1X2
3. Ponderarlo con % de 1, X y 2
4. Igualarlo a algún otro partido

Las combinaciones se guardarán en horizontal y con una combinación detrás de otra de la siguiente forma:

```

111111111111111111X
1111X111111111111X
111121111111111111X

```

Opciones para guardar las apuestas en modo ASCII (texto)

Guardar partidos

Opciones con partido 15 a GOLES

Opciones con partido 15 a 1X2

Partido N° 15 :



QUINIWIWINGOLES



a.1.5. Opción guardar en formato ASD(json)

Con esta opción podemos generar un fichero con el nuevo formato definido por S.E.L.A.E. según la norma para Validación de Apuestas en Soporte Digital - ASD (ver documentación en el portal de S.E.L.A.E.).

Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 100.

ASD(json) - VALIDACION DE APUESTAS EN SOPORTE DI...

Información Combinación

Nº Apuestas : 264 Importe : 198,00

Nº Boletos(*) : 33

Información para el fichero ASD (json)

Receptor : 00001 Identificador Sorteo : 2021 / 001

Guardar Cancelar

En esta opción además se permiten las siguientes posibilidades:

- Posibilidad de generar ficheros en formato ASD con el pleno al 15 a múltiple.
- Opción de completar automáticamente las apuestas faltantes del fichero ASD.
- Opción de completar manualmente las apuestas faltantes.

Antes de generar el fichero ASD es **muy importante revisar** el identificador de sorteo (año y número sorteo), ya que por defecto el programa pone el año actual y el número de sorteo 001.

a.1.6. Rellenar partidos de la quiniela

Para rellenar los nombres de los partidos de nuestra quiniela, disponemos de 4 opciones:

1. Pinchando simplemente en el nombre podemos escribirlos a mano.
2. Pulsando el botón J:
Una vez que pulsemos dicho botón se nos abrirá el formulario para poder rellenar los nombres de los partidos, dicho formulario se carga con los datos del fichero EQUIPOS.TXT, este fichero lo podemos editar a mano desde cualquier editor de texto o descargarnos las actualizaciones desde el Web de Quiniwin en:



QUINIWINGOLES



<https://www.quiniwin.com/quinielas/descargas.html>

3. Dentro del formulario de partidos, podemos pulsar de nuevo el botón J y abrir una Quiniela Base en formato XML para que nos muestre sus partidos.

	EQUIPO 1	EQUIPO 2	J PARTIDO QUINIELA
1.			Girona-Valencia
2.			Eibar-Las Palmas
3.			Getafe-At. Madrid
4.			Espanyol-Málaga
5.			Alavés-Athletic Club
6.			Betis-Sevilla
7.			Real Sociedad-Leganés
8.			Levante-Barcelona
9.			Deportivo-Villarreal
10.			Reus-Tenerife
11.			Almeria-Granada
12.			Rayo Vallecano-Córdoba
13.			Huesca-Alcorcón
14.			Osasuna-R. Oviedo
15.			Real Madrid-Celta

Nota: Se recomienda consultar los datos oficiales en la web de SELAE (www.loteriasypuestas.es)

4. También aquí disponemos de la opción de cargar los partidos de una jornada directamente desde Internet, lo podemos hacer pulsando el botón de carga desde Internet (arriba a la izquierda). Después debemos elegir la jornada y la temporada que queremos cargar y pulsar el botón "conectar".

Jornada: 54

Temporada: 2017/2018

URL de descarga :
http://www.quiniwin.com/xml/2017-2018_j54.xml

Cargar Cerrar

Nota: Se recomienda consultar los datos oficiales en la web de SELAE (www.loteriasypuestas.es)



QUINIWIINGOLES



a.2. Menú Desarrollos

a.2.1 Generar combinación actual

a.2.2 Reducir combinación actual

a.2.3 Imprimir combinación actual

a.2.4 Imprimir combinación múltiple o reducida

a.2.5 Garantías y Premios sobre Sistema actual

a.2.6 Garantías y Premios sobre otro Sistema

a.2.1. Generar combinación actual

Con esta opción generaremos nuestra combinación final en base a las condiciones (filtros) que hayamos pedido.

a.2.2. Reducir combinación actual

Una vez que hemos condicionado y aplicado los filtros a nuestra quiniela, tenemos la posibilidad de reducirla.

Tipos de reducción:

El programa nos ofrece 6 tipos de reducción:

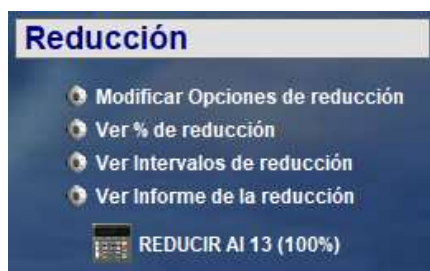
al 9, al 10, al 11, al 12, al 13 y al 14.

Métodos de reducción:

El programa nos ofrece tres diferentes métodos de reducción:

TRADICIONAL, 007R y REDWIN.

También nos proporciona muchas y variadas opciones de reducción (recuadro de reducción), estas opciones están explicadas más adelante en este documento en la sección OPCIONES DE LOS REDUCTORES.



a.2.3. Imprimir combinación actual

Var apartado 4.a - OTRAS OPCIONES->Imprimir boletos y códigos QR.

a.2.4. Impresión combinación múltiple o reducida

Con esta opción podremos imprimir combinaciones de quiniela múltiples (con signos triples, dobles y fijos y boleto 262 de SELAE) y/o reducidas (boleto 252 de SELAE). También tenemos la posibilidad de jugar el ELIGE8. Del boleto 262 múltiple también se permite la generación de códigos QR.



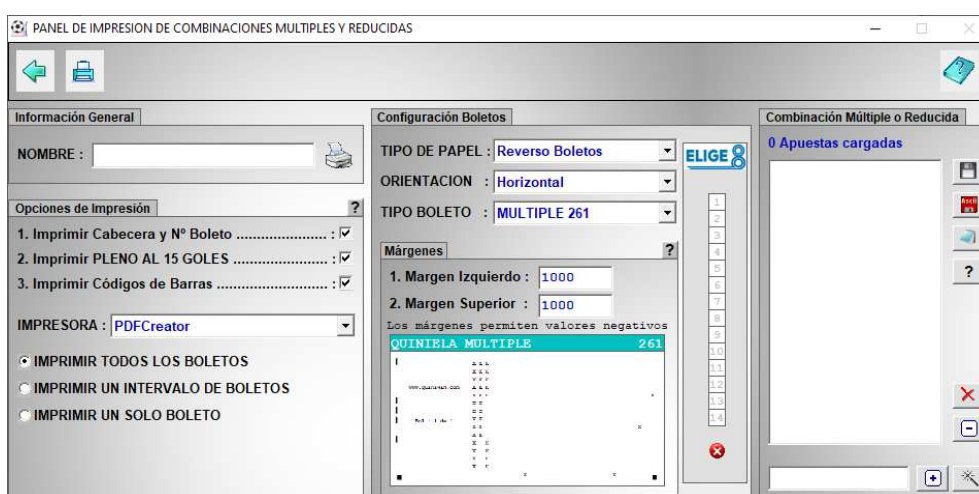
QUINIWINGOLES



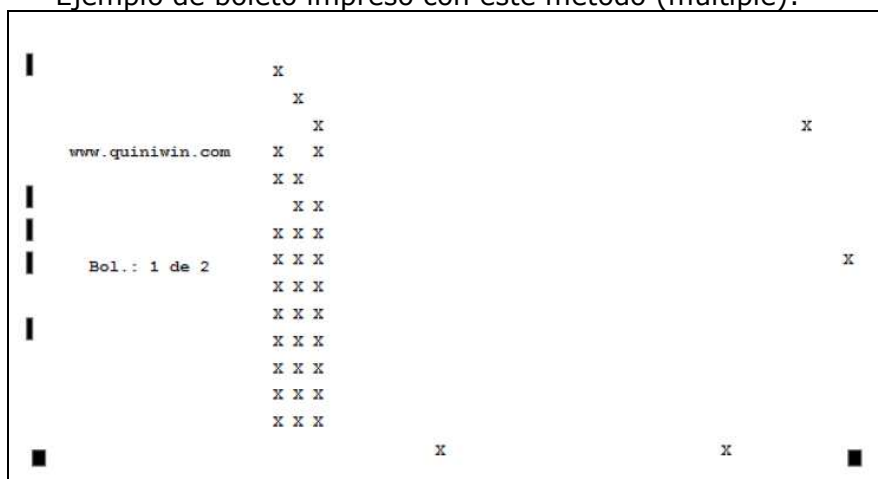
El formato de entrada de las apuestas es el siguiente:

- "1": Signo fijo 1
- "X": Signo fijo X
- "2": Signo fijo 2
- "D": Signo doble directo 1X
- "3": Signo doble directo 12
- "V": Signo doble directo X2
- "T": Signo triple directo 1X2

- "I": Signo triple reducido
- "C": Signo doble 1X reducido
- "W": Signo doble X2 reducido
- "4": Signo doble 12 reducido



Ejemplo de boleto impreso con este método (múltiple):



a.2.5. Garantías y Premios sobre Sistema actual

Esta es otra de las opciones más potentes del programa, con ella podremos obtener un informe detallado de los porcentajes de la combinación que hemos condicionado y/o reducido, además de poder saber el número de columnas que nos garantizan cada premio (de 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, ... , hasta 0 aciertos inclusive).



QUINIWIINGOLES



También obtendremos con detalle las garantías de premios para cada porcentaje de reducción (desde 14, 13, 12, 11, 10, 9 hasta 0 inclusive), es decir sabremos el intervalo de premios mínimo y máximo.

Ejemplo de informe resumen:

1-DESGLOSE POR CATEGORIAS DE PREMIOS

Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
18	000,0914% al14	1	1	6-8	-	-
226	001,2396% al13	-	1-10	0-2	0-8	-
1250	007,5903% al12	-	-	1-10	0-3	0-10
3931	027,5619% al11	-	-	-	1-10	0-8
6782	062,0180% al10	-	-	-	-	1-11
5611	090,5248% al9	-	-	-	-	-
1718	099,2532% al8	-	-	-	-	-
145	099,9898% al7	-	-	-	-	-
2	100,0000% al6	-	-	-	-	-

2-DESGLOSE ORDENADO POR PORCENTAJES

ID	Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
0	2408	012,2339%	-	-	-	-	3
1	2344	011,9088%	-	-	-	-	2
2	1864	009,4701%	-	-	-	2	2-5
3	1792	009,1043%	-	-	-	-	-
4	1112	005,6495%	-	-	-	-	-
5	988	005,0196%	-	-	-	-	-

Dentro de este apartado disponemos de varias opciones:

- 1-Tipo garantías: Mediante un combo de selección tenemos además la posibilidad de calcular los porcentajes y garantías sobre el sistema total o sobre el sistema condicionado/importado.
- 2-Ordenar por: Mediante otro combo de selección se nos permite mostrar el informe de garantías ordenado por porcentajes o por número de premios desde 14 hasta 0.
- 3-Guardar Modo ASCII: Una vez calculados los porcentajes y las garantías, el programa nos ofrece la posibilidad de guardar un grupo de apuestas con un % determinado.
Esta opción nos puede ser muy útil para completar combinaciones y aumentar el % de las mismas.
- 4-Cambiar el Sistema total inicial: Opción muy potente e innovadora, el programa aquí nos permite cambiar el sistema total inicial sobre el que calcular nuestras garantías, de esta forma podremos calcular nuestras garantías de premios a falta de X partidos y hacer multitud de pruebas.
- 5-Ver informe garantías en el bloc de notas.
- 6-Subir el porcentaje de nuestra combinación.



QUINIWINGOLES



Cálculo de Garantías y de Porcentajes detallado

N° APUESTAS SISTEMA TOTAL INICIAL : 4.782.969 (14 triples y 0 dobles)
 N° APUESTAS CONDICIONADAS : 64
 N° APUESTAS REDUCCION : 64

Sistema TOTAL Tipo Garantías : Sobre Sistema TOTAL Ordenar : por % Mostrar premios : Hasta 10

INICIAL NUEVO
 (4782969) (4782969)
 1 X 2 1 X 2

1-DESGLOSE POR CATEGORIAS DE PREMIOS		de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
Apuestas	Porcentajes					
64	000,0013%	a114	1	0-7	0-8	1-20
1503	000,0328%	a113	-	1-6	0-15	0-23
15472	000,3562%	a112	-	-	1-8	0-22
90904	002,2568%	a111	-	-	-	1-11
334440	009,2491%	a110	-	-	-	0-30
799295	025,9604%	a19	-	-	-	1-15
1248798	052,0697%	a18	-	-	-	-
1249348	078,1904%	a17	-	-	-	-
757435	094,0265%	a16	-	-	-	-
249072	099,2340%	a15	-	-	-	-
35364	099,9734%	a14	-	-	-	-
1274	100,0000%	a13	-	-	-	-

2-DESGLOSE ORDENADO POR PORCENTAJES		de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
ID	Apuestas	Porcentajes				
0	554569	011,5947%	-	-	-	-
1	455432	009,5220%	-	-	-	-
2	418982	008,7599%	-	-	-	-

Además aquí si nuestra quiniela es al directo, pulsando esta opción el programa nos mostrará en pantalla los premios al directo de dicha combinación.

a.2.6. Garantías y Premios sobre otro Sistema

Esta opción funciona de manera similar a la anterior con la diferencia que aquí calculamos las garantías y porcentajes de nuestra combinación importada sobre un sistema que nosotros hayamos cargado de disco. Los datos y cálculos son idénticos a los del apartado anterior.

Cálculo de Garantías y de Porcentajes de la combinación sobre un Sistema BASE cargado de disco

N° APUESTAS SISTEMA BASE : 64
 N° APUESTAS CONDICIONADAS : 64
 N° APUESTAS REDUCCION : 64

Información del Sistema BASE Ordenar : por % Mostrar premios : Hasta 10

Nombre del fichero cargado : 14D_T64.txt
 No importar combinaciones con menos de : 14 caracteres.
 Número de Apuestas : 64
 Signos : 0 Triples 14 Dobles

1-DESGLOSE POR CATEGORIAS DE PREMIOS		de 14	de 13	de 12	de 11
Apuestas	Porcentajes				
1	001,5625%	a111	-	-	1
10	017,1875%	a110	-	-	-
16	042,1875%	a19	-	-	-
18	070,3125%	a18	-	-	-
14	092,1875%	a17	-	-	-
4	098,4375%	a16	-	-	-
1	100,0000%	a15	-	-	-

2-DESGLOSE ORDENADO POR PORCENTAJES		de 14	de 13	de 12	de 11
ID	Apuestas	Porcentajes			
0	9	014,0625%	-	-	-
1	6	009,3750%	-	-	-
2	5	007,8125%	-	-	-
3	5	007,8125%	-	-	-

Dentro de este apartado disponemos de varias opciones:

- 1-Tipo garantías: Mediante un combo de selección tenemos además la posibilidad de calcular los porcentajes y garantías sobre el sistema total o sobre el sistema condicionado/importado.



QUINIWIINGOLES



2-Ordenar por: Mediante otro combo de selección se nos permite mostrar el informe de garantías ordenado por porcentajes o por número de premios desde 14 hasta 0.

3-Guardar Modo ASCII: Una vez calculados los porcentajes y las garantías, el programa nos ofrece la posibilidad de guardar un grupo de apuestas con un % determinado.
Esta opción nos puede ser muy útil para completar combinaciones y aumentar el % de las mismas.

4-Ver informe garantías en el bloc de notas.

a.3. Menú Análisis

a.3.1 Análisis de Filtros

a.3.2 Análisis de Signos

a.3.3 Análisis de Rentabilidad

a.3.4 Análisis Posición Apuestas

a.3.1. Análisis de filtros

Esta es una opción muy potente, a través de ella podemos visualizar también 2 tipos de análisis:

1- Número de apuestas eliminadas por cada filtro:

Aquí se nos muestra en detalle el número de apuestas que han sido eliminadas por los filtros que hemos aplicado a nuestra quiniela junto con su porcentaje.

También disponemos de la opción de ver un resumen completo de todas las columnas eliminadas juntas para así poder imprimirlo si quisiéramos.

Análisis de Filtros

Filtros fallados sobre la columna ganadora

Nº de apuestas Iniciales : 4.782.969

Nº de apuestas Condicionadas : 264

Nº de apuestas con Reducción : 264

ORDEN	FILTRO	S	%	ELIMINADAS	Nº	DETALLE APUESTAS ELIMINADAS
1	Número de Signos	X	31,3	1.496.595	---	GRUPOS GENERALES
2	Signos Seguidos	X	19,6	939.756	---	
3	Interrupciones	X	1,2	58.900	+	Grupo 1: 531.196
4	Columnas Base	X	8,0	382.658	+	Grupo 2: 0
5	Grupos Generales	X	11,1	531.196	+	Grupo 3: 0
6	Valoraciones	X	13,9	664.588	+	Grupo 4: 0
7	Parejas	X	1,6	78.722	+	Grupo 5: 0
8	Trios	X	0,0	1	---	Grupo 6: 0
9	Coincidencias	X	4,9	232.529	+	Grupo 7: 0
10	CB Relacionadas	X	2,8	132.544	+	Grupo 8: 0
11	Diferencias	X	2,8	134.491	+	Grupo 9: 0
12	Secuencias	X	2,2	102.892	+	Grupo 10: 0
13	Figuras X-2	X	0,1	5.790	+	Grupo 11: 0
14	Filtros Reservas			0	+-	Grupo 12: 0
15	Grupos de CBs			0	+-	Grupo 13: 0
16	Sumas aciertos CBs	X	0,0	1.994	+	Grupo 14: 0
17	Distancias	X	0,0	1.839	---	Grupo 15: 0
18	Grupos Relacionados	X	0,0	10	+	Grupo 16: 0
19	Dibujos Variantes	X	0,3	16.118	+	Grupo 17: 0
20	Cuartetos	X	0,0	1.988	---	Grupo 18: 0
21	IF Then	X	0,0	24	+	Grupo 19: 0
22	Rangos			0	+-	Grupo 20: 0
23	Coe. Rentabilidad	X	0,0	70	---	Grupo 21: 0

TOTAL ELIMINADAS : 4.782.705

Ver resumen completo



QUINIWIINGOLES



2- Filtros fallados sobre la columna ganadora:

Esta es la opción más importante de los análisis de filtros.

Con ella podremos ver que filtros hemos fallado con respecto a la columna ganadora de la jornada, además evidentemente podremos hacer multitud de pruebas con ella, probando diferentes columnas ganadoras, es ilimitada la cantidad de pruebas que podemos hacer con esta opción.

Dentro de ella disponemos de la opción de mostrar todos los filtros (fallados y no fallados) o sólo los fallados.

	BASE	R	
1.	1X2	1	
2.	1X2	X	
3.	1X2	1	
4.	1X2	1	
5.	1X2	1	
6.	1X2	1	
7.	1X2	1	
8.	1X2	1	
9.	1X2	X	
10.	1X2	2	
11.	1X2	2	
12.	1X2	2	
13.	1X2	1	
14.	1X2	1	

0-0

Comprobar

Ver todos los filtros activos

Ver sólo los fallados

Aquí además si hacemos doble click en el nombre del filtro, se nos mostrará la pantalla del filtro para ver el detalle del mismo con el fallo.

a.3.2. Análisis de signos y %

Esta es una opción muy potente del programa, a través de ella podemos visualizar 5 tipos de análisis:

1- Análisis de Signos (1, X, 2, Variantes y %):

Aquí se nos muestra la distribución y % de signos (1, X o 2) de cada partido de la quiniela que estamos realizando.

Además también se nos muestra el número de variantes por apuestas y sus %.

Disponemos además de la opción de guardar cualquier número y tipo de signo a disco en formato ASCII.

Por último se nos muestra también el número de signos 1, X y 2 globales de la quiniela.



QUINIWINGOLES



Análisis de Signos

Análisis : Sobre 14 partidos Tipo : Análisis de 1, X, 2, Variantes y %

NUMERO DE APUESTAS DE LA COMBINACION ACTUAL : 264

DISTRIBUCION Y % DE SIGNOS				NUMERO DE VARIANTES		NUMERO DE 1, X y 2			
Nº	1	X	2	Apuestas		Nº	1	X	2
1.	87,5 %	7,95 %	4,55 %	0 Variantes :	0	0 :	0	0	0
2.	88,26 %	1,14 %	10,61 %	1 Variantes :	0	1 :	0	0	0
3.	74,62 %	6,82 %	18,56 %	2 Variantes :	0	2 :	0	9	48
4.	14,39 %	77,27 %	8,33 %	3 Variantes :	0	3 :	0	103	143
5.	22,35 %	32,58 %	45,08 %	4 Variantes :	0	4 :	0	119	69
6.	51,52 %	6,06 %	42,42 %	5 Variantes :	0	5 :	0	33	4
7.	71,97 %	7,58 %	20,45 %	6 Variantes :	59	6 :	0	0	0
8.	57,95 %	21,59 %	20,45 %	7 Variantes :	205	7 :	205	0	0
9.	23,11 %	68,56 %	8,33 %	8 Variantes :	0	8 :	59	0	0
10.	1,52 %	76,14 %	22,35 %	9 Variantes :	0	9 :	0	0	0
11.	14,77 %	22,73 %	62,5 %	10 Variantes :	0	10 :	0	0	0
12.	45,08 %	19,7 %	35,23 %	11 Variantes :	0	11 :	0	0	0
13.	84,09 %	9,09 %	6,82 %	12 Variantes :	0	12 :	0	0	0
14.	85,23 %	9,47 %	5,3 %	13 Variantes :	0	13 :	0	0	0
15.	Ver % Pleno al 15			14 Variantes :	0	14 :	0	0	0

LAE % G % Guardar % Guardar Guardar Guardar Guardar



Con este botón el programa nos generará automáticamente un fichero .XML con todas las condiciones de la combinación que está cargada actualmente, **es una opción única y novedosa en programas de quinielas**, se utiliza un algoritmo de aproximación inteligente y en la mayoría de los casos se acerca mucho al número de apuestas de la quiniela final.

2- Análisis de Signos (Interrupciones, Signos Seguidos y Figuras X-2):

Aquí al igual que en la opción anterior se nos muestra información sobre la quiniela que estamos realizando, en este caso se nos muestran sus interrupciones, signos seguidos y figuras de variantes (X-2).

Disponemos también de la posibilidad de guardar los datos mostrados.



QUINIWINGOLES



Analisis de Signos

Analisis : Sobre 14 partidos Tipo : Analisis de Interrupciones, Signos Seguidos y Figuras X-2

NUMERO DE APUESTAS DE LA COMBINACION ACTUAL : 264

INTERRUPCIONES			SIGNOS SEGUIDOS				FIGURAS	
Nº	Normales	Seguidas	1	X	2	Variantes	'X'-'2'	Nº Apuestas
0 :	0	0	0	0	0	0	2-4 -->	5
1 :	0	0	0	0	174	0	2-5 -->	4
2 :	0	28	0	227	81	11	3-3 -->	39
3 :	0	64	264	33	9	116	3-4 -->	64
4 :	0	55	0	4	0	110	4-2 -->	15
5 :	0	61	0	0	0	27	4-3 -->	104
6 :	15	34	0	0	0	0	5-2 -->	33
7 :	72	12	0	0	0	0		
8 :	114	9	0	0	0	0		
9 :	59	1	0	0	0	0		
10 :	4	0	0	0	0	0		
11 :	0	0	0	0	0	0		
12 :	0	0	0	0	0	0		
13 :	0	0	0	0	0	0		
14 :	0	0	0	0	0	0		

Guardar Guardar Guardar Guardar Guardar Guardar

3- Analisis de Signos (Parejas, Tríos y Cuartetos):

Aquí al igual que en la opción anterior se nos muestra información sobre la quiniela que estamos realizando, en este caso se nos muestran los datos sobre las parejas (solapadas y no solapadas), tríos (solapados y no solapados) y cuartetos.

Analisis de Signos

Analisis : Sobre 14 partidos Tipo : Analisis de Parejas, Tríos y Cuartetos

NUMERO DE APUESTAS DE LA COMBINACION ACTUAL : 264

PAREJAS(9 y 9)		TRIOS(27 y 27)		CUARTETOS(81)
(Nº apuestas donde aparecen)		(Nº apuestas donde aparecen)		(Nºapu donde aparecen)
NO SOLAPADAS	SOLAPADAS	NO SOLAPADOS	SOLAPADOS	SOLAPADOS
11->264	11->264	111->189	111->264	1111->0
1X->220	1X->264	11X->84	11X->264	111X->264
12->103	12->187	112->47	112->70	1112->1
X1->67	X1->143	1X1->2	1X1->66	11X1->46
XX->134	XX->264	1XX->47	1XX->222	11XX->142
X2->166	X2->258	1X2->11	1X2->147	11X2->116
21->201	21->264	121->53	121->123	1121->23
2X->76	2X->108	12X->19	12X->63	112X->36
22->44	22->90	122->3	122->24	1122->3
		X11->8	X11->54	1X11->8
		X1X->17	X1X->24	1X1X->14
		X12->47	X12->64	1X12->37
		XX1->25	XX1->41	1XX1->35
		XXX->3	XXX->37	1XXX->33
		XX2->101	XX2->234	1XX2->165
		X21->148	X21->223	1X21->103

Guardar Guardar Guardar Guardar Guardar Guardar

4- Analisis de Signos (Quintetos, Sextetos y Septetos):

Aquí al igual que en la opción anterior se nos muestra información sobre la quiniela que estamos realizando, en este caso se nos muestran los datos sobre los quintetos, los sextetos y septetos.



QUINIWINGOLES



Análisis de Signos

Análisis : Sobre 14 partidos Tipo : Análisis de Quintetos, Sextetos y Septetos

NUMERO DE APUESTAS DE LA COMBINACION ACTUAL : 264

QUINTETOS(243) SOLAPADOS <input checked="" type="checkbox"/>	SEXTETOS(729) SOLAPADOS <input checked="" type="checkbox"/>	SEPTETOS(2187) SOLAPADOS <input checked="" type="checkbox"/>
(Nº apuestas donde aparecen)	(Nº apuestas donde aparecen)	(Nº apuestas donde aparecen)
11111->0	111111->0	1111111->0
1111X->0	11111X->0	111111X->0
11112->0	111112->0	1111112->0
111X1->46	1111X1->0	11111X1->0
111XX->115	1111XX->0	11111XX->0
111X2->92	1111X2->0	11111X2->0
11121->1	111121->0	1111121->0
1112X->0	11112X->0	111112X->0
11122->0	111122->0	1111122->0
11X11->2	1111X11->0	11111X11->0
11X1X->7	1111X1X->7	11111X1X->0
11X12->37	1111X12->37	11111X12->0
11XX1->19	1111XX1->19	11111XX1->0
11XXX->14	1111XXX->5	11111XXX->0
11XX2->110	1111XX2->91	11111XX2->0
11X21->86	1111X21->79	11111X21->0

Hay 243 Hay 729 Hay 2187

5- Análisis de Signos (Dibujos V, X y 2):

Aquí al igual que en la opción anterior se nos muestra información sobre la quiniela que estamos realizando, en este caso se nos muestran los datos sobre los dibujos de Variantes, Equis y Doses.

Análisis de Signos

Análisis : Sobre 14 partidos Tipo : Análisis de Dibujos (V, X y 2)

NUMERO DE APUESTAS DE LA COMBINACION ACTUAL : 264

DIBUJOS DE VARIANTES (Nº apuestas donde aparecen)	DIBUJOS DE EQUIS (Nº apuestas donde aparecen)	DIBUJOS DE DOSSES (Nº apuestas donde aparecen)
'3-3-1' ->51	'2-2-1' ->11	'1-1' ->48
'4-2-1' ->56	'2-1-1-1' ->6	'2-1' ->36
'3-2-1' ->22	'3-1-1' ->10	'1-1-1' ->107
'5-1-1' ->15	'2-1-1' ->83	'2-1-1' ->41
'4-1-1' ->5	'4-1' ->4	'3-1' ->7
'4-1-1-1' ->23	'3-1' ->20	'1-1-1-1' ->19
'3-1-1-1' ->12	'2-1' ->102	'2-2' ->2
'2-1-1-1-1' ->3	'3-2' ->2	'2-1-1-1' ->1
'3-2-2' ->26	'2-2' ->16	'3-1-1' ->2
'2-2-1-1' ->6	'2' ->9	'2-2-1' ->1
'4-3' ->22	'3' ->1	
'3-3' ->5		
'5-2' ->12		
'4-2' ->4		
'2-2-2' ->2		

Hay 15 dibujos diferentes Hay 11 dibujos diferentes Hay 10 dibujos diferentes



QUINIWINGOLES



a.3.3. Análisis de Rentabilidad

El programa realizará el análisis de rentabilidad en base a unos porcentajes de entrada (Apostados y Reales).

The screenshot shows a software window titled "UTILIDAD ANALISIS DE RENTABIL...". It contains two side-by-side tables of percentages. Below the tables are several control buttons, including a bar chart icon.

Porcentajes Apostados			Porcentajes Reales		
%1	%X	%2	%1	%X	%2
47	33	20	42	32	26
46	32	22	51	26	23
24	28	48	35	29	36
14	23	63	20	28	52
56	27	17	36	33	31
33	37	30	33	31	36
12	14	74	18	25	57
84	10	6	71	18	11
81	12	7	71	18	11
86	9	5	67	19	14
15	26	59	22	23	55
11	19	70	20	22	58
9	14	77	16	19	65
54	30	16	49	25	26

Una vez cargados los porcentajes pulsando el botón del gráfico de barras podremos ver el análisis.

The screenshot shows a software window titled "RENTABILIDAD POR COLORES". It displays a table of analysis results with columns for '1', 'X', '2', 'E.R.', and 'MEDIA E.R.'. A legend on the right explains the color coding for rentability levels. Summary statistics at the bottom indicate 24 profitable signs (57.14%) and a mean E.R. of 15.53, categorized as "Rentabilísima".

	1	X	2	E.R.	MEDIA E.R.
1.	5,57	2,23	0,28	77,33	Más de 5,50 – Rentabilísima 3,51 a 5,50 – Muy rentable 2,01 a 3,50 – Rentable 0,00 a 2,00 – No rentable
2.	2	5	0,38	59,08	
3.	2,17	1,06	0,61	7,76	
4.	0,86	1,63	1,08	2,18	
5.	1,12	0,67	0,4	3,15	
6.	1,01	1,27	0,64	0,97	
7.	4,84	0,65	0,46	44,09	
8.	0,88	2,51	0,44	9,61	
9.	0,83	1,13	1,11	0,89	
10.	1,22	0,81	1,02	1,21	
11.	1,12	1,01	0,79	0,71	
12.	1,11	1	0,92	0,24	
13.	2,57	0,9	0,72	9,54	
14.	1,11	0,86	1,11	0,7	

N°Signos Rentables (>=1): **24** Media ER: **15,53** **Rentabilísima**
 57,14%

Legend:
 ■ Muy Rentable (Green) ■ Poco Rentable (Orange)
 ■ Rentable (Light Green) ■ Nada Rentable (Red)

En esta pantalla se mostrará el análisis en colores según las leyendas explicativas.



QUINIWIINGOLES



a.3.4. Análisis Posición Apuestas

Aquí el programa nos podrá hacer un análisis de nuestras apuestas en base a unos porcentajes de entrada.

Nos permite la opción de realizarlo de una sola apuesta o de un fichero de apuestas.

Porcentajes			
%	%1	%X	%2
1.	31	34	35
2.	81	14	5
3.	24	31	45
4.	91	5	4
5.	41	34	25
6.	89	7	4
7.	50	33	17
8.	68	20	12
9.	52	32	16
10.	19	20	61
11.	23	28	49
12.	55	29	16
13.	32	31	37
14.	25	31	44

Filtros

Por % de dificultad en salir (de 0% a 100%):
0 - 100

Por Posición de la Apuesta (de 1 a 4.782.969):
0 - 4782969

Resultados

Pro.: % de dificultad en salir
Pos.: Posición en cuanto a dificultad (14 triples)

Apuesta: 111111X12XX21 (Pos.: 30940 - Pro.: 57,11%)
Apuesta: 111111XX2X121 (Pos.: 26201 - Pro.: 60,21%)
Apuesta: 111111XX12XX21 (Pos.: 47638 - Pro.: 48,58%)
Apuesta: 111111XXX21X21 (Pos.: 92171 - Pro.: 34,9%)
Apuesta: 111111XXX2X121 (Pos.: 40681 - Pro.: 51,77%)
Apuesta: 11111X1112XX21 (Pos.: 112710 - Pro.: 30,77%)
Apuesta: 11111X11X2X121 (Pos.: 97998 - Pro.: 33,64%)
Apuesta: 11111X1X121X21 (Pos.: 354186 - Pro.: 10,82%)

254 Apuestas filtradas

Calcular Guardar Apuestas

Al análisis de las apuestas se puede filtrar por 2 opciones:

1- Por % de dificultad de salir de la apuestas (de 0% a 100%).

Valores BAJOS indican MAS DIFICIL de salir
Valores ALTOS indican MENOS DIFICIL de salir

2- Por posición de las apuestas entre las 4.782.969 totales.

Valores BAJOS indican MENOR DIFICULTAD
Valores ALTOS indican MAYOR DIFICULTAD



QUINIWIINGOLES



a.4. Menú Ver

a.4.1 Realizar escrutinios

a.4.2 Visor Rápido de apuestas

a.4.3 Radiografía de la columna ganadora

a.4.4 Informe general de Filtros

a.4.5 Informe de apuestas detallado (para PDF)

a.4.6 Filtros de condiciones

a.4.1. Realizar escrutinios (Boletos, apuestas y aciertos)

Al pulsar esta opción el programa pasará al formulario de visualización de combinaciones/boletos para mostrarnos nuestra combinación y sus datos asociados (aciertos, número de boletos, número de apuestas, etc.).

Más información en el apartado **4.b - OTRAS OPCIONES-VER COMBINACIONES/BOLETOS.**

a.4.2. Visor rápido de apuestas

Una vez realizada nuestra combinación tenemos la posibilidad de ver las apuestas rápidamente con la opción Visor rápido de apuestas.

Visor rápido de apuestas (Nº de Apuestas : 64)

LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO SENCILLO-MÚLTIPLE 261

Ir Nº Boleto : 1

JORNADA: 54 FECHA: 2017/2018

La Quiniela

Boleto: 1/8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Girona-Valencia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Eibar-Las Palmas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Getafe-At. Madrid	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Espanyol-Málaga	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Alavés-Athletic Club	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Betis-Sevilla	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Real Sociedad-Leganés	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Levante-Barcelona	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Deportivo-Villarreal	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Reus-Tenerife	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Almería-Granada	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Rayo Vallecano-Córdoba	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Huesca-Alcorcón	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Osasuna-R. Oviedo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Real Madrid-Celta	0-0	0-0	0-1	0-1	0-0	0-1	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0

Premios-> 8 7 9 7 8 8 7 7

Cerrar



QUINIWINGOLES



a.4.3. Radiografía de la columna ganadora

Al pulsar esta opción obtendremos datos generales sobre la columna ganadora que hayamos introducido.

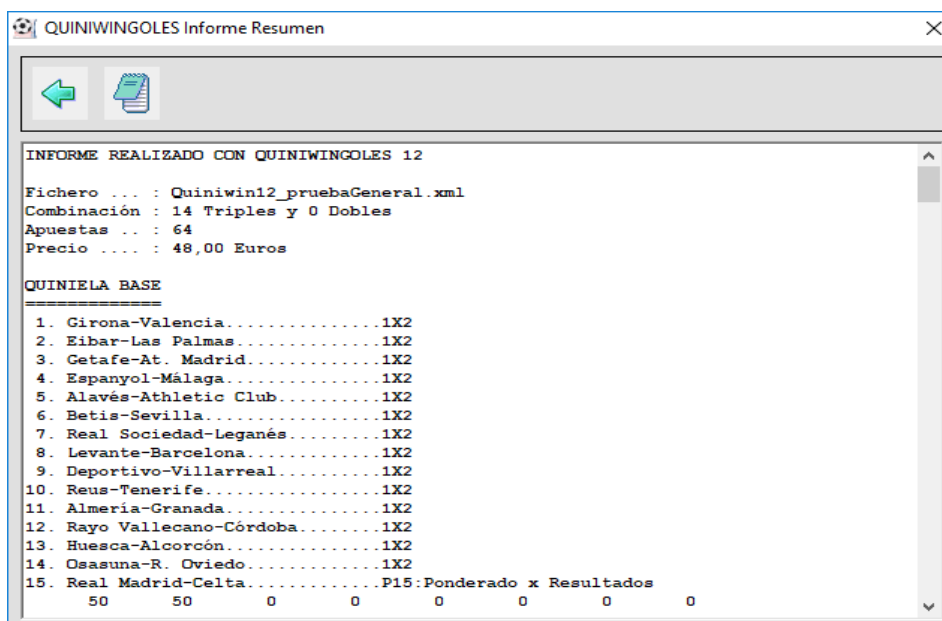


a.4.4. Informe de filtros (visualizar e imprimir)

Con esta opción podemos imprimir un informe de la quiniela actual que hemos realizado, en dicho informe se nos mostrarán en detalle tanto nuestra Quiniela Base como los filtros que hemos aplicado.

Aquí se nos mostrará el informe en modo texto y podemos copiarlo y después pegarlo en cualquier documento tipo EXCEL, DOC, etc.

También disponemos de la opción de mandarlo directamente al Bloc de Notas (notepad) de Windows para así imprimirlo si lo deseáramos y/o modificarlo.





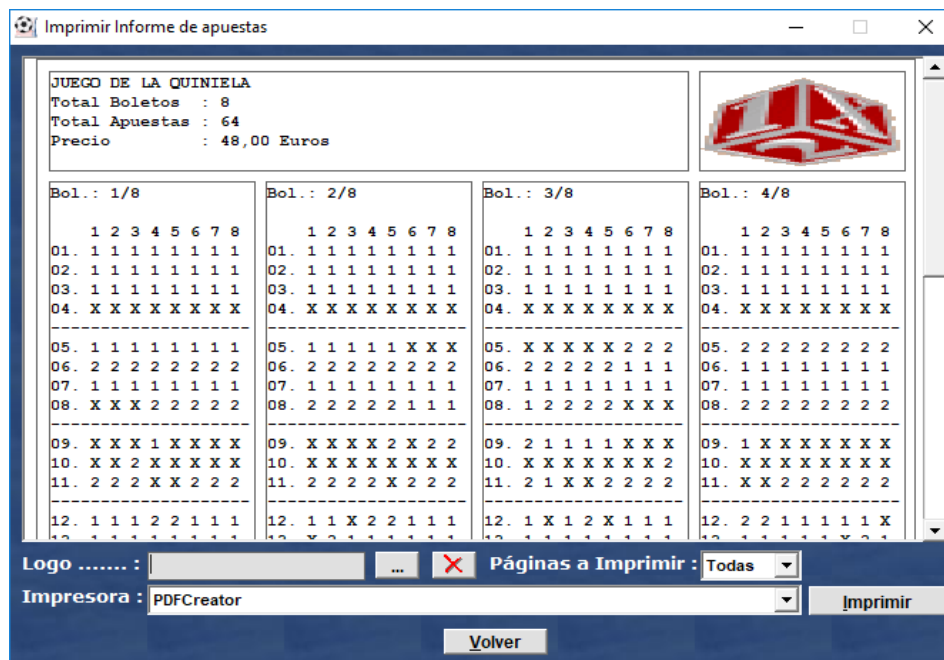
QUINIWINGOLES



a.4.5. Informe detallado de apuestas para PDF

Muestra un informe detallado de apuestas con la posibilidad de imprimirlas en PDF.

La cabecera, el pie y la imagen son editables.



a.4.6. Filtros de condiciones

Los filtros que se permiten en la versión actual del programa son los siguientes:

1-Número de Signos Generales:

Aquí podemos indicarle al programa el número de 1, X, 2 y Variantes que creemos que van a salir en nuestra quiniela base.

Características adicionales:

- Permite aciertos saltados.

Ejemplo:

Equis ---→ Número: 2,3
 Doses ---→ Número: 1,2,4,5

Con estas opciones, en nuestra quiniela base sólo podrá haber apuestas con 1, 2, 4 o 5 doses y con 2 o 3 equis.



QUINIWINGOLES



2-Signos Seguidos Generales:

Podemos indicar el número de signos seguidos 1, X, 2 y Variantes que creemos que van a salir en nuestra quiniela base.

Características adicionales:

- Permite aciertos saltados.

Ejemplo:

Equis Seguidas --> Número: 1,3,6

Con estas opciones pueden salir 1, 3 o 6 equis seguidas.

3-Interrupciones Normales y Seguidas:

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

1X2X 212X 11X X21

El número de interrupciones es 11 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 14 signos y vemos los cambios que hay entre dos signos consecutivos obtenemos el número de interrupciones.

Para las interrupciones, podemos indicar además también el número de cuántas de estas pueden aparecer de forma seguida (interrupciones seguidas).

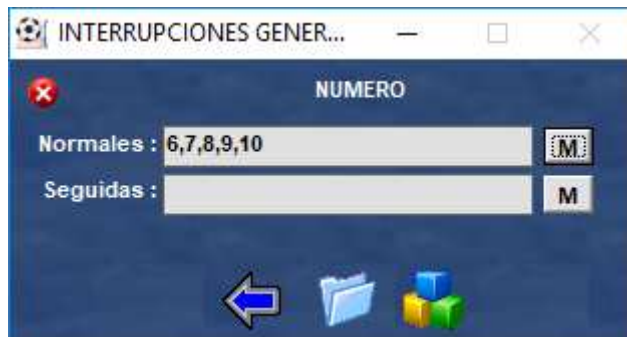


QUINIWIINGOLES



Características adicionales:

- Permite aciertos salteados.
- Permite realizar un estudio de las interrupciones normales en nuestra combinación.



4-Columnas Base:

Este es el filtro clásico de Columnas Base, el programa nos permite por cada Columna Base elegir las siguientes condiciones:

- Aciertos normales.
- Aciertos seguidos.
- Fallos seguidos.

Dicho número de aciertos y/o fallos puede ser salteado, es decir, podemos indicarle que queremos por ejemplo 0, 2, 4 sin seleccionar el 1 y el 3.

El programa permite que las Columnas Base puedan estar compuestas por signos fijos, dobles y triples.

En este filtro se nos da además la posibilidad de cargar las columnas base desde un fichero en disco en modo ASCII, también disponemos de la posibilidad de copiar datos (signos y/o aciertos normales y seguidos y/o fallos seguidos) de unas Columnas Base a otras.

Se ha incorporado también un buscador de columnas, poniendo el número de columna base deseada y después pulsando la tecla 'Enter', el programa se posicionará en dicha columna.

En la versión actual se permiten hasta 1000 columnas base.

Además tenemos la posibilidad de activar/desactivar cada columna base por separado.



QUINIWINGOLES



COLUMNAS BASE (CBs Activas 2/500)

BASE	CB1	CB2	CB3	CB4
1. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
2. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
3. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
4. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
5. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
6. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
7. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
8. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
9. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
10. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
11. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
12. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
13. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
14. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2

4 F

ACIERTOS NORMALES:	1,2,3,4	M		M		M		M
ACIERTOS SEGUIDOS:		M		M		M		M
FALLOS SEGUIDOS:		M		M		M		M

Ir a CB: 1

COPIAR CB's

También en este filtro se nos da la posibilidad de realizar un ESTUDIO de los aciertos normales de cada columna base que hemos introducido con respecto a nuestra quiniela base general. En este análisis se nos permite ver el número de apuestas por acierto, su % y se nos da además la posibilidad de guardar el número de columnas por aciertos.

ESTUDIO DE ACIERTOS NORMALES DE COLUMNAS BASE

SOBRE SISTEMA: Condicionado

COLUMNA: CB 1

Analizar

Aciertos sobre la Columna Base 1				
Columna Base	R	Aciertos	Apuestas	Porcentajes
1. ---	1	00	0	0%
2. ---	X	01	35	41,18%
3. ---	1	02	34	40%
4. ---	1	03	16	18,82%
5. ---	1	04	0	0%
6. 1	1	05	0	0%
7. 1	1	06	0	0%
8. 1	1	07	0	0%
9. 1	X	08	0	0%
10. ---	2	09	0	0%
11. ---	2	10	0	0%
12. ---	2	11	0	0%
13. ---	1	12	0	0%
14. ---	1	13	0	0%
		14	0	0%

Aplicar



QUINIWIINGOLES



5-Grupos de partidos:

Con esta opción podemos seleccionar diferentes partidos y aplicarles condiciones independientemente de los demás partidos de la quiniela o de otros grupos.

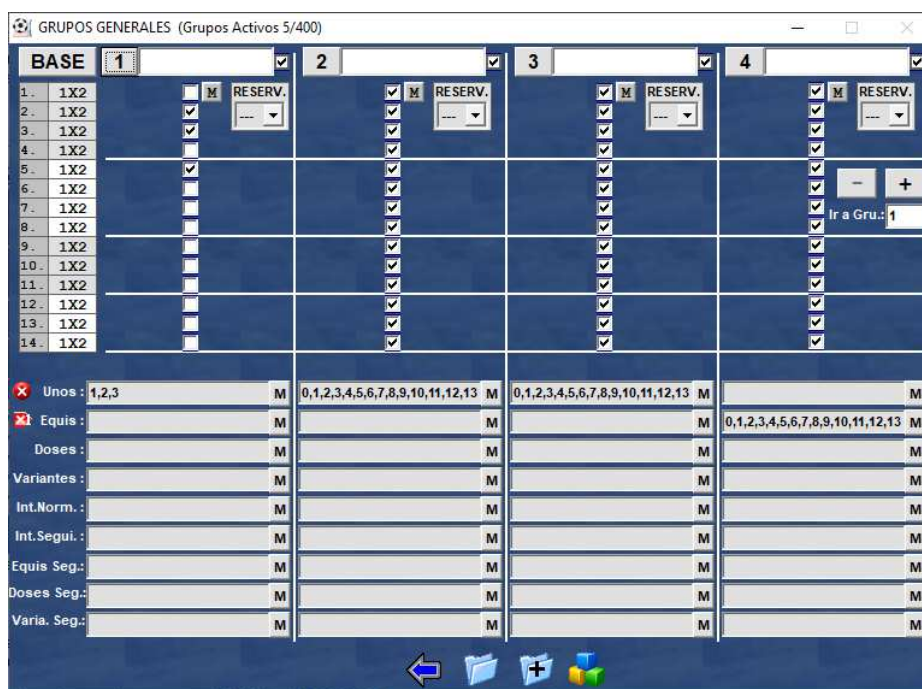
Cada grupo lo podemos condicionar por:

- Número de unos.
- Número de equis.
- Número de doses.
- Número de variantes.
- Número de interrupciones Normales.
- Número de interrupciones Seguidas.
- Número de Equis, Doses y Variantes Seguidas.

En la versión actual se permiten hasta 400 grupos independientes de partidos.

Además en cada grupo se nos permite añadirle un nombre descriptivo.

Se ha incorporado un buscador de grupos, poniendo el número de grupo deseado y después pulsando la tecla 'Enter', el programa se posicionará en el grupo.



Además tenemos la posibilidad de activar/desactivar cada grupo por separado y de ponerlos en RESERVAS.

6-Valoraciones:

Con este filtro podemos asignar a cada partido un índice (%) valorando cada uno de los signos que se pueden producir.

El programa permite acotar los valores por SUMAS, PRODUCTOS y LOGARITMOS entre los que tienen que estar los 14 índices ganadores que se han asignado a los partidos que componen el boleto (los valores que se pueden asignar están comprendidos entre 0 y 100). De esta forma se puede reducir bastante el número de combinaciones.



QUINIWIINGOLES



En esta versión se permiten 50 grupos de Valoraciones cada uno de los cuales permite condicionar en 9 intervalos de rango de valores independientes mediante el operador OR, cada intervalo a su vez se puede condicionar por:

- Suma Total
- Suma de "1"
- Suma de "X"
- Suma de "2"

Además el programa también nos da la posibilidad de seleccionar a cuales de los 14 partidos queremos que se les aplique el filtro de valoraciones, es decir, dicho filtro se puede aplicar entre 1 y 14 partidos.

Por último el programa nos da la posibilidad de poder Guardar/Cargar los % de las valoraciones e incluso verlos en el bloc de notas.

Vamos a ver un ejemplo de aplicación de este filtro para el tipo SUMAS:

Imaginemos que cogemos los tres primeros partidos de nuestra quiniela: Partido 1, Partido 2 y Partido 3

Ahora a cada signo del partido le ponemos un porcentaje, el que creamos que puede salir, por ejemplo asignamos:

Partido 1: 45-30-25 (45 para el "1", 30 para la "X" y 25 para el "2")

Partido 2: 50-30-20

Partido 3: 70-20-10

La suma TOTAL máxima sería: $45+50+70 = 165$

La suma TOTAL mínima sería: $25+20+10 = 55$

La suma de unos sería: $45+50+70 = 165$

La suma de equis sería: $30+30+20 = 80$

La suma de doses sería: $25+20+10 = 55$

Ahora podemos elegir un intervalo entre la suma TOTAL mínima y la suma TOTAL máxima, por ejemplo 90-130, con lo que el programa cogería las columnas que estuvieran en ese intervalo, en este caso por ejemplo de las 27 posibilidades que teníamos (3 triples), nos quedarían sólo 10 que son estas (partido 1, partido 2, partido 3):

11X ($45+50+20=115$ entra en nuestro intervalo pedido)

112 ($45+50+10=105$ entra en nuestro intervalo pedido)

1XX

X1X

X12

XX1

X21

21X

2X1

221

Por ejemplo la combinación 111 no se cogería ya que no entra en nuestro intervalo pedido ($45+50+70=165 > 130$).

Esto lo podemos aplicar a todos los partidos del boleto, por lo que según los intervalos que pongamos, podemos orientar nuestra



QUINIWIINGOLES



quiniela a premios caros (poniendo los intervalos que más se acerquen al mínimo global) o premios baratos (poniendo intervalos que más se acerquen al máximo global).

El programa en todo momento nos calcula el mínimo y máximo global recomendado como referencia.

También como referencia nos indica el valor de la columna ganadora que le hayamos introducido, esto es muy útil para ir ajustando nuestros intervalos.

VALORACIONES (Grupos Activos 0/50)

GRUPO 1 Prueba

TIPO GRUPO VALORACION : SUMAS

Nota : Los intervalos de sumas (globales, 1, X y 2) que sean 0-0 NO se tendrán en cuenta a la hora de condicionar excepto si están ANTES (en vertical) de otro activado.

	%1	%X	%2	M	R	CB	RECOMEN.	INTE. 1	OR	INTE. 2	OR	INTE. 3	OR	INTE. 4	OR	INTE. 5	OR	INTE. 6	OR	INTE. 7	OR	INTE. 8	OR	INTE. 9	
INTERVALOS DE SUMAS GLOBALES																									
1.	50	30	20	✓	1	540	280 700	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.	50	30	20	✓	1	77,1%	40,0% 100%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
3.	50	30	20	✓	X																				
4.	50	30	20	✓	1																				
5.	50	30	20	✓	1																				
6.	50	30	20	✓	2																				
7.	50	30	20	✓	1	400	0 700	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8.	50	30	20	✓	2																				
9.	50	30	20	✓	X	57,1%	0% 100%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
10.	50	30	20	✓	2																				
11.	50	30	20	✓	1																				
12.	50	30	20	✓	2																				
13.	50	30	20	✓	1	60	0 420	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14.	50	30	20	✓	1	14,3%	0% 100%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
INTERVALOS DE SUMAS DE UNOS																									
INTERVALOS DE SUMAS DE EQUIS																									
INTERVALOS DE SUMAS DE DOSES																									

Aquí disponemos también de la opción del generador de apuestas aleatorias, el cual nos permite generar X columnas según los % que le hayamos introducido:

GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS POR %

Método Generador : 1. MAS EXACTO - Probabilidad de MAS REPETIDAS

14 Triples y 0 Dobles

	PORCENTAJES INICIALES			PORCENTAJES GENERADOS		
	%1	%X	%2	%1	%X	%2
1.	42	32	26	42%	32%	26%
2.	51	26	23	51%	26%	23%
3.	35	29	36	35%	29%	36%
4.	20	28	52	20%	28%	52%
5.	36	33	31	36%	33%	31%
6.	33	31	36	33%	31%	36%
7.	18	25	57	18%	25%	57%
8.	71	18	11	71%	18%	11%
9.	71	18	11	71%	18%	11%
10.	67	19	14	67%	19%	14%
11.	22	23	55	22%	23%	55%
12.	20	22	58	20%	22%	58%
13.	16	19	65	16%	19%	65%
14.	49	25	26	49%	25%	26%

Elegir resultados pleno al 15

100 0 0 100% 0% 0%

Nº Apuestas a Generar : 3000 Generar Guardar

NOTA : Pueden generarse apuestas repetidas



QUINIWINGOLES



7-Parejas de Signos no solapadas (Paso Fijo), solapadas (Paso Libre) y Grupos de Parejas por partido:

Aquí podemos elegir las parejas que pueden aparecer en la columna de la quiniela ganadora y el número de veces que pueden aparecer cada una. También podemos seleccionar el número de parejas totales acertadas (sin acumular).

Por ejemplo podemos indicar que la pareja "12" debe aparecer en la columna ganadora de 2 a 3 veces y que la pareja "1X" tiene que aparecer dos veces.

Se permiten aciertos salteados también.

Hay que tener en cuenta, que las parejas las podemos utilizar de tres formas diferentes, dependiendo de que se solapen o no y por grupos de parejas por partidos:

-PAREJAS NO SOLAPADAS (Paso Fijo):

Con y sin el 15: 7 Parejas (1-2,3-4,5-6,7-8,9-10,11-12,13-14)

-PAREJAS SOLAPADAS (Paso Libre):

Sin el 15: 13 parejas (1-2,2-3,3-4,4-5,5-6,6-7,7-8,8-9,9-10,10-11,11-12,12-13,13-14)

Con el 15: 13 Parejas (1-2,2-3,3-4,4-5,5-6,6-7,7-8,8-9,9-10,10-11,11-12,12-13,13-14)

NO Solapadas (Paso Fijo) - 7		Solapadas (Paso Libre) - 13		
PAREJA	APARICIONES	PAREJA	APARICIONES	M
11	1,2,3	11		M
1X		1X		M
12		12		M
X1		X1		M
XX		XX		M
X2		X2		M
21		21		M
2X		2X		M
22		22		M

Activar aciertos conjuntos en parejas Activar aciertos conjuntos en parejas

PAREJAS ACERTADAS: M
(Sin acumular)

-PAREJAS POR PARTIDO:

Con esta opción podemos pronosticar las parejas por subgrupos según los colores, podemos por ejemplo marcar las apuestas donde hayan 3, 4 parejas acertadas en el subgrupo 1, y 1, 2 parejas acertadas en el subgrupo 2, etc.



QUINIWINGOLES



9-Coincidencias de partidos:

Con este filtro podemos establecer coincidencias entre los signos de los distintos partidos de nuestra quiniela, de esta forma, indicamos que partidos vamos a enlazar y cuantas coincidencias se van a dar.

El programa nos ofrece la posibilidad de crear hasta 20 grupos de coincidencias con 15 coincidencias cada uno como máximo y con la posibilidad de repetir los partidos. Se permiten aciertos saltados.

Ejemplo:

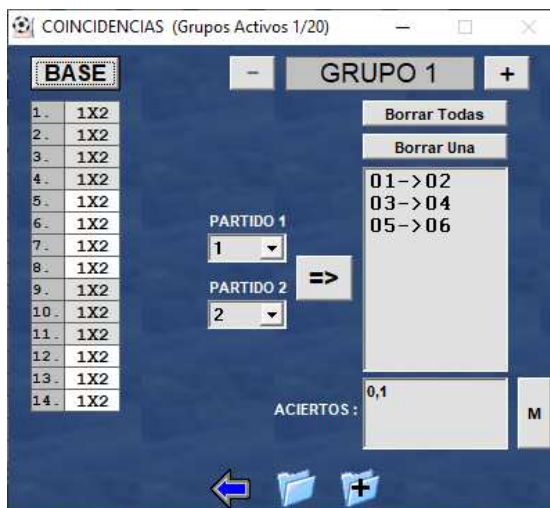
Por ejemplo si jugáramos las coincidencias siguientes:

- Partidos 1 y 2
- Partidos 3 y 4
- Partidos 5 y 6

Y la columna ganadora fuera:

21XX 1112 111 222 1

Vemos que el número de coincidencias acertadas serían 2 (Partido 3,4 y Partido 5,6), ya que el partido 3 y 4 tienen una X (mismo signo) y el partido 5 y 6 tienen un 1 (mismo signo).





QUINIWINGOLES



10-Columnas Base Relacionadas:

El programa nos permite crear 100 grupos relacionados de 8 columnas base cada uno, es decir, cada grupo puede estar formado entre 1 y 8 columnas base.

Estas columnas base relacionadas admiten signos fijos, dobles y triples.

Este filtro permite introducir aciertos salteados, es decir podríamos indicar que en una columna hubiera 0 y 2 aciertos (sin que haya 1).

Vamos a ver cómo funciona este filtro con un ejemplo:

Si creamos un grupo con tres columnas con 14 signos fijos cada una:

1111 X12X 1XX 111
X1XX 11XX X11 11X
2X12 XX12 2X2 X12

Podemos indicar que en cualquiera de ellas pueda haber 7 aciertos y en otra 5 o 6.

Esto se haría introduciendo como condiciones del grupo:

Aciertos 1: 7
Aciertos 2: 5,6

También este filtro nos da la posibilidad de poder ponerlo en RESERVAS con la opción RESERVAS GRUPO X (Ver más adelante el filtro RESERVAS). Si activamos esta opción, este grupo SOLO se tendrá en cuenta al condicionar con el filtro RESERVAS.

Por último, aquí también tenemos la posibilidad de cargar las columnas base desde disco, se admiten columnas con dobles y triples en formato múltiple (1, X, 2, V, D, 3, T).



QUINIWINGOLES



11-Diferencias:

El programa nos permite crear 300 grupos de diferencias de aciertos entre columnas.

Las diferencias de aciertos entre columnas pueden estar entre +14 y -14 (incluido el 0 evidentemente).

Este filtro es muy útil, vamos a ver un ejemplo para explicar su funcionamiento:

Por ejemplo podemos seleccionar en una columna los 7 partidos con signo más probable casero y ponerlos a 1 y luego en los otros 7 intentar elegir los signos más improbables y pedir de +1 a +7 aciertos más en la primera que en la segunda.

The screenshot shows a software window titled "DIFERENCIAS (Grupos Activos 1/300)". It features three columns: "BASE", "Columna 1", and "Columna 2". Each column contains 14 rows of matches, each with a "1X2" bet type. In "Columna 1", the last 7 rows (11-14) have the number "1" highlighted in orange. In "Columna 2", the 11th and 12th rows have the number "X" highlighted in orange. Below the columns is a "GRUPO 1" label with "-" and "+" buttons. At the bottom, there is a table titled "DIFERENCIAS DE ACIERTOS COLUMNA1 SOBRE COLUMNA2" with a grid of values from =0 to +14 and -1 to -14. Navigation icons (back, folder, plus) are at the bottom.

DIFERENCIAS DE ACIERTOS COLUMNA1 SOBRE COLUMNA2														
=0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14
	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14

12-Secuencias:

Este es uno de los filtros más potente junto con el de RESERVAS.

Con este filtro podremos seleccionar una secuencia de signos y pedir el número de veces que pueden salir entre unos determinados partidos, también podemos formar grupos de secuencias y pedir X secuencias acertadas dentro cada grupo.

Las secuencias pueden estar formadas por signos fijos, dobles o triples.

Se permiten hasta 50 grupos de 9 secuencias cada uno.

Además otra opción de este filtro es la posibilidad de pedir que las secuencias sean solapadas o no solapadas y las podemos meter en RESERVAS.

Este filtro se utiliza mucho para jugar cierto tipo de combinaciones, por ejemplo, imaginemos que tenemos 4 triples (81 apuestas) y queremos de esos 4 triples sólo jugar ciertas combinaciones, pues bien esto lo haríamos con el filtro de secuencias marcando sólo las secuencias de signos dentro de



QUINIWINGOLES



esos 4 triples que queremos jugar y pidiendo que salgan 1 vez cada una y que esté SOLO 1 acertada en el grupo.

SECUENCIAS (Grupos Activos 2/300)

SOLAPADAS: SI GRUPO 1 RESERVAS GRUPO

BASE	M	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9
1.	1X2	x	x	x	2	2	2	1	1	1
2.	1X2	x	2	1	x	2	1	x	2	1
3.	1X2	1	x	2	x	2	1	2	1	x
4.	1 2	1	x	2	2	1	x	2	2	1
5.	1X2	1	x	2	2	1	x	x	2	1
6.	1X2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
7.	1X2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
8.	1X2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
9.	1 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
10.	1	---	---	---	---	---	---	---	---	---
11.	1X2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13.	1 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14.	1X2	1	1	1	1	1	1	1	1	1

SECUENCIAS ACERTADAS EN EL GRUPO: 1 MODIFICAR

13-Figuras X-2:

Este es el filtro clásico de todo programa de quinielas, las figuras de variantes (X y 2).

Se permiten generar hasta 20 grupos de figuras.

Ejemplo: Imaginemos que tenemos 4 triples al directo (81 apuestas). Las figuras posibles serían:

0-0,1-0,2-0,3-0,4-0
 0-1,1-1,2-1,3-1
 0-2,1-2,2-2
 0-3,2-3
 0-4

Si pedimos sólo la figura 2-2 (2 equis y 2 doses), nos quedarían tan solo 6 apuestas de las 81 posibles que serían:
 XX22, X2X2, X22X, 22XX, 2X2X, 2XX2

FIGURAS X-2 (Grupos Activos 1/20)

GRUPO 1

BASE	M	EQUIS														
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1.	1X2	0-0	1-0	2-0	3-0	4-0	5-0	6-0	7-0	8-0	9-0	10-0	11-0	12-0	13-0	14-0
2.	1X2	0-1	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1	13-1	
3.	1X2	0-2	1-2	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	8-2	9-2	10-2	11-2	12-2		
4.	1X2	0-3	1-3	2-3	3-3	4-3	5-3	6-3	7-3	8-3	9-3	10-3	11-3			
5.	1X2	0-4	1-4	2-4	3-4	4-4	5-4	6-4	7-4	8-4	9-4	10-4				
6.	1X2	0-5	1-5	2-5	3-5	4-5	5-5	6-5	7-5	8-5	9-5					
7.	1X2	0-6	1-6	2-6	3-6	4-6	5-6	6-6	7-6	8-6						
8.	1X2	0-7	1-7	2-7	3-7	4-7	5-7	6-7	7-7							
9.	1X2	0-8	1-8	2-8	3-8	4-8	5-8	6-8								
10.	1X2	0-9	1-9	2-9	3-9	4-9	5-9									
11.	1X2	0-10	1-10	2-10	3-10	4-10										
12.	1X2	0-11	1-11	2-11	3-11											
13.	1X2	0-12	1-12	2-12												
14.	1X2	0-13	1-13													
15.	1X2	0-14														

Figuras 'X'-2'



QUINIWIINGOLES



14-Filtros Reservas:

Como hemos comentado antes, este es otro de los filtros más potentes del programa, vamos a explicar su funcionamiento con un ejemplo para que se entienda mejor.

En primer lugar hay que tener en cuenta que sólo se pueden poner en RESERVAS los filtros CB RELACIONADAS, GRUPOS RELACIONADOS y SECUENCIAS, en versiones posteriores del programa se podrán poner en RESERVAS más filtros de la aplicación pero con estos 3 se puede cubrir casi todo el espectro posible de condiciones.

Como ejemplo de RESERVAS vamos a explicarlo con el filtro CB RELACIONADAS y en los grupos que queremos poner en RESERVAS, debemos marcar la letra del grupo, tenemos 10 posibilidades: de la "A" a la "J".

Con esto le estamos indicando al programa que dicho grupo sólo lo tenga en cuenta a la hora de condicionar en la opción RESERVAS.

Una vez marcados nuestros grupos (podemos marcar todos los que queramos), nos vamos a la opción RESERVAS, aquí tenemos diferentes opciones: podemos ver que grupos de filtros (CB RELACIONADAS y GRUPOS RELACIONADOS o SECUENCIAS) tenemos dentro de cada grupo de RESERVAS simplemente pulsado el nombre del grupo y además podemos seleccionar el número de dichos grupos que queremos acertar. El funcionamiento lo vamos a ver de nuevo con un ejemplo:

Ejemplo: Imaginemos que tenemos 6 triples en nuestra quiniela.
Pues bien, nos vamos al filtro CB RELACIONADAS y nos creamos 2 grupos:

Grupo 1: CB1: Partidos 1,2,3
Signos 1,1,X
CB2: Partidos 4,5,6
Signos X,2,2

Y pedimos 0 aciertos en una CB y 1 acierto en otra.

Grupo 2: CB1: Partidos 1,2,3
Signos 1,1,X
CB2: Partidos 4,5,6
Signos X,2,2

Y pedimos 2 aciertos en una CB y 3 aciertos en otra.

Evidentemente si condicionáramos directamente así, el resultado serían 0 apuestas, ya que los grupos son excluyentes (se eliminan entre sí).

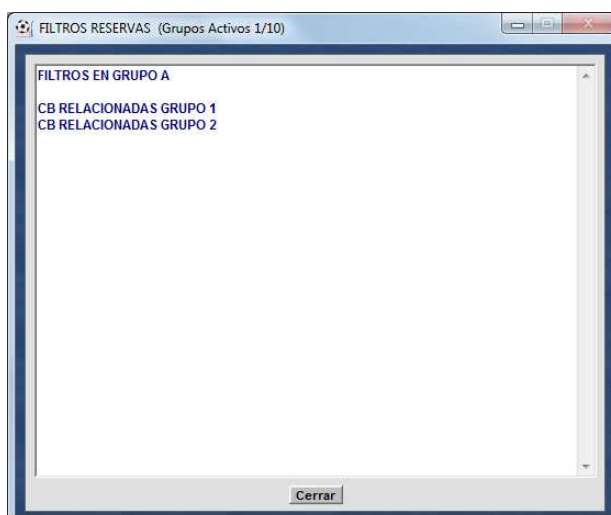
Pues bien, si metemos dichos 2 grupos de CB RELACIONADAS en RESERVAS GRUPO A (lo seleccionamos arriba de la pantalla), y nos vamos al filtro RESERVAS y en dicho grupo A, pedimos 1 o 2 grupos acertados, veremos que ahora nuestro sistema condicionado tendrá 204 apuestas.



QUINIWINGOLES



Nº	RESERVAS	ACIERTOS	
2	Grupo A	0,1	MODIFICAR
0	Grupo B		MODIFICAR
0	Grupo C		MODIFICAR
0	Grupo D		MODIFICAR
0	Grupo E		MODIFICAR
0	Grupo F		MODIFICAR
0	Grupo G		MODIFICAR
0	Grupo H		MODIFICAR
0	Grupo I		MODIFICAR
0	Grupo J		MODIFICAR



15-Grupos de Columnas Base:

Con este filtro podemos cargar columnas base de un fichero y pedir aciertos individuales en cada una de ellas y además podemos pedir aciertos generales en el grupo, es decir podríamos indicar cuantas de esas columnas queremos acertar con respecto a nuestro pronóstico y con qué número de aciertos.

Este filtro es muy útil para descartar columnas que creemos que no van a salir, un ejemplo típico de utilización de este filtro es cargar las columnas ganadoras de la quiniela de todas o algunas temporadas anteriores e indicarle al programa que queremos 0 aciertos con respecto a ellas, evidentemente antes habría que indicar el intervalo de 14-14 aciertos individuales en cada una de ellas.

En este filtro SOLO se permite cargar un fichero de 20.000 columnas como máximo en cada grupo, se permiten 10 grupos.



QUINIWINGOLES



GRUPOS DE COLUMNAS BASE (Grupos Activos 1/10)

GRUPO 1

BASE	M	FICHERO CARGADO
1.	1X2	✓
2.	1X2	✓
3.	1X2	✓
4.	1X2	✓
5.	1X2	✓
6.	1X2	✓
7.	1X2	✓
8.	1X2	✓
9.	1X2	✓
10.	1X2	✓
11.	1X2	✓
12.	1X2	✓
13.	1X2	✓
14.	1X2	✓

00T10D13_120.txt

COLUMNAS A TRATAR	ACIERTOS
1. 1X1X111X111111	4-14
2. 1X11X1XX111111	4-14
3. 1X1X1X11XX1111	4-14
4. 1X11XXX1XX1111	4-14
5. 1X11XX1X1X1111	4-14
6. 1X1X1XXX1X1111	4-14
7. 1X11X111X11111	4-14
8. 1X1X11X1X11111	4-14
9. 11111X1XX11111	4-14
10. 111XX1X11X1111	4-14
11. 1111111X1X1111	4-14
12. 11111111XX1111	4-14

ACERTAR POR LO MENOS EN 1 COLUMNAS
ACERTAR COMO MAXIMO EN 120 COLUMNAS

NOTA : Las columnas base cargadas en este filtro NO se guardarán cuando se guarde la Quiniela Base general en XML, sólo se guardarán los aciertos generales, además en el informe de condiciones sólo saldrá un breve resumen de este filtro, en NINGUN caso se mostrarán las columnas base cargadas. Puede guardar independientemente las columnas con sus aciertos de cada grupo en formato XML con los botones de aquí abajo.

Nº COLUMNAS: 1 - 120
ACIERTOS: 4 - 14

MODIFICAR

Otro ejemplo de este filtro:

Este filtro se puede utilizar para varias cosas muy interesantes, por ejemplo vamos a explicar cómo utilizarlo para restar dos sistemas de quinielas:

Imaginemos que tenemos un sistema 1 con 1000 apuestas y otro sistema 2 con 500 y queremos quitar del sistema 1 TODAS las apuestas que estén en el sistema 2, ¿cómo se haría esto?:

- 1- Con la opción cargar quiniela base desde fichero importamos en ASCII el sistema 1.
- 2- Nos vamos al filtro GRUPOS DE CB y allí cargamos el sistema 2.
- 3- Después en los aciertos de las columnas a tratar (las del sistema 2) ponemos 14-14.
- 4- Luego ponemos en el filtro los valores siguientes:
Acertar por lo menos en 0 columnas y
Acertar como máximo en 0 columnas.

Otro ejemplo más de este filtro:

Este filtro también los podemos utilizar para aplicar desarrollos propios a una parte de nuestro pronóstico y el resto jugarlo al directo:



QUINIWINGOLES



¿Cómo jugar 10 triples con 5 triples al directo y otros 5 aplicándoles un desarrollo propio?

1-Generamos el desarrollo propio de 5 triples y lo guardamos en ASCII.

2-Marcamos en la quiniela BASE el pronóstico de 10 triples.

3-Para la combinación de 10 triples nos vamos al filtro GRUPOS DE CBS y seleccionamos lo siguiente:

3a: Marcamos SOLO los partidos que queremos aplicarles el desarrollo de los 5 triples.

3b: Cargamos el fichero de 5 triples con el desarrollo propio.

3c: Ponemos los valores acertar por lo menos en 1 columna y acertar como máximo en 1 columna.

3d: Marcamos los aciertos de todas las columnas con el intervalo 5-5 aciertos.

Con esto conseguiremos jugar un sistema propio de 5 triples aplicado a donde se quiera y el resto del pronóstico estará jugado al DIRECTO.

NOTA: Las columnas base cargadas en este filtro NO se guardarán cuando se guarde la Quiniela Base y las condiciones, sólo se guardarán los aciertos generales, además en el informe de condiciones sólo saldrá un breve resumen de este filtro, en NINGUN caso se mostrarán las columnas base cargadas.

Si queremos cargar/guardar las columnas de cada grupo podemos hacerlo con los iconos de cargar/guardar de la derecha de la pantalla. Dichas columnas se guardarán en formato XML.

16-Sumas de aciertos en Columnas Base:

Este filtro permite hasta 20 grupos de 8 columnas base cada uno.

Este filtro nos permite pedir sumas de aciertos en grupos de columnas base, es decir, podemos introducir hasta 8 columnas base por grupo y pedir X número de aciertos en la suma de todas ellas, nos permite hasta 6 intervalos de aciertos por cada grupo.

Este filtro suele ser útil cuando se hacen quinielas con varios pronosticadores y cada uno hace una apuesta, sabiendo más menos lo que suele acertar cada uno de media, se puede utilizar este filtro para hacer una mini corrección de fallos.



QUINIWINGOLES



SUMAS DE ACIERTOS EN COLUMNAS BASE (Grupos Activos 1/20)

- GRUPO 1 +

BASE	CB1	CB2	CB3	CB4	CB5	CB6	CB7	CB8
1. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
2. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
3. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
4. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
5. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
6. 1X2	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. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
8. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
9. 1X2	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. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
11. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
12. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2
13. 1X2	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. 1X2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2	1 X 2

INTERVALOS DE SUMA DE ACIERTOS EN EL GRUPO

Intervalo 1 Intervalo 2 Intervalo 3 Intervalo 4 Intervalo 5 Intervalo 6

MINIMO : 5 0 0 0 0 0

MAXIMO : 9 OR 0 OR 0 OR 0 OR 0

17-Distancias:

Este filtro permite eliminar aquellas columnas que tengan como distancia máxima entre los signos un número no coincidente con los especificados.

Por ejemplo si la columna ganadora tiene los signos siguientes:

1X2X 221X 11X X21 1

Vemos que la distancia máxima entre dos "1" es 6, sería la que existe entre 1X2X221

DISTANCIAS

DISTANCIA MAXIMA

Unos : M

Equis : 1,2,3,4,5,6,8,9,10,11,12,13 M

Doses : M

Variantes : M

18-Grupos Relacionados:

Este filtro permite hasta 100 grupos de 4 subgrupos cada uno. Este filtro es posible ponerle en RESERVAS.

Hay que tener en cuenta que sólo se pueden poner en RESERVAS los filtros CB RELACIONADAS, GRUPOS RELACIONADOS y SECUENCIAS, en versiones posteriores del programa se podrán poner en RESERVAS más filtros de la aplicación pero con estos 3 se puede cubrir casi todo el espectro posible de condiciones.



QUINIWINGOLES



Este filtro permite condicionar los subgrupos por número de unos, número de equis, número de doses, número de variantes, interrupciones normales y seguidas.

Podemos introducir 4 subgrupos dentro de cada grupo.

Vamos a ver un ejemplo de este filtro:

- Queremos "2,3,4" variantes en cualquiera de los subgrupos
- Queremos "1,2,3,4" doses en cualquiera de los subgrupos

El filtro quedaría así:

GRUPOS RELACIONADOS (Grupos Activos 1/100)

BASE	Subgrupo 1	Subgrupo 2	Subgrupo 3	Subgrupo 4
1. 1X	<input checked="" type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> M
2. 1X2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 1X2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 1X2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. 1X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. 1X2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONDICIONES EN CUALQUIERA DE LOS SUBGRUPOS

Unos :	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M
Equis :	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M
Doses :	1,2,3,4 M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M
Variantes :	2,3,4 M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M
Int.Norm. :	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M
Int.Segui. :	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M	<input type="text"/> M

19-Dibujos de Variantes:

Este filtro permite hasta 20 grupos.

Con este filtro podremos condicionar nuestra quiniela con dibujos de variantes, equis y doses.

Este filtro permite las siguientes opciones:

- Seleccionar a que partidos queremos aplicar los dibujos.
- Seleccionar el tipo de dibujo (variantes, equis o doses).

Algunos ejemplos de dibujos son:

Columna: 21X2-1XX1-212-111-1
 (Figura variantes: 2-2-1-1-1)
 (Figura doses: 1-1-1-1)
 (Figura equis: 2-1)

Columna: 1X22-1XX1-212-111-1
 (Figura variantes: 3-2-1-1)
 (Figura doses: 2-1-1)
 (Figura equis: 2-1)

Columna: 1111-2XX2-X1-222-1
 (Figura variantes: 5-3)
 (Figura doses: 3-1-1)
 (Figura equis: 2-1)



QUINIWIINGOLES



DIBUJOS DE VARIANTES (Grupos Activos 1/20)

GRUPO 1

SELECCIONA LOS DIBUJOS QUE DESEE JUGAR EN EL GRUPO

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14			
	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	4-2-2-1	9-1	5-1-1-1-1-1	10-1	5-4-2	11-1	6-5-1	12-1	13-1
		1-1-1	2-2	3-2	4-2	5-2	6-2	7-2	4-2-1-1-1	8-2	4-4-2	9-2	5-4-1-1	10-2	6-4-2	11-2	12-2
			2-1-1	3-1-1	4-1-1	5-1-1	6-1-1	7-1-1	4-1-1-1-1-1	8-1-1	4-4-1-1	9-1-1	5-3-3	10-1-1	6-4-1-1	11-1-1	11-3
			1-1-1-1	2-2-1	3-3	4-3	5-3	6-3	3-3-3	7-3	4-3-3	8-3	5-3-2-1	9-3	6-3-3	10-3	10-4
				2-1-1-1	3-2-1	4-2-1	5-2-1	6-2-1	3-3-2-1	7-2-1	4-3-2-1	8-2-1	5-3-1-1-1	9-2-1	6-3-2-1	10-2-1	9-5
				1-1-1-1-1	3-1-1-1	4-1-1-1	5-1-1-1	6-1-1-1	3-3-1-1-1	7-1-1-1	4-3-1-1-1	8-1-1-1	5-2-2-2	9-1-1-1	6-2-2-2	9-4	8-6
					2-2-2	3-3-1	4-4	5-4	3-2-2-2	6-4	4-2-2-2	7-4	5-2-2-1-1	8-4	5-5-2	9-3-1	7-7
1.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>				2-2-1	3-2-2	4-3-1	5-3-1	3-2-2-1-1	6-3-1	4-2-2-1-1	7-3-1	4-4-3	8-3-1	5-5-1-1	9-2-2
2.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>				3-2-1-1	4-2-2	5-2-2	3-2-1-1-1-1	6-2-2	4-2-1-1-1-1	7-2-2	4-4-2-1	8-2-2	5-4-3	6-5	8-5
3.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>				1-1-1-1-1-1	3-1-1-1-1	4-2-1-1	5-2-1-1	2-2-2-2-1	6-2-1-1	3-3-3-1	7-2-1-1	4-4-1-1-1	8-2-1-1	5-4-2-1	8-4-1
4.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>					2-2-2-1	4-1-1-1-1	5-1-1-1-1	2-2-2-1-1-1	6-1-1-1-1	3-3-2-2	7-1-1-1-1	4-3-3-1	7-5	5-3-3-1	8-3-2
5.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>					2-2-1-1-1	3-3-2	4-4-1	2-2-1-1-1-1	5-5	3-3-2-1-1	6-5	4-3-2-2	7-4-1	5-3-2-2	7-6
6.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>					2-1-1-1-1-1	3-3-1-1	4-3-2	3-1-1-1-1-1-1	5-4-1	3-3-1-1-1-1	6-4-1	4-3-2-1-1	7-3-2	4-4-4	7-5-1
7.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>					1-1-1-1-1-1-1	3-2-2-1	4-3-1-1		5-3-2	3-2-2-2-1	6-3-2	4-2-2-2-1	7-3-1-1	4-4-3-1	7-4-2
8.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>						3-2-1-1-1			5-3-1-1	3-2-2-1-1-1	6-3-1-1	3-3-3-2	7-2-2-1	4-4-2-2	7-3-3
9.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>						3-1-1-1-1-1			5-2-2-1	2-2-2-2-2	6-2-2-1	3-3-3-1-1	6-6	3-3-3-3	6-6-1
10.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>						2-2-2-2			5-2-1-1-1	2-2-2-2-1-1	6-2-1-1-1	3-3-2-2-1	4-3-3-2		6-5-2
11.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>						2-2-2-1-1					5-5-1	3-2-2-2-2			6-4-3
12.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>						2-2-1-1-1-1									5-5-3
13.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>						2-1-1-1-1-1-1									5-4-4
14.	1X2	<input checked="" type="checkbox"/>						1-1-1-1-1-1-1-1									

OPCIONES
Tipo de dibujos: Variantes

20-Cuartetos:

Aquí podemos elegir los cuartetos que pueden aparecer en la columna ganadora y el número de veces que pueden aparecer cada uno.

Ejemplo:

Podemos indicar que los cuartetos "XXXX" y "2222" deben aparecer en la columna ganadora 2 veces y que el cuarteto "11XX" aparezca una sola vez. También podemos indicar que un cuarteto cualquiera no aparezca ninguna vez eligiendo aciertos 0.

CUARTETOS

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

1111			X111		M	2111		M
111X			X11X		M	211X		M
1112			X112		M	2112		M
11X1			X1X1		M	21X1		M
11XX			X1XX		M	21XX		M
11X2			X1X2		M	21X2		M
1121			X121		M	2121		M
112X			X12X		M	212X		M
1122			X122		M	2122		M
1X11			XX11		M	2X11		M
1X1X			XX1X		M	2X1X		M
1X12			XX12		M	2X12		M
1XX1			XXX1		M	2XX1		M
1XXX			XXXX	0,1	M	2XXX		M
1XX2			XXX2		M	2XX2		M
1X21			XX21		M	2X21		M
1X2X			XX2X		M	2X2X		M
1X22			XX22		M	2X22		M
1211			X211		M	2211		M
121X			X21X		M	221X		M
1212			X212		M	2212		M
12X1			X2X1		M	22X1		M
12XX			X2XX		M	22XX		M
12X2			X2X2		M	22X2		M
1221			X221		M	2221		M
122X			X22X		M	222X		M
1222			X222		M	2222		M



QUINIWINGOLES



21-IF THEN:

Este filtro permite hasta 20 grupos.

Con este filtro indicamos que SI(IF) en la columna1 se da el número de aciertos indicados ENTONCES(THEN) en la columna2 se tienen que dar los indicados también.

Nota Importante: Si no se dan los aciertos de la columna1 (IF), el filtro NO se aplica.

En cada grupo podemos introducir 2 columnas (es obligatorio).

Ejemplo con 2 triples (9 apuestas):

Columna IF	Columna THEN
X	2
X	2
Pedimos 1 acierto	Pedimos 1 acierto

Las columnas con 1 acierto de la primera son:

1X - Se elimina porque no cumple la condición THEN

X1 - Se elimina porque no cumple la condición THEN

2X - Aceptada

X2 - Aceptada

Las demás columnas del desarrollo de los 2 triples (las 5 restantes) son aceptadas también porque no cumplen la condición IF y por lo tanto no se les aplica el filtro.

En el ejemplo, las apuestas resultantes totales después de aplicar el filtro serían 7 de las 9 posibles (2 triples).

The screenshot shows a software interface titled "IF THEN (Grupos Activos 1/20)". It features three main columns: "BASE", "IF", and "THEN".

BASE	IF	THEN
1. 1X2	1 X 2	1 X 2
2. 1X2	1 X 2	1 X 2
3. 1X2	1 X 2	1 X 2
4. 1X2	1 X 2	1 X 2
5. 1X2	1 X 2	1 X 2
6. 1X2	1 X 2	1 X 2
7. 1X2	1 X 2	1 X 2
8. 1X2	1 X 2	1 X 2
9. 1X2	1 X 2	1 X 2
10. 1X	1 X	1 X
11. 1X2	1 X 2	1 X 2
12. 1X2	1 X 2	1 X 2
13. 1X2	1 X 2	1 X 2
14. 1X2	1 X 2	1 X 2

Below the grid, there are two input fields, each containing the number "1" and a button labeled "M". To the right, there is a section labeled "GRUPO 1" with minus and plus buttons. At the bottom, there are navigation icons: a blue arrow pointing left, a folder icon, and a plus sign icon.



QUINIWIINGOLES



22-RANGOS:

Con este filtro podemos seleccionar nuestras apuestas en rangos en base al número de acertantes.

Usando este filtro se dividirán las apuestas en 101 rangos (de 0 acertantes a +100 acertantes), cada rango por tanto será el equivalente al número de acertantes de la quiniela. Esto se consigue en base a la recaudación aproximada de las quinielas y a los % de los partidos.

Una vez tengamos dividida nuestra combinación en los rangos, podemos decidir por ejemplo que si hay más de 100 acertantes de 14 no jugar esas apuestas o jugar sólo las apuestas que siguiendo los porcentajes darían 0,1,2,3,4 o 5 acertantes.

RANGOS (Grupos Activos 0/10)

GRUPO 1

RECAUDACION : 3000000 % PARA EL 14 : 16 % PARA EL 13 : 7,5 PRECIO APUESTA : 0,75

CALCULO DE ACERTANTES : De 14

BASE	%	%1	%X	%2
1. 1X2	31	34	35	
2. 1	81	14	5	
3. 1X2	24	31	45	
4. 1	91	5	4	
5. 1X2	41	34	25	
6. 1	89	7	4	
7. 1X2	50	33	17	
8. 1X2	68	20	12	
9. 1X2	52	32	16	
10. 1X2	19	20	61	
11. 1X2	23	28	49	
12. 1X2	55	29	16	
13. 1X2	32	31	37	
14. 1X2	25	31	44	

RECOMENDACION : Bombas

Nº ACERTANTES	PREMIO ESPERADO
000	480.000
001	480.000
002	240.000
003	160.000
004	120.000
005	96.000
006	80.000
007	68.571
008	60.000
009	53.333
010	48.000
011	43.636
012	40.000
013	36.923
014	34.286
015	32.000

3 Rangos seleccionados

Evidentemente los rangos con menor número de acertantes contendrán las apuestas mejor pagadas. Disponemos de 10 Grupos de Rangos.

Por último pulsando el botón "Análisis Rangos" podremos ver el número de apuestas que elimina cada rango.

ESTUDIO FILTRO RANGOS (GRUPO 1)

Apuestas Condicionadas Analizadas : 264

Mostrar sólo Rangos con apuestas

Nº ACERTANTES	PREMIO ESPERADO	APU. EN RANGO
000	334.031	1
001	334.031	16
002	167.016	21
003	111.344	9
004	83.508	6
005	66.806	4
006	55.672	4
007	47.719	5
008	41.754	1
009	37.115	1
010	33.403	2
011	30.366	4
012	27.836	4

Apuestas Seleccionadas : 20



QUINIWINGOLES



23-COEFICIENTE DE RENTABILIDAD:

Con este filtro podemos seleccionar nuestras apuestas en rangos en base al coeficiente de rentabilidad (ver Utilidad Coeficiente de Rentabilidad para obtener más detalle del filtro).

FILTRO COEFICIENTE DE RENTABILIDAD

Tipo cálculo C.R. : **Realista** C.R. Recomendado : **>=1,8**

RECAUDACION : **12500000** % PARA EL 14 : **16** PRECIO APUESTA : **0,75**

%1	%X	%2
10	10	80
10	10	80
10	52,22	37,78
60,94	10	29,06
80	10	10
80	10	10
10	53,3	36,7
80	10	10
40,53	10	49,47
27,97	34,54	37,49
36,11	42,3	21,59
26,3	37,19	36,51
10	53,89	36,11
32,48	44,06	23,46

0,0
0,1
0,2
0,3
0,4
0,5
0,6
0,7
0,8
0,9
1,0
1,1
1,2
1,3
1,4
1,5

%1	%X	%2
55,66	22,27	22,07
20	50	30
21,7	55,21	23,09
52,34	16,3	31,36
89,27	6,74	3,99
80,93	12,66	6,41
48,44	34,76	16,8
70,52	25,08	4,4
33,74	11,3	54,96
34,1	27,84	38,06
40,37	42,66	16,97
29,09	37,26	33,65
25,73	48,35	25,92
35,95	37,93	26,12

10 CRs seleccionados

Una vez aplicados **TODOS** los filtros, para generar nuestra quiniela, basta con pulsar el botón **CALCULAR** y el programa comenzará el proceso de condicionar. Este proceso es rapidísimo, en todo momento se nos va mostrando información sobre los filtros que se están aplicando y si quisiéramos, tenemos la posibilidad de detener el proceso en cualquier momento pulsando el botón **STOP**.

OPCIONES COMUNES A TODOS LOS FILTROS

Todos los filtros disponen de las siguientes opciones comunes:

1	Botón rojo con la cruz blanca: Inicializa todo el filtro	
2	Botón rojo con la cruz blanca y el número 1: Inicializa sólo los datos del grupo mostrado en pantalla (grupo actual)	
3	Carpeta azul: Carga de disco todos los valores del filtro individualmente	
4	Carpeta azul con signo +: Carga de disco y añade los valores al filtro sin borrar los datos actuales	



QUINIWIINGOLES



5	Botón BASE: Muestra los partidos de la Quiniela Base	
6	Botón flecha azul: Vuelve a la pantalla anterior	
7	Botón M gris: marca/desmarca todos los partidos	
8	Botón para realizar estudio del filtro	
9	Botón disco negro: Carga apuestas en formato ASCII en el filtro (si aplica)	

CAMBIAR ORDEN DE FILTROS:

El programa nos permite a la hora de condicionar alterar el orden de aplicación de los filtros, por defecto vienen ordenados secuencialmente (de 1 a N).

Simplemente cambiando el número asociado a cada filtro (en la ventana principal de selección de filtros) alteraremos su orden.

Esta alteración del orden es muy interesante a la hora de hacer estudios sobre las columnas que elimina cada filtro. Podemos ver las columnas eliminadas por cada filtro en la sección Análisis de Filtros del menú principal.

Número	Filtro	Estado	Valor
1	NUMERO DE SIGNOS	<input checked="" type="checkbox"/>	1.496.595
2	SIGNOS SEGUIDOS	<input checked="" type="checkbox"/>	939.756
3	INTERRUPCIONES	<input checked="" type="checkbox"/>	58.900
4	COLUMNAS BASE	<input checked="" type="checkbox"/>	382.658
5	GRUPOS GENERALES	<input checked="" type="checkbox"/>	531.196
6	VALORACIONES	<input checked="" type="checkbox"/>	664.588
7	PAREJAS	<input checked="" type="checkbox"/>	78.722
8	TRIOS	<input checked="" type="checkbox"/>	1
9	COINCIDENCIAS	<input checked="" type="checkbox"/>	232.529
10	CB RELACIONADAS	<input checked="" type="checkbox"/>	132.544
11	DIFERENCIAS	<input checked="" type="checkbox"/>	134.491
12	SECUENCIAS	<input checked="" type="checkbox"/>	102.892
13	FIGURAS X-2	<input checked="" type="checkbox"/>	5.790
14	FILTROS RESERVAS	<input type="checkbox"/>	-
15	GRUPOS DE CBS	<input type="checkbox"/>	-
16	SUMAS ACIERTOS CBS	<input checked="" type="checkbox"/>	1.994
17	DISTANCIAS	<input checked="" type="checkbox"/>	1.839
18	GRU. RELACIONADOS	<input checked="" type="checkbox"/>	10
19	DIBUJOS DE VARIANTES	<input checked="" type="checkbox"/>	16.118
20	CUARTETOS	<input checked="" type="checkbox"/>	1.988
21	IF THEN	<input checked="" type="checkbox"/>	24
22	RANGOS	<input checked="" type="checkbox"/>	-
23	COEF. RENTABILIDAD	<input checked="" type="checkbox"/>	70



QUINIWIINGOLES



a.5. Menú Herramientas

- a.5.1 Escrutador independiente**
- a.5.2 Escrutinio contra fichero**
- a.5.3 Multi-escrutador**
- a.5.4 Hazme la Quiniela con IA**
- a.5.5 Sistemas Propios**
- a.5.6 Gestión de participaciones de Peñas**
- a.5.7 Estimaciones de Premios**
- a.5.8 Calculadora de Premios**
- a.5.9 Generador de Quiniela por nivel de Riesgo**
- a.5.10 Generador de Signos por probabilidad**
- a.5.11 Generador de apuestas por %**
- a.5.12 Generador de combinaciones por Distancias**
- a.5.13 Estabilizador de Porcentajes**
- a.5.14 Ordenar Fichero por Probabilidad**
- a.5.15 Coeficiente de Rentabilidad**
- a.5.16 Fraccionador de combinaciones**
- a.5.17 Juntar ficheros**
- a.5.18 Utilidades Generales**
- a.5.19 Tratamiento pleno al 15 a Goles**
- a.5.20 Convertir a ASD(json)**

a.5.1. Escrutador Independiente

Ver apartado E – Escrutador independiente

a.5.2. Escrutinio contra fichero

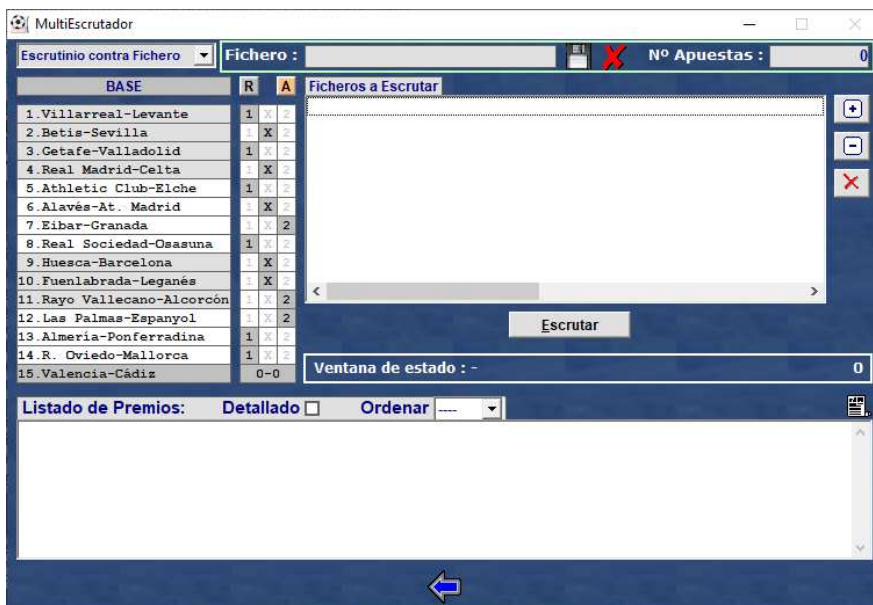
Ver apartado b.8 – Escrutinio contra fichero

a.5.3. Multi-Escrutador

Con esta opción podremos escrutar varios ficheros al mismo tiempo contra una apuesta o contra otro fichero de apuestas.



QUINIWIINGOLES



Una vez escrutados todos los ficheros se nos generará un informe general con los premios de todos los ficheros como el del siguiente ejemplo:

ESCRUTINIO DE PREMIOS DE LOS FICHEROS

Fecha Informe : 03/01/2021 - 11:56:23
Columna Ganadora Escrutada : 111111111111X2MM

Fichero 1: 12triples.txt

Apuestas: 531.441

Premios

15	14	13	12	11	10	9	8
00000000	00000000	00000000	00000001	00000024	00000264	00001760	00007920
7	6	5	4	3	2	1	0
00025344	00059136	00101376	00126720	00112640	00067584	00024576	00004096

a.5.5. Hazme la Quiniela con IA

Este es uno de los módulos MAS POTENTES del programa, a partir de la versión 2024 incorpora su módulo de INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

IA Generador Predictivo:

Gran novedad en la versión 2024 y en las siguientes versiones.

Con esta opción podrás hacer tu quiniela (incluyendo filtros básicos) con sólo pulsar un botón, además la IA irá aprendiendo a medida que vaya avanzando la temporada en curso, cuantos más partidos se jueguen mejor será su predicción.

Hay que tener en cuenta que para que la IA pueda funcionar y predecir bien tienen que haberse jugado mínimo 3 jornadas en la Temporada en curso, sino es recomendable elegir otra Temporada o la opción de "TODAS".



QUINIWINGOLES



Hacer Quiniela con IA

IA UTILIZADA : IA Generador v1.3 Jornada Analizada

IA Datos Base : Todas Temp. : 2025/2026 - Jornada : 45

IA Nº Parámetros : 7 B20

	BASE	B20		B10		B5	
		Recom.	Descar.	Recom.	Descar.	Recom.	Descar.
1.Rayo Vallecano-Athletic	1X	1	2	1	*	1	*
2.Barcelona-Villarreal	1X	1	2	1	X2	1	X2
3.Mallorca-Real Sociedad	1X2	1X	*	X2	*	1X	*
4.R. Oviedo-At. Madrid	1X2	2	*	X2	*	X	*
5.Elche-Espanyol	1X	1	2	1	2	1	2
6.Valencia-Osasuna	1X	1	2	1	2	1	*
7.Girona-Celta	1X2	X2	*	2	*	1X	*
8.Real Madrid-Getafe	1	1	X2	1	X2	1	X2
9.R. Zaragoza-Burgos	1X2	1	*	1X	*	1	*
10.Granada-Málaga	1X	1	2	1	*	1	2
11.Castellón-Racing	1X	1	2	1	2	1	2
12.Sporting-Leganés	1X	1	2	1	2	1	2
13.Cultural Leonesa-Las Pa	---	---	---	---	---	---	---
14.Eibar-Cádiz	1X2	1X	*	1	*	1	*
15.Betis-Sevilla	11	11		M1		MO	

5 t 7 d

Generar Aplicar

Para comenzar, antes de entrar en la pantalla de "HAZME LA QUINIELA" tenemos que seleccionar en la pantalla principal del programa la Temporada y la Jornada en curso que queremos que haga la IA.

Una vez dentro ya podremos elegir las opciones de IA que son:

IA UTILIZADA: Es el tipo de Inteligencia Artificial a usar, hay 2, la segunda se usa a modo de backup por si fallara la primera.

IA Datos Base:

Son los datos de la Temporada que queremos que use la IA para realizar el pronóstico, podemos elegir también la opción de "TODAS".

IA Nº Parámetros:

Valores entre 3 y 9, por defecto están seleccionados 7.

Este valor es el número de parámetros que utilizara la IA para realizar la quiniela, el mínimo recomendado es 3, dependiendo de la jornada puede ser mejor elegir más o menos parámetros, nuestro criterio es que la IA funciona mejor con muchos parámetros, pero en jornadas que son fáciles a priori con pocos parámetros funcionará bien también.

B - Tipo de Base:

Aquí tenemos 3 valores posibles: B20, B10 y BXX

Dependiendo del valor, la IA tomará para realizar nuestra quiniela BASE las 2 primeras columnas de la predicción, las 2 siguientes o las 2 últimas.

Este parámetro indica a la IA el conjunto de datos que tiene que tener en cuenta para predecir dentro de la Temporada seleccionada.



QUINIWINGOLES



Columnas de la predicción (Apuestas Recomendadas/Apuestas Descartadas):

Los valores posibles son 20, 10 y XX (por defecto es 5 pero es modificable), son el número de conjuntos de datos que utiliza la IA para predecir.

El mejor valor sin duda es 20, pero normalmente y sobre todo a principios de Temporada cuando disponemos de pocos datos en mejor elegir valores bajos.

A medida que vayamos mejorando la IA, se irán incluyendo nuevos parámetros en las siguientes versiones del programa.

Esta es la ventana que se verá mientras la IA esté pensando la mejor Quiniela a realizar.

QUINIWINGOLES 2024

Archivo Desarrollos Análisis Ver Herramientas Ayuda

Hazme la Quiniela

IA UTILIZADA IA Generador Predictivo v1.0 Jornada Analizada

Tempor. 2023/24 IA Datos Base 2023/2024 Temp. : 2023/2024 - Jornada : 58

IA N° Parámetros : 7

8 Triples

QUINIELA	1. Athletic Club-Sevilla	2. Barcelona-Rayo Vallecan	3. Betis-Real Sociedad	4. Cádiz-Las Palmas	5. Alavés-Getafe	6. Mallorca-Almeria	7. Granada-Celta	8. Valencia-Girona	9. Villarreal-Real Madrid	10. Alcorcón-Valladolid	11. Espanyol-R. Oviedo	12. Leganés-Sporting	13. Eibar-Cartagena	14. Mirandés-Elche	15. At. Madrid-Osasuna
----------	--------------------------	----------------------------	------------------------	---------------------	------------------	---------------------	------------------	--------------------	---------------------------	-------------------------	------------------------	----------------------	---------------------	--------------------	------------------------

Numero	Euros
19.904	314.928,00
50.692	38.019,00
50.692	38.019,00

IA Pensando ...

Proceso completado con éxito

Una vez elegidas las opciones y después de pulsar el botón GENERAR, la IA presentará sus valores en pantalla.

Si pulsamos el botón APLICAR, la IA aplicará la Quiniela BASE elegida y nos generará 2 filtros automáticamente: SIGNOS GENERALES y VARIAS COLUMNAS BASE.

Como ya hemos dicho, a medida que vayamos mejorando la IA se irán incluyendo más filtros en las siguientes versiones del programa.

NOTA IMPORTANTE: Este módulo es una IA (INTELIGENCIA ARTIFICIAL) que irá aprendiendo a medida que avance la Temporada y tenga muchos más datos, en ningún caso garantiza acertar la quiniela, es sólo una ayuda para el pronosticador, cada pronosticador puede hacerla caso o no, dependiendo de sus criterios personales. Pero recalcamos el mensaje de que NO GARANTIZA ACERTAR LA QUINIELA, es sólo una ayuda.



QUINIWINGOLES



a.5.5. Sistemas Propios

Ver apartado C – Sistemas Propios

a.5.6. Gestión de participaciones de Peñas

En esta sección se podrán realizar participaciones para peñas de una manera muy sencilla.

Disponemos de las siguientes opciones:

- Incluir Datos generales
- Incluir Datos de la combinación
- Pre-visualizar una participación
- Imprimir participaciones
- Generar gráfico de la participación

Una vez rellenados los datos de la Peña, podremos visualizar e imprimir las participaciones:



QUINIWINGOLES



Previsualizar/Imprimir Participaciones

IMPRESORA : PDFCreator

Nº PARTICIPACIONES A IMPRIMIR : Todas

Nombre Peña : peña de prueba **Moisés**

Jornada : 63
 Temporada : 2017/2018
 Total Jugado Peña : 10 euros
 Total Participaciones Peña : 10
 Combinación : 14 Triples y 0 Dobles

Quiniela Base

01. Brommapojkarna-Sirius.....	1X
02. Dalkurd-Trelleborg.....	1X2
03. Malmo-Ostersunds.....	1X2
04. Goteborg-Orebro.....	1X2
05. Kalmar-Djurgardens.....	1
06. Sundsvall-Aik Solna.....	1X2
07. New York City-Columbus Crew.....	1X2
08. New York Rb-Kansas City.....	1X2
09. Montreal Impact-San Jose.....	1X2
10. New England Rev.-La Galaxy.....	1X2
11. Fc Dallas-Chicago Fire.....	1X2
12. Minnesota United-Real Salt La.....	1X
13. Orlando City-Toronto.....	1X2
14. Colorado Rapids-Houston Dynam.....	1X2
15. Norrkoping-Hacken.....	P15: Signo fijo (2-2)

Nº Participación **1 / 10**

Jugado :	1 euros
Comisión :	0 euros
Precio Participación :	1 euros

Otros Datos

prueba de otros datos

En esta pantalla además, se nos permitirá editar algunos textos, para ello debemos pulsar en cada una de las secciones y se nos remarcarán en verde para poder editarlas.

a.5.7. Estimaciones de premios

Esta es una opción muy interesante, con ella podremos realizar estimaciones de premios y ver cuánto vamos a cobrar con nuestra quiniela antes de que se publiquen los premios oficiales.

Por defecto los datos de porcentajes destinados a premios están rellenos con el estándar del L.A.E. y los de recaudación vienen con unos datos de muestra que debemos cambiar en cada jornada por los reales.

Para realizar el cálculo de estimaciones, aparte de rellenar los datos arriba indicados, debemos cargar unos % de estimaciones, estos % pueden ser obtenidos en cualquier Web por Internet (www.marca.com , www.quinielista.es, etc.).



QUINIWIINGOLES



Estimar Premios

Información General

EUROS

RECAUDACION : 12.500.000,00

BOTE : 0,00

PRECIO APUESTA : 0,75

Porcentajes destinados a Premios

	%	EUROS
DESTINADO PREMIOS :	55	6.875.000,00
PARA EL 15 :	7,5	937.500,00
PARA EL 14 :	16	2.000.000,00
PARA EL 13 :	7,5	937.500,00
PARA EL 12 :	7,5	937.500,00
PARA EL 11 :	7,5	937.500,00
PARA EL 10 :	9	1.125.000,00

Calculadora

Nº PREMIOS	EUROS
15 : 0	937.500,00
14 : 0	2.000.000,00
13 : 0	20.380,43
12 : 0	1.228,70
11 : 0	123,89
10 : 0	22,70
	0,00

Porcentajes

BASE	%1	%X	%2	R
1. 1X2	42	32	26	1
2. 1X2	51	26	23	X
3. 1X2	35	29	36	1
4. 1X2	20	28	52	1
5. 1X2	36	33	31	1
6. 1X2	33	34	36	1
7. 1X2	18	25	57	1
8. 1X2	71	18	11	1
9. 1X2	71	18	11	X
10. 1X2	67	19	14	2
11. 1X2	22	23	55	2
12. 1X2	20	22	58	2
13. 1X2	16	19	65	1
14. 1X2	49	25	26	1
15.	32	36	21	11
	16	29	27	28

Estimaciones de Premios

PREMIO	Nº ACERTANTES	PREMIO (EUROS)
De 15 :	0	937.500,00
De 14 :	1	2.000.000,00
De 13 :	46	20.380,43
De 12 :	763	1.228,70
De 11 :	7.567	123,89
De 10 :	49.564	22,70

Calculador

a.5.8. Calculadora de premios

[Ver apartado 4.a – Otras Opciones](#)

a.5.9. Generador de Quiniela por nivel de Riesgo

Aquí el programa dará la posibilidad de generar de manera automática nuestra quiniela base. Simplemente habrá que elegir el número de dobles y triples y el nivel de riesgo que queremos tener en nuestra jugada y de manera automática en base a algoritmos de máxima probabilidad de acierto el programa seleccionará los dobles y triples.

El nivel de riesgo se puede elegir entre bajo, medio, alto, con sorpresas, al azar o con inteligencia artificial básica.

1. Nivel Bajo: Se seleccionaran los dobles y triples más probables.
2. Nivel Medio: El programa buscará cubrir alguna sorpresa.
3. Nivel Alto: El programa buscará triples en partidos fáciles, dobles con sorpresas y algún signo fijo arriesgado.
4. Con sorpresas: El programa buscará signos fijos muy arriesgados y triples en partidos a priori muy fáciles.
5. Al azar: Quiniela totalmente al azar.
6. Con inteligencia Artificial: Algoritmo en el que el programa pronosticará en base a su experiencia en pronosticar.



QUINIWINGOLES



Hazme la Quiniela

IA UTILIZADA : IA Generador Básico Jornada Analizada

Temp. : 2023/2024 - Jornada : 58

1. Athletic Club-Sevilla	1	X	2
2. Barcelona-Rayo Vallecan	1	X	2
3. Betis-Real Sociedad	1	X	2
4. Cádiz-Las Palmas	1	X	2
5. Alavés-Getafe	1	X	2
6. Mallorca-Almeria	1	X	2
7. Granada-Celta	1	X	2
8. Valencia-Girona	1	X	2
9. Villarreal-Real Madrid	1	X	2
10. Alcorcón-Valladolid	1	X	2
11. Espanyol-R. Oviedo	1	X	2
12. Leganés-Sporting	1	X	2
13. Eibar-Cartagena	1	X	2
14. Mirandés-Elche	1	X	2
15. At. Madrid-Osasuna			

Nº TRIPLES: 4 Nº DOBLES: 4

NIVEL DE RIESGO: Alto

Generar

Aplicar

NOTA: Esta opción generará siempre los mismos signos base si se ejecuta en un mismo día, a excepción de la opción "al Azar" que será diferente cada vez que se ejecute.

a.5.10. Generador de Signos por probabilidad

Esta es otra opción muy potente del programa, con ellas podremos generar signos de nuestra quiniela automáticamente en base a los % de la jornada en curso.

Generar Signos según % LAE

Temporada : 2025/2026 - Jornada : 60

	Base	Posible	Difícil	Bomba	Propios
1. Villarreal-Levante	1	---	X	2	1 X 2
2. Valencia-At. Madrid	1	X2	---	---	1 X 2
3. Alavés-Athletic Club	1	X2	---	---	1 X 2
4. Osasuna-Barcelona	2	---	1X	---	1 X 2
5. Celta-Elche	1	---	X2	---	1 X 2
6. Getafe-Rayo Vallecano	1	X	2	---	1 X 2
7. Betis-R. Oviedo	1	---	---	X2	1 X 2
8. Espanyol-Real Madrid	2	---	1X	---	1 X 2
9. Cultural Leonesa-Cádiz	2	1X	---	---	1 X 2
10. Castellón-Córdoba	1	---	X	2	1 X 2
11. Eibar-Málaga	1	X	2	---	1 X 2
12. Racing Santander-Huesca	1	---	---	X2	1 X 2
13. Sporting-Ceuta	1	X	---	2	1 X 2
14. Las Palmas-Valladolid	1	---	X	2	1 X 2

Aplicar Aplicar Aplicar Aplicar Aplicar

Tipo de orden probable: De más a menos

Por Partidos :

Signo : 1

Número de Partidos : - 4 +

Por Signos :

Triplets : - 0 +

Dobles : - 0 +

Generar



QUINIWIINGOLES



Tenemos 2 opciones:

- 1-Generar signos cantidad de partidos.
- 2-Generar signos por número de triples y dobles.

a.5.11. Generador de apuestas por %

[Ver apartado D – Utilidades Generales](#)

a.5.12 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: **87 apuestas.**

Algoritmo Rápido (aleatorio semilla=9747087): **88 apuestas.**

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

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

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



QUINIWIINGOLES



¿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.



QUINIWINGOLES



a.5.13. Estabilizador de Porcentajes

El estabilizador de porcentajes genera combinaciones sin dar unas garantías exactas de premio, pero permite jugar todos los signos de la quiniela en su justa medida en base a unos porcentajes pedidos sobre un fichero inicial.

¿Cómo funciona?

Se parte de un fichero origen de X apuestas y se piden un número de apuestas finales que mantengan lo más parecido posible unos determinados porcentajes 1-X-2 pedidos en cada partido.

UTILIDAD ESTABILIZADOR DE %

Fichero Origen
2000.txt

Apuestas
2.000 %

Porcentajes Pedidos				Porcentajes Finales			
%	%1	%X	%2	%1	%X	%2	
1.	44	32	24	67,5	28,4	4,1	
2.	81	12	7	0	0,9	99,1	
3.	47	36	17	55,8	14,2	30	
4.	8	9	83	76,4	8,7	14,9	
5.	42	34	24	39,2	17	43,8	
6.	63	26	11	73	22,9	4,1	
7.	67	21	12	90,1	3,1	6,8	
8.	12	19	69	46,3	23,3	30,4	
9.	66	21	13	86,9	9,6	3,5	
10.	44	34	22	45,9	46,5	7,6	
11.	53	28	19	57,8	40	2,2	
12.	57	26	17	58,5	23,8	17,7	
13.	28	35	37	51,5	41,5	7	
14.	77	14	9	15,7	50,4	33,9	

Nº Apuestas Pedidas
1000

Diferencia Máxima
5

Nº Apuestas Actuales
1000

Activar Ciclos

El signo del pleno al 15 se pondrá a :
sin signo

Apuestas Finales
1000

Calcular Guardar

a.5.14. Ordenar Fichero por Probabilidad

Esta es una nueva utilidad que incorpora el programa. Con ella podremos ordenar una combinación de 5 criterios diferentes a partir de unos % iniciales:

1. Sin orden de probabilidad
Aquí no se ordenará la combinación de partida, simplemente se calculará la probabilidad de cada columna.



QUINIWINGOLES



UTILIDAD ORDENAR FICHERO POR PROBABILIDAD

Fichero

Desde Fichero :

Al directo :

Apuestas

6.561

Porcentajes

	%1	%X	%2
1.	49	22	29
2.	66	19	15
3.	42	34	24
4.	64	21	15
5.	37	33	30
6.	51	21	28
7.	30	27	43
8.	29	26	45
9.	36	24	40
10.	20	24	56
11.	64	23	13
12.	43	28	29
13.	68	19	13
14.	33	34	33

Opciones

ORDEN : Sin orden de Probabilidad

RECAUDACION : 12500000 PRECIO APUESTA : 0,75

% PARA EL 14 : 16

NUMERO	PROBABILIDAD
00000001.	6,34547607983322E-06
00000002.	5,68904751985047E-06
00000003.	9,8464283997412E-06
00000004.	5,7109284718499E-06
00000005.	5,12014276786542E-06
00000006.	8,86178555976708E-06
00000007.	9,09518238109428E-06
00000008.	8,15430144511901E-06
00000009.	1,41132140396291E-05
00000010.	2,61284309169603E-06
00000011.	2,34254897876196E-06

Calcular GUARDAR TAMBIEN EL % : Calcular y Guardar

GUARDAR N°APUESTAS: 6561

La probabilidad real de una columna se calcula de la siguiente manera (sobre 14 partidos):

Porcentajes: 50-30-20 para cada partido

Columna: 1111-1111-1221-11

Cálculo:

$$0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,50 * 0,20 * 0,20 * 0,50 * 0,50 * 0,50 = 0,000009765625$$

Los números son tan bajos porque hay 4.782.969 columnas y todas tienen su probabilidad, la suma de las probabilidades de las 4.782.969 columnas es 1.

- De Mayor a Menor Probabilidad
Aquí se ordenará la combinación de partida de Mayor a Menor probabilidad de cada columna.

UTILIDAD ORDENAR FICHERO POR PROBABILIDAD

Fichero

Desde Fichero :

Al directo :

Apuestas

6.561

Porcentajes

	%1	%X	%2
1.	49	22	29
2.	66	19	15
3.	42	34	24
4.	64	21	15
5.	37	33	30
6.	51	21	28
7.	30	27	43
8.	29	26	45
9.	36	24	40
10.	20	24	56
11.	64	23	13
12.	43	28	29
13.	68	19	13
14.	33	34	33

Opciones

ORDEN : De Mayor a Menor Probabilidad

RECAUDACION : 12500000 PRECIO APUESTA : 0,75

% PARA EL 14 : 16

NUMERO	PROBABILIDAD
00000009.	1,41132140396291E-05
00000036.	1,258746117048E-05
00000063.	1,14431465186182E-05
00000252.	1,14249827939854E-05
00000279.	1,018984951896E-05
00000003.	9,8464283997412E-06
00000306.	9,26349956269088E-06
00000007.	9,09518238109428E-06
00000006.	8,86178555976708E-06
00000030.	8,78194965382323E-06
00004383.	8,35271851324985E-06

Calcular GUARDAR TAMBIEN EL % : Calcular y Guardar

GUARDAR N°APUESTAS: 6561



QUINIWIINGOLES



3. De Menor a Mayor Probabilidad
Aquí se ordenará la combinación de partida de Menor a Mayor probabilidad de cada columna.
4. De Mayor a Menor Número de Acertantes de 14
Aquí se ordenará la combinación de partida por número de acertantes de 14 de Mayor a Menor.

	%1	%X	%2
1.	49	22	29
2.	66	19	15
3.	42	34	24
4.	64	21	15
5.	37	33	30
6.	51	21	28
7.	30	27	43
8.	29	26	45
9.	36	24	40
10.	20	24	56
11.	64	23	13
12.	43	28	29
13.	68	19	13
14.	33	34	33

N° ACERTANTES	PREMIO ESPERADO	APUESTAS
0200+	10.000	2
0199	10.050	0
0198	10.101	0
0197	10.152	0
0196	10.204	0
0195	10.256	0
0194	10.309	0
0193	10.363	0
0192	10.417	0
0191	10.471	1
0190	10.526	1

5. De Menor a Mayor Número de Acertantes de 14
Aquí se ordenará la combinación de partida por número de acertantes de 14 de Menor a Mayor.

a.5.15. Coeficiente de Rentabilidad

Para entrar en la Utilidad tenemos que irnos al menú Herramientas->Coeficiente de Rentabilidad.

Hay que tener en cuenta que esta Utilidad trabaja sólo sobre 14 partidos, el pleno al 15 será omitido en los cálculos y al guardar las apuestas finales se guardará con el valor de goles 0-0.

El CR sirve para diferenciar entre apuestas más o menos rentables según su probabilidad de aparición y lo que la gente apuesta. El CR de una apuesta se calcula dividiendo su "probabilidad real" entre su "probabilidad apostada".

La "probabilidad real" es la probabilidad de nuestro pronóstico expresada en porcentajes según pensemos que puede salir cada uno de los signos de los partidos, tienen que ser lo más aproximados a lo que finalmente saldrá.



QUINIWINGOLES



La "probabilidad apostada" es la probabilidad de los porcentajes que publica SELAE u otro operador de juego periódicamente según las apuestas que se han ido validando, tienen que ser lo más parecidos a lo que la gente apuesta en sus quinielas.

Vamos a verlo con un ejemplo en la pantalla del programa, cargamos los porcentajes y un fichero con una sola apuesta 221111111x112.

UTILIDAD COEFICIENTE DE RENTABILIDAD

Desde Fichero : apuesta_221111111x112.txt

Nº TRIPLES : 7 Nº DOBLES : 0 Nº Apuestas : 1

Al directo : 7 0

Tipo cálculo C.R. : Absoluto C.R. Recomendado : >=1,8

RECAUDACION : 3000000 % PARA EL 14 : 16 PRECIO APUESTA : 0,75

Porcentajes Apostados	Detalle por Apuesta	C.R.	Nº Apu.	%APU	Porcentajes Reales
0,1	00000001. 0,6 6.821,37	0,0 : 0	0	0	0,1
0,2		0,1 : 0	0	0	0,2
0,3		0,2 : 0	0	0	0,3
0,4		0,3 : 0	0	0	0,4
0,5		0,4 : 0	0	0	0,5
0,6		0,5 : 0	0	0	0,6
0,7		0,6 : 1	100	100	0,7
0,8		0,7 : 0	0	0	0,8
0,9		0,8 : 0	0	0	0,9
1,0		0,9 : 0	0	0	1,0
1,1		1,0 : 0	0	0	1,1

Imp.Minimo : 6.821,37 Imp.Máximo : 6.821,37

(Nota: Cálculo de importes sólo sobre % apostados)

Calcular Guardar

Ahora vamos a calcular el CR de la apuesta **2211 1111 11x1 12:**

Su **probabilidad apostada** se calcula multiplicando el porcentaje de cada uno de los signos en tanto por uno:

$$0,26*0,40*0,56*0,14*0,40*0,35*0,56*0,46*0,82*0,73*0,20*0,61*0,64*0,64 = \mathbf{0,000008795889959308361728}$$

Y su **probabilidad real** se calcula realizando la misma operación:

$$0,38*0,31*0,47*0,17*0,40*0,44*0,42*0,43*0,66*0,59*0,22*0,57*0,57*0,59 = \mathbf{0,000004912955546378296386816}$$

Salen números tan bajos porque hay 4.782.969 apuestas posibles (14 triples) y todas tienen su probabilidad, la suma de todas las probabilidades de las 4.782.969 apuestas tiene que ser 1.

Por tanto el CR será = **probabilidad real / probabilidad apostada**
= $0,000004912955546378296386816 / 0,000008795889959308361728 = 0,558 \sim 0,6$



QUINIWIINGOLES



Dependiendo de nuestro presupuesto a la hora de hacer la quiniela el C.R. que se recomienda es 1,8 o superior, este valor sale del siguiente cálculo:

SELAE destina a premios el 55% de lo que recauda, por tanto para que nuestras apuestas sean rentables, tienen que compensar el 45% que no se reparte.

El valor 1,8 sale de dividir el 100% de la recaudación por el 55% que se reparte en premios ($100 / 55 = 1,81818$) que es el coeficiente mínimo necesario para "derrotar" a la comisión de SELAE.

Aquí también al calcular el CR, veremos el importe de premio estimado del 14 de cada apuesta.

La utilidad de cálculo de coeficiente de rentabilidad permite 2 tipos de cálculos de CR:

- **Absoluto:** Es el cálculo clásico según se ha explicado en este documento. Sólo tiene en cuenta los porcentajes apostados y reales.
- **Realista:** Es un cálculo más realista del CR ya que aplica un factor correctivo automático en algunas apuestas, aparte de tener en cuenta los porcentajes apostados y reales, también tiene en cuenta el valor de la recaudación de la jornada y el % para el premio de 14.

El tipo de cálculo realista es idéntico al absoluto excepto en los casos en los que en una apuesta se estima que su premio de 14 es mayor del 16% de la recaudación, si por ejemplo un 14 se merece cobrar 4.531.601.878 euros y no puede cobrar más de 655.170 euros (16% de la recaudación), no será rentable porque son más rentables los que merecen cobrar esos 655.170 euros, cobrarán lo mismo y serán más probables.

a.5.16. Fraccionador de combinaciones

Ver apartado D – Utilidades Generales

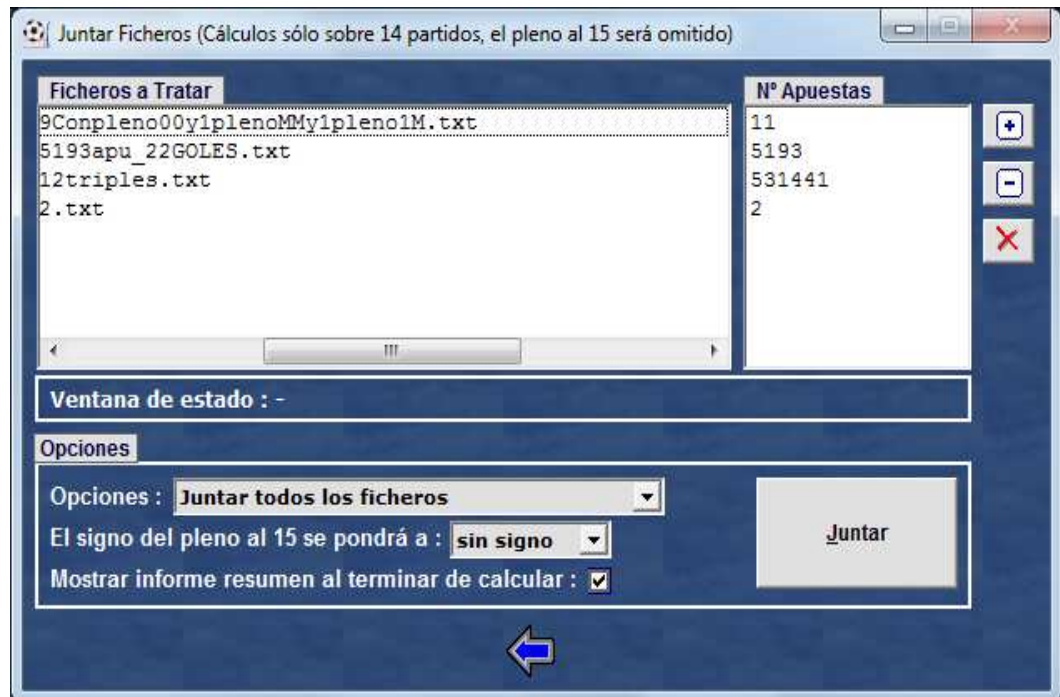
a.5.17. Juntar Ficheros

Con esta utilidad podremos juntar varios ficheros y elegir la forma de tratarlos de entre las siguientes opciones:

1. Juntar todos los ficheros.
2. Juntar cogiendo las repetidas 1 sola vez.
3. Juntar quitando todas las repetidas.
4. Cogér sólo las repetidas 1 vez.
5. Cogér sólo las comunes a X ficheros.
6. Juntar sin las comunes a X ficheros.
7. Cogér las que no están en ningún fichero. Este cálculo se hará contra los 14 triples.



QUINIWINGOLES

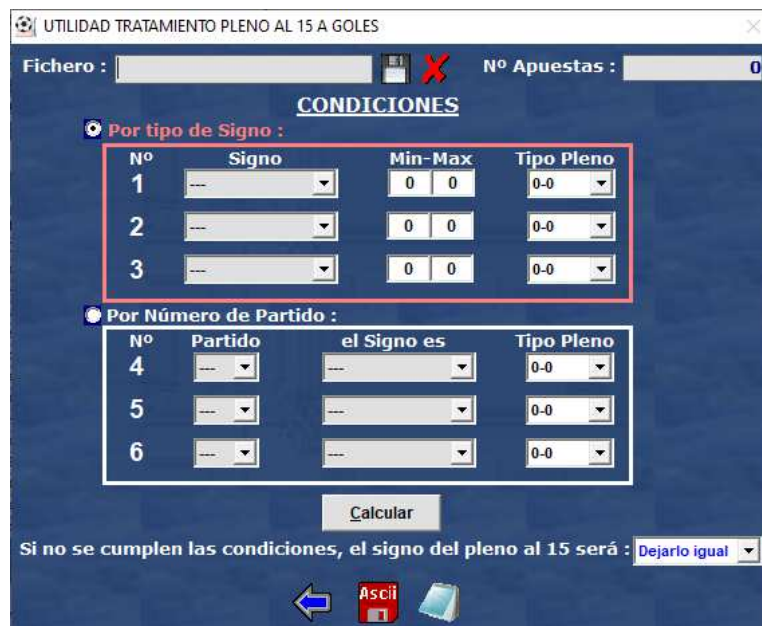


a.5.18. Utilidades Generales

[Ver apartado D – Utilidades Generales](#)

a.5.19. Tratamiento pleno al 15 a Goles

Con esta utilidad podemos modificar el pleno a Goles de nuestras combinaciones en base a una serie de condiciones.





QUINIWIINGOLES



a.5.20. Convertir a ASD(json)

Con esta opción podemos generar un fichero con el nuevo formato definido por S.E.L.A.E. según la norma para Validación de Apuestas en Soporte Digital - ASD (ver documentación en el portal de S.E.L.A.E.).

Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 100.

Convertir a ASD(json)

Fichero :

Información Combinación

Nº Apuestas : Importe :

Nº Boletos(*) :

Información para el fichero ASD (json)

Receptor : Identificador Sorteo : /

En esta opción además se permiten las siguientes posibilidades:

- Posibilidad de generar ficheros en formato ASD con el pleno al 15 a múltiple.
- Opción de completar automáticamente las apuestas faltantes del fichero ASD.
- Opción de completar manualmente las apuestas faltantes.

Antes de generar el fichero ASD es **muy importante revisar** el identificador de sorteo (año y número sorteo), ya que por defecto el programa pone el año actual y el número de sorteo 001.



QUINIWINGOLES



a.6. Menú Ayuda

- a.6.1 Manual del programa
- a.6.2 Web del programa
- a.6.3 Twitter del programa
- a.6.4 Ver Listado Reducidas Record
- a.6.5 Comprobar versión
- a.6.6 Cambiar precio de la apuesta
- a.6.7 Acerca de ...

a.6.1. Manual de programa

Desde esta sección se podrá abrir el manual del programa en formato PDF. También estará disponible en varias secciones desde el icono azul de la parte superior derecha.



a.6.2. Web del programa

Enlace directo a la web de Quiniwin: www.quiniwin.com

a.6.3. Twitter del programa

Enlace directo al Twitter de Quiniwin.

a.6.4. Ver Listado Reducidas Record

En esta sección podemos consultar el listado de reducidas record de la quiniela, tanto al 10, al 11, al 12 y al 13.

LISTADO DE REDUCIDAS

Parámetros para filtrar

Nº total de reducciones :

Nº Triples : Nº Dobles : Tipo :

Estas reducidas records se pueden comprar enviando un email de petición a :

soporte@quiniwin.com

Listado de reducciones record

Número	Tipo	Nº Apuestas
00t y 06d	a1 12 (4 apu.)	
00t y 07d	a1 12 (7 apu.)	
00t y 08d	a1 12 (12 apu.)	
00t y 08d	a1 13 (32 apu.)	
00t y 09d	a1 12 (16 apu.)	
00t y 09d	a1 13 (62 apu.)	
00t y 10d	a1 12 (30 apu.)	
00t y 10d	a1 13 (120 apu.)	
00t y 11d	a1 12 (44 apu.)	
00t y 11d	a1 13 (192 apu.)	



QUINIWINGOLES



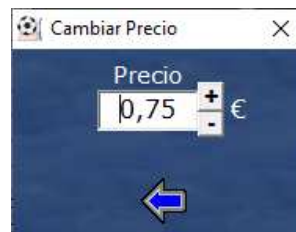
a.6.5. Comprobar versión

Desde aquí podremos comprobar si tenemos la última versión del programa.



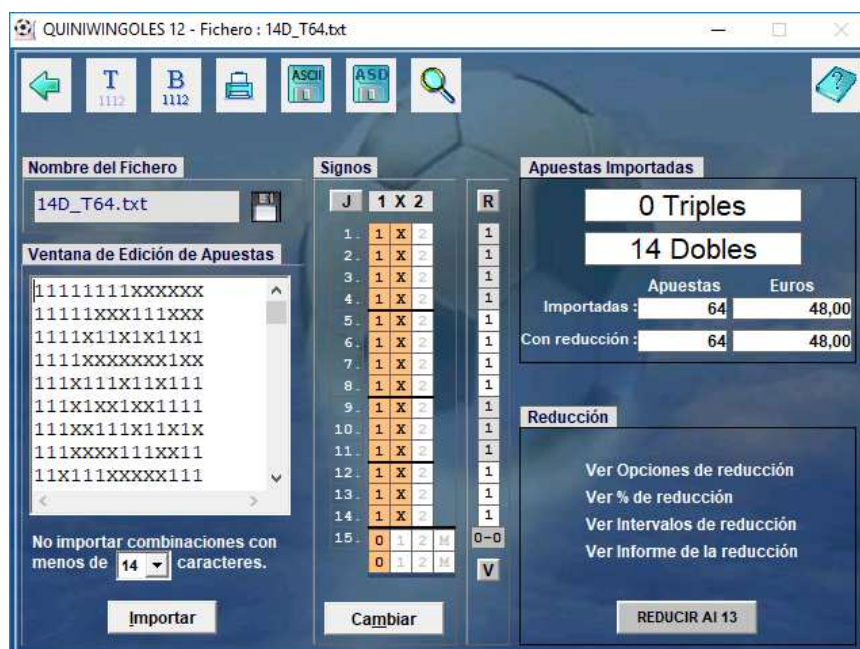
a.6.6. Cambiar precio de la apuesta

Desde aquí podremos cambiar el precio de la apuesta, por defecto viene configurado a 0,75 euros. Cambiar el precio aquí afecta a todas las secciones del programa.



b. IMPORTAR COMBINACIONES

Aquí podemos importar combinaciones en modo ASCII y/o texto. Después podemos modificarlas, reducir las, escrutarlas e imprimirlas.





QUINIWIINGOLES



b.1. Abrir fichero

Con esta opción cargamos en la ventana de edición un fichero con las combinaciones que queremos importar.

Es importante tener en cuenta que al abrir un fichero de combinaciones, no lo hemos importado aun, ya que para ello deberemos de pulsar el botón IMPORTAR.

b.2. Ventana de edición de apuestas

En esta ventana se nos muestra el fichero cargado de disco con las combinaciones que queremos importar.

Aquí podemos eliminar columnas, insertar nuevas columnas y modificar los signos de las ya existentes.

En esta ventana de edición sólo se nos mostrará el fichero cargado si su tamaño es menor de 32 Kb, si el fichero es más grande no podremos editarlo pero si podremos importarlo.

b.3. Importar Apuestas

Una vez que ya hemos cargado nuestro fichero y lo hemos editado (si procediera), con esta opción comenzamos el proceso de importación.

El programa nos va mostrando el número de combinaciones que se están importando, pudiéndose en todo momento detenerse el proceso de importación si nosotros quisiéramos.

Como opción en la importación tenemos la posibilidad de no importar combinaciones menores de X caracteres, con esta opción podemos indicar el número mínimo de caracteres que debe de tener cada línea de la combinación para que sea importada. Esta opción es bastante útil, por ejemplo, para descartar líneas en blanco, líneas muy grandes o líneas incorrectas.

* Sólo se pueden importar hasta 15 triples (14.348.907 apuestas). Si nuestro fichero tuviese más apuestas, el programa SOLO importará las 14.348.907 apuestas primeras.

* Si durante la importación se detectase algún carácter erróneo (distinto de 1, X o 2) en los primeros 14 partidos, lo sustituirá por el signo 1 y nos avisará de ello con un mensaje. Si detectara algún carácter erróneo (distinto de 0, 1, 2 o M) en el partido 15 lo sustituirá por el signo 0 y nos avisará de ello con un mensaje.

b.4. Calcular Garantías y Porcentajes sobre Sistema TOTAL

Esta es otra de las opciones más potentes, con ella podremos obtener un informe detallado de los porcentajes de la combinación que hemos importado y/o reducido, además de poder saber el número de columnas que nos garantizan cada premio (de 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8 y de 7 a 0 aciertos).

También obtendremos con detalle las garantías de premios para cada porcentaje de reducción (sólo al 14, 13, 12, 11 y 10), es decir sabremos el intervalo de premios mínimo y máximo.



QUINIWIINGOLES



Ejemplo de informe resumen:

1-DESGLOSE POR CATEGORIAS DE PREMIOS

Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
18	000,0914% al14	1	1	6-8	-	-
226	001,2396% al13	-	1-10	0-2	0-8	-
1250	007,5903% al12	-	-	1-10	0-3	0-10
3931	027,5619% al11	-	-	-	1-10	0-8
6782	062,0180% al10	-	-	-	-	1-11
5611	090,5248% al9	-	-	-	-	-
1718	099,2532% al8	-	-	-	-	-
145	099,9898% al7	-	-	-	-	-
2	100,0000% al6	-	-	-	-	-

2-DESGLOSE ORDENADO POR PORCENTAJES

ID	Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
0	2408	012,2339%	-	-	-	-	3
1	2344	011,9088%	-	-	-	-	2
2	1864	009,4701%	-	-	-	2	2-5
3	1792	009,1043%	-	-	-	-	-
4	1112	005,6495%	-	-	-	-	-
5	988	005,0196%	-	-	-	-	-

Dentro de este apartado disponemos de varias opciones:

- 1-Tipo garantías: Mediante un combo de selección tenemos además la posibilidad de calcular los porcentajes y garantías sobre el sistema total o sobre el sistema condicionado/importado.
- 2-Ordenar por: Mediante otro combo de selección se nos permite mostrar el informe de garantías ordenado por porcentajes o por número de premios desde 14 hasta 0.
- 3-Guardar Modo ASCII: Una vez calculados los porcentajes y las garantías, el programa nos ofrece la posibilidad de guardar un grupo de apuestas con un % determinado.
Esta opción nos puede ser muy útil para completar combinaciones y aumentar el % de las mismas.
- 4-Cambiar el Sistema total inicial: Opción muy potente e innovadora, El programa aquí nos permite cambiar el sistema total inicial sobre el que calcular nuestras garantías, de esta forma podremos calcular nuestras garantías de premios a falta de X partidos y hacer multitud de pruebas.
- 5-Ver informe garantías en el bloc de notas.
- 6-Posibilidad de subir el porcentaje de nuestra combinación.



QUINIWINGOLES



Calculo de Garantías y de Porcentajes detallado

N° APUESTAS SISTEMA TOTAL INICIAL : 4.782.969 (14 triples y 0 dobles)
 N° APUESTAS CONDICIONADAS : 64
 N° APUESTAS REDUCCION : 64

Tipo Garantías : Sobre Sistema TOTAL Ordenar : por % Mostrar premios : Hasta 10

Sistema TOTAL
 INICIAL (4782969) NUEVO (4782969)
 1 X 2 1 X 2

1-DESGLOSE POR CATEGORIAS DE PREMIOS

Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
64	000,0013% a114	1	0-7	0-8	1-20	1-19
1503	000,0328% a113	-	1-6	0-15	0-23	0-29
15472	000,3562% a112	-	-	1-8	0-22	0-32
90904	002,2568% a111	-	-	-	1-11	0-30
334440	009,2491% a110	-	-	-	-	1-15
799295	025,9604% a19	-	-	-	-	-
1248798	052,0697% a18	-	-	-	-	-
1249348	078,1904% a17	-	-	-	-	-
757435	094,0265% a16	-	-	-	-	-
249072	099,2340% a15	-	-	-	-	-
35364	099,9734% a14	-	-	-	-	-
1274	100,0000% a13	-	-	-	-	-

2-DESGLOSE ORDENADO POR PORCENTAJES

ID	Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11	de 10
0	554569	011,5947%	-	-	-	-	-
1	455432	009,5220%	-	-	-	-	-
2	418982	008,7599%	-	-	-	-	-

b.5. Calcular Garantías y Porcentajes sobre Sistema BASE

Esta opción funciona de manera similar a la anterior con la diferencia que aquí calculamos las garantías y porcentajes de nuestra combinación importada sobre un sistema que nosotros hayamos cargado de disco. Los datos y cálculos son idénticos a los del apartado anterior.

Calculo de Garantías y de Porcentajes de la combinación sobre un Sistema BASE cargado de disco

N° APUESTAS SISTEMA BASE : 64
 N° APUESTAS CONDICIONADAS : 64
 N° APUESTAS REDUCCION : 64

Ordenar : por % Mostrar premios : Hasta 10

Información del Sistema BASE

Nombre del fichero cargado : 14D_T64.txt
 No importar combinaciones con menos de : 14 caracteres.
 Número de Apuestas : 64
 Signos : 0 Triples 14 Dobles

1-DESGLOSE POR CATEGORIAS DE PREMIOS

Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11
1	001,5625% a111	-	-	-	1
10	017,1875% a110	-	-	-	-
16	042,1875% a19	-	-	-	-
18	070,3125% a18	-	-	-	-
14	092,1875% a17	-	-	-	-
4	098,4375% a16	-	-	-	-
1	100,0000% a15	-	-	-	-

2-DESGLOSE ORDENADO POR PORCENTAJES

ID	Apuestas	Porcentajes	de 14	de 13	de 12	de 11
0	9	014,0625%	-	-	-	-
1	6	009,3750%	-	-	-	-
2	5	007,8125%	-	-	-	-
3	5	007,8125%	-	-	-	-

Dentro de este apartado disponemos de varias opciones:

- 1-Tipo garantías: Mediante un combo de selección tenemos además la posibilidad de calcular los porcentajes y garantías sobre el sistema total o sobre el sistema condicionado/importado.



QUINIWIINGOLES



2-Ordenar por: Mediante otro combo de selección se nos permite mostrar el informe de garantías ordenado por porcentajes o por número de premios desde 14 hasta 0.

3-Guardar Modo ASCII: Una vez calculados los porcentajes y las garantías, el programa nos ofrece la posibilidad de guardar un grupo de apuestas con un % determinado.
Esta opción nos puede ser muy útil para completar combinaciones y aumentar el % de las mismas.

4-Ver informe garantías en el bloc de notas.

b.6. Opción Reducir

Una vez importada una combinación, el programa nos ofrece también la posibilidad de reducirla por sus tres métodos (ver sección OPCIONES DE LOS REDUCTORES).

NOTA: Hay que tener en cuenta que el programa reducirá cualquier combinación importada, aunque YA haya sido reducida antes. Por ello debemos de tener cuidado al utilizar esta opción. Es decir, si nosotros por ejemplo reducimos al 13 una combinación importada que ha sido previamente reducida al 13, el resultado de la reducción NO será una reducida al 13 correcta (esto se puede comprobar calculando las garantías de la combinación).

b.7. Visualizar signos

Después de importar, el programa visualizará el orden y tipo de signos (simple, doble o triple) de la combinación que hemos importado en el centro de la ventana, a partir de aquí podemos cambiar dichos signos (ver sección siguiente).

b.8. Cambiar partidos/signos

Pulsando el botón CAMBIAR del recuadro de visualización de signos nos iremos a otra pantalla donde podremos:

1-Cambiar el orden de los partidos:

Con esta opción podemos cambiar el orden de los partidos, es decir, podemos indicar que queremos que el partido 1 pase a ser el 2, o que el 3 pase a ser el 5, etc.



QUINIWIWINGOLES



1. Seleccionar un tipo de Sistema Modo TEXTO con Extensión .txt, que es el formato ASCII estándar.
2. Poner los signos (triples, dobles y fijos) en la Quiniela base.
La quiniela base ha de coincidir con el número de dobles y triples del sistema propio cargado.
3. Seleccionar el signo del pleno al 15 a Goles.
4. Pulsar la opción Ver Combinaciones.

Aquí también disponemos de la posibilidad de seleccionar el orden de aplicación de los triples y dobles del Sistema Propio cargado, lo podemos hacer marcando el check de "selección %" y aquí también podremos **seleccionar signos triples y dobles al directo**.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Girona-Athletic Club	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
At. Madrid-Getafe	X	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
R. Oviedo-Valencia	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Real Madrid-Elche	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Mallorca-Espanyol	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Barcelona-Sevilla	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Betis-Celta	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Rayo Vallecano-Levante	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Valladolid-Leganés	X	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
R. Zaragoza-Almería	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Ceuta-Deportivo	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Eibar-Burgos	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Sporting-Castellón	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Albacete-Las Palmas	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Real Sociedad-Osasuna	0-0	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

c.1. Abrir Quiniela base XML

Carga una quiniela base del disco.

c.2. Guardar Quiniela base XML

Guarda una quiniela base a disco.

c.3. Seleccionar Sistema

Selecciona y carga un fichero con una reducción previamente generada (opción guardar como Sistema Propio en el apartado VER COMBINACIONES).

c.4. Tipos de Sistemas

Podemos seleccionar sistemas propios a cargar en formato texto (ASCII):

1. Modo TEXTO (.TXT): formato ASCII estándar.

c.5. Seleccionar %

Al pulsar este botón se nos da la posibilidad de elegir el orden de los triples y dobles de nuestro sistema propio para que los coloquemos donde queramos, además nos mostrará los % de cada signo.



QUINIWIWINGOLES



c.6. Ver combinaciones

Al pulsar este botón el programa pasará al formulario de visualización de combinaciones/boletos para mostrarnos nuestra combinación y sus datos asociados.

Más información en la sección OTRAS OPCIONES-VER COMBINACIONES.

c.7. Rellenar partidos de la quiniela

Para rellenar los nombres de los partidos de nuestra quiniela disponemos de 4 opciones:

- Pinchando simplemente en el nombre podremos escribirlos a mano.
- Pulsando el botón pequeño J (situado más o menos en el centro de la pantalla):
Una vez que pulsemos dicho botón se nos abrirá el formulario para poder rellenar los nombres de los partidos, dicho formulario se carga con los datos del fichero EQUIPOS.TXT, este fichero lo podemos editar a mano desde cualquier editor de textos o descargarnos las actualizaciones desde la Web de Quiniwin.
- Cargar una jornada de disco ya hecha (opción cargar Quiniela Base).
- Cargar los partidos de una jornada directamente desde Internet, lo podemos hacer pulsando el botón J y después en la nueva pantalla que se nos abre, pulsar el botón de carga desde Internet (arriba a la izquierda).
Después debemos elegir la jornada y la temporada que queremos cargar y pulsar el botón "conectar".

d. UTILIDADES GENERALES

En esta sección podemos realizar el tratamiento de combinaciones en ASCII. El programa para ello nos proporciona una serie de utilidades que son las siguientes:

The screenshot shows the 'QUINIWIWINGOLES 2024' application window. It features a toolbar with icons for navigation and file operations. Below the toolbar is a section titled 'Opciones' (Options) with various settings:

- Multiplicar Sistemas
- Sumar Sistemas (directo)
- Sumar Sistemas (quita apuestas repetidas)
- Intersección Sistemas (apuestas comunes)
- Restar Sistemas (Sistema 1 - Sistema 2)
- Fraccionador
- Ordenar Sistema **Ascendente**
- Compactar Sistema
- Decompactar Sistema
- Convertir formato ASCII a .NUM
- Convertir formato .NUM a ASCII
- Generador de apuestas aleatorias

Below the options is a table with the following data:

			Nombre del Fichero	Apuestas	Triples	Dobles	Con 14 Signos
1.	Borrar	Abrir	00t11D.TXT	2.048	0	11	DDDDDDDDDD111
2.	Borrar	Abrir	00t12D.TXT	4.096	0	12	DDDDDDDDDD111

At the bottom of the window, a status bar displays the message: 'Proceso de SUMA de sistemas (directo) terminado CORRECTAMENTE' and 'Nº Apuestas Sistema Resultante : 6.144'.



QUINIWIINGOLES



d.1. Opciones generales

Una vez seleccionada una de las opciones de utilidades y procesada, disponemos de 2 opciones, podemos guardar la combinación resultante en formato ASCII y/o podemos visualizarla en el Bloc de Notas.

d.2. Multiplicar Sistemas

Con esta opción podemos multiplicar sistemas, es decir, podríamos coger un sistema con 4 triples y otro con 4 dobles y multiplicarlos, en este caso el sistema resultante tendría 4 triples y 4 dobles con el número de apuestas resultante igual a la multiplicación de las apuestas de los dos sistemas iniciales.

En la multiplicación de sistemas NO se permite sobrepasar los 15 partidos, es decir, la suma de triples y dobles del sistema resultante no debe superar 15.

También en la multiplicación de sistemas, los triples y dobles de los sistemas a multiplicar deben estar en orden (han de estar en las primeras posiciones de la combinación cargada, así: TTTT11111111111).

d.3. Sumar Sistemas (directo)

Con esta opción sumamos sistemas directamente sin importarnos como son, la única limitación que tiene es que la suma de los dos sistemas no debe sobrepasar las 14.348.907 apuestas (15 triples).

d.4. Sumar Sistemas (quitar apuestas repetidas)

Con esta opción sumamos sistemas quitando las apuestas repetidas, la única limitación que tiene es que la suma de los dos sistemas no debe sobrepasar las 14.348.907 apuestas (15 triples).

El programa nos informará además del número de apuestas repetidas que se han encontrado al realizar la suma.

d.5. Intersección Sistemas (apuestas comunes)

Con esta opción nos quedamos con las apuestas comunes a ambos sistemas.

d.6. Restar Sistemas (Sistema 1 – Sistema 2)

Con esta opción lo que hacemos es restar apuestas. Es decir quitamos las apuestas del sistema 1 que estén dentro del sistema 2.

d.7. Fraccionador

Fracciona una combinación en varios ficheros.



QUINIWIINGOLES



Aquí disponemos de 2 opciones de fraccionado:

1. Por tramos:

El programa nos fraccionará la combinación seleccionada en N tramos, quedando en el tramo final las apuestas sobrantes.

2. Por Número de apuestas:

El programa nos fraccionará la combinación seleccionada en N trozos según los números de apuestas que le hayamos introducido, como en el caso anterior, en el bloque final quedarán las apuestas sobrantes.

d.7. Ordenar Sistema (Ascendente/Descendente)

Aquí el programa lo que hace es coger una combinación en ASCII y ordenarla lexicográficamente, es decir primero las apuestas que empiezan por uno, luego por equis y luego por doses. La ordenación puede ser ascendente o descendente.

Ejemplo: Dado el sistema de 9 apuestas siguiente:

```
XXXX221211111111
X11X222211111111
1X2222XX11111111
2X2X12X211111111
2X212X2X11111111
2222X11X11111111
X221X221111111111
22XX22X1111111111
2XXXX212111111111
```



QUINIWIINGOLES



El sistema quedaría así ordenado ASCENDENTEMENTE:

```
1X2222XX11111111
X11X222211111111
XXXX221211111111
X221X221111111111
2XXXX212111111111
2X212X2X11111111
2X2X12X211111111
22XX22X111111111
2222X11X11111111
```

d.8. Compactar Sistema

Con esta opción pasamos las apuestas en ASCII(texto) a formato compactado.

Esto lo podemos utilizar para ahorrarnos espacio en disco ya que el formato compactado ocupa menos espacio en disco que el formato ASCII.

También lo podemos hacer para imprimir combinaciones en boletos múltiples (a veces se ahorran muchos boletos).

El formato compactado es el siguiente:

"1"=1, "X"=X, "2"=2, "1X"=D, "12"=3, "X2"=V,"1X2"=T

Nota: No todos los ficheros de apuestas pueden ser compactados. El programa al compactar nos informará del número de apuestas que se han compactado.

Por último aquí tenemos la opción de elegir "optimizar" la compactación, con esta opción a veces se compactan mejor las combinaciones.

d.9. Decompartar Sistema

Este es el proceso inverso a Compactar, es decir si cogemos una combinación compactada como por ejemplo: D11111111111111

Nos generaría dos apuestas en ASCII estándar a partir de ella que serían:

```
1111111111111111
X1111111111111111
```

d.10. Convertir formato ASCII a .NUM

Convierte una combinación en formato ASCII a formato .NUM

El formato .NUM es un formato encriptado que hace que las combinaciones en ASCII ocupen menos espacio en disco.

d.11. Convertir formato. NUM a ASCII

Convierte una combinación en formato .NUM a formato ASCII

El formato .NUM es un formato encriptado que hace que las combinaciones en ASCII ocupen menos espacio en disco.

d.13. Generador de apuestas aleatorias

Aquí también disponemos de la opción generador de apuestas aleatorias, el cual nos permite generar X columnas según los % que le hayamos introducido.



QUINIWINGOLES



GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS POR %

Método Generador : 1. MAS EXACTO - Probabilidad de MAS REPETIDAS

14 Triples y **0 Dobles**

	PORCENTAJES INICIALES			PORCENTAJES GENERADOS		
	%1	%X	%2	%1	%X	%2
1.	42	32	26	42%	32%	26%
2.	51	26	23	51%	26%	23%
3.	35	29	36	35%	29%	36%
4.	20	28	52	20%	28%	52%
5.	36	33	31	36%	33%	31%
6.	33	31	36	33%	31%	36%
7.	18	25	57	18%	25%	57%
8.	71	18	11	71%	18%	11%
9.	71	18	11	71%	18%	11%
10.	67	19	14	67%	19%	14%
11.	22	23	55	22%	23%	55%
12.	20	22	58	20%	22%	58%
13.	16	19	65	16%	19%	65%
14.	49	25	26	49%	25%	26%

Elegir resultados pleno al 15

0-0 0-0 0-0

15. 100 0 0 100% 0% 0%

50 30 20 % LAE % Casas X % % Mostrar diferencia +/- : 5

Nº Apuestas a Generar : 3000 Generar Guardar

NOTA : Pueden generarse apuestas repetidas

Tenemos 2 métodos de generación de apuestas:

- Método 1: Más exacto con probabilidad de generar más repetidas.
- Método 2: Menos exacto con probabilidad de generar menos repetidas.

También disponemos de las opciones de abrir, guardar y ver porcentajes.



QUINIWINGOLES



e. ESCRUTADOR INDEPENDIENTE

Con esta opción abriremos el Escrutador Independiente del programa que funciona de manera totalmente autónoma.

The screenshot shows the 'Escrutador Independiente de QUINIWINGOLES' application. The interface includes a menu bar with 'Archivo' and 'Ayuda'. The main window displays the file path 'Fichero : f1100d_0-7v_6446.txt', the number of bets 'Apuestas : 6.446', and the total amount '4.834,50 Euros'. The central area is titled 'LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO' and 'SENCILLO-MÚLTIPLE 261'. It features a grid for 'Boleto : 1/806' with columns for 'C.G.', 'R', and 'Base %'. The grid contains numbers 1-9 and 'X' marks. On the right, there is a section 'ACIERTOS' with a list of numbers and a table of 'PREMIOS'.

Nº PREMIOS	EUROS	%
15 : 1	937.500,00	
14 : 81	24.691,36	
13 : 2010	466,42	
12 : 21940	42,73	
11 : 138444	6,77	
10 : 562078	2,00	
PREMIOS TOTALES		
	2,00	
	0,04%	

Con este escrutador podremos escrutar cualquier combinación en formato texto (ASCII) como si estuviéramos dentro del programa.

Este escrutador permite también visualizar los porcentajes de signos de nuestra combinación y sacar un informe del número de boletos premiados. Con este escrutador podremos escrutar cualquier combinación en formato texto (ASCII) como si estuviéramos dentro del programa.

f. ACERCA DE...

En esta sección podremos ver los créditos del programa y su (historial de cambios, novedades, errores corregidos, etc.). Para poder ver la historia del programa, el fichero HISTORY.txt ha de estar en el mismo directorio principal que el programa.

g. SALIR

Cerrar y salir del programa.



QUINIWIWINGOLES



4. OTRAS OPCIONES

a. IMPRIMIR BOLETOS Y CODIGOS QR

En este formulario podemos imprimir los boletos y los códigos QR que componen nuestra quiniela.

A continuación se explican detalladamente las opciones de las que disponemos:

Información General

Quiniela Base: Es el nombre de la quiniela que se va a imprimir, es posible cambiarlo. Dicho nombre saldrá en todos los boletos que imprimamos.

En este apartado también se nos muestra información sobre el número de apuestas, número de boletos y precio de la combinación que vamos a imprimir.

Apuestas por Boleto: Con esta opción podemos indicar el número de apuestas que queremos imprimir en cada boleto, los valores permitidos están entre 2 y 8.

Opciones de Impresión

La configuración que se puede cambiar es la siguiente:

1-Imprimir Cabecera y Número de Boleto: Con esta opción podemos indicar que NO se nos imprima la cabecera con el nombre de la quiniela y el número de boleto en los boletos.

2-Imprimir Pleno al 15 GOLES:

Si activamos esta opción se nos imprimirá el pleno al 15 en nuestro boleto.



QUINIWIINGOLES



3-Imprimir Códigos de Barras:

Con esta opción podemos seleccionar si se imprimen o no los códigos de barras en el boleto.

Imprimir Resumen en último Boleto:

Esta opción sólo estará disponible si se ha elegido imprimir TODOS los boletos. Con ella al finalizar la impresión de los boletos se nos imprimirá un resumen con información de la quiniela que acabamos de imprimir.

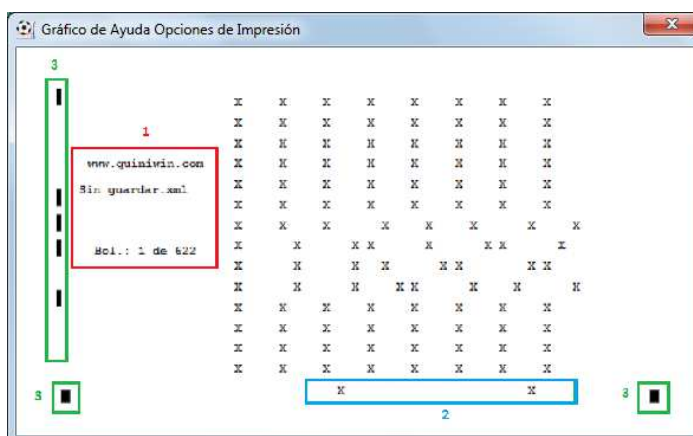
Seleccionar impresora:

Con esta opción podemos seleccionar la impresora por la que queremos imprimir.

Número de Boletos:

Es el número de boletos que vamos a imprimir.

Tenemos tres posibilidades: imprimir todos los boletos, imprimir un intervalo de boletos o imprimir un sólo boleto.



Configuración Boletos

Orientación: Podemos elegir imprimirlos los boletos en horizontal o en vertical.

Tipo de papel: Con esta opción indicamos el tipo de papel en el cual queremos imprimir los boletos, hay 2 tipos:

- 1. En Reverso Boletos**
- 2. En Hojas en Blanco**
- 3. En Códigos QR**

A-En Reverso Boletos

Con este método podremos imprimir los boletos en el reverso de los boletos oficiales del LAE.

Aquí dispondremos de las siguientes opciones:

- 1. Margen Izquierdo:* Es la distancia entre el margen izquierdo del boleto y la primera X.
- 2. Margen Superior:* Es la distancia entre el margen superior del boleto y la primera X.



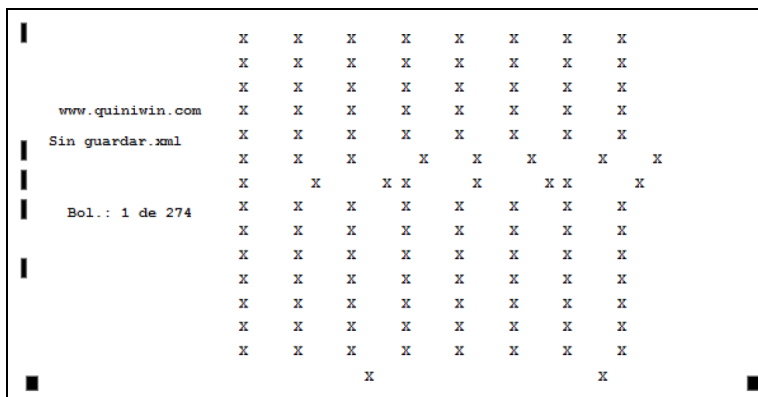
QUINIWINGOLES



Las dos opciones de márgenes permiten valores negativos. En la Web de Quiniwin, en la zona de descargas, hay valores de ejemplo para diferentes modelos de impresoras.



Ejemplo de boleto impreso con este método:



B-En Hojas en Blanco

Con este método podremos imprimir los boletos en hojas en blanco. El programa nos pintará el boleto para poder cortarlo para su posterior sellado. Dispondremos de las mismas opciones que en el método anterior.

Ejemplo de boleto impreso con este método:





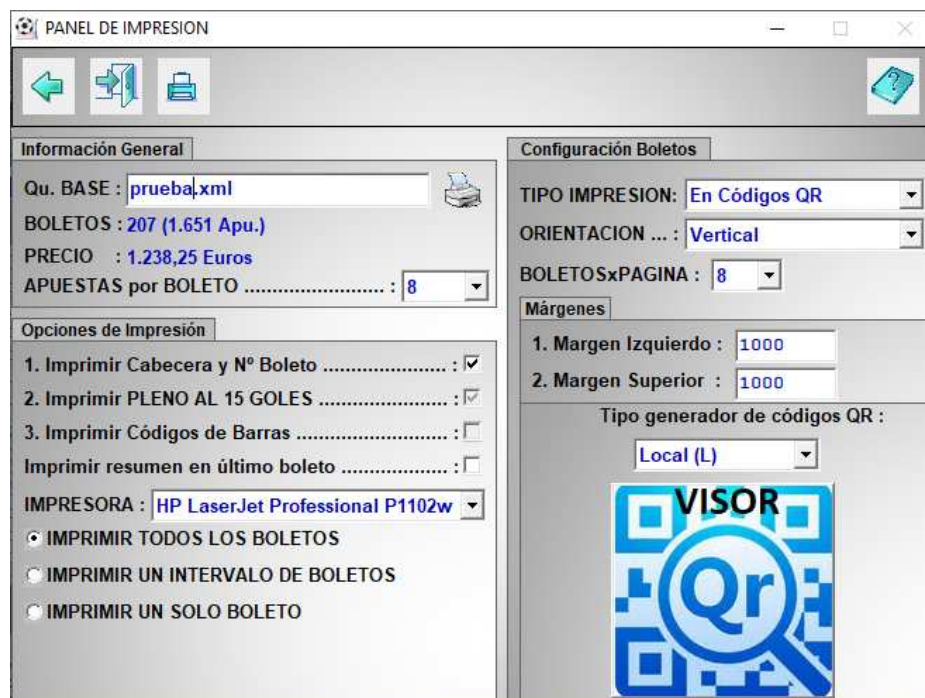
QUINIWINGOLES



C-En Códigos QR

Permite imprimir combinaciones en códigos QR con el formato oficial de SELAE.

Disponemos además de 2 opciones para los códigos QR que son imprimir códigos QR (botón imprimir) y pre-visualizarlos en pantalla con un VISOR:



Pantalla con el visor de códigos QR abierto:





QUINIWINGOLES



b. VER COMBINACIONES / BOLETOS

En este formulario podemos visualizar las apuestas/boletos que componen nuestra quiniela.

También podemos ver una estimación de los premios de nuestra quiniela en base a unos porcentajes que debemos indicarle al programa.

Con el botón Volver se vuelve al menú anterior del que hemos venido.

En este formulario además existen diferentes opciones:

QUINIWINGOLES 2023 - Fichero : Quiniwin2022_pruebaGeneral.xml

Nombre Quiniela Base: Quiniwin2022_pruebaGeneral.xml Información Quiniela: Apuestas: 264 198,00 Euros

Nº BOLETO : 1

PARTIDOS DE LA JORNADA	R	A	BASE	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Alavés-Elche	1	X	2	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Betis-Valencia	1	X	2	X	X	X	X	X	X	X	X
3. Celta-Real Sociedad	1	X	2	X	X	X	X	X	X	X	X
4. Mallorca-Sevilla	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
5. Granada-Getafe	1	X	2	X	X	X	X	X	X	X	X
6. Espanyol-Athletic Club	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
7. Levante-At. Madrid	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
8. Real Madrid-Osasuna	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
9. Villarreal-Cádiz	1	X	2	X	X	X	X	X	X	X	X
10. Juventus-Sassuolo	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
11. Sampdoria-Atalanta	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
12. Cagliari-Roma	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
13. Empoli-Inter De Milán	1	X	2	X	X	X	X	X	X	X	X
14. Lazio-Fiorentina	1	X	2	X	X	X	X	X	X	X	X
15. Rayo Vallecano-Barcelon	0-0			0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0	0-0

ACIERTOS EN CADA APUESTA: 6 6 8 8 8 9 6 8

ACIERTOS: 4

Nº PREMIOS	EUROS	%
15: 0	937.500,00	
14: 1	2.000.000,00	
13: 46	20.380,43	
12: 763	1.228,70	
11: 7567	123,89	
10: 49564	22,70	

b.1. Cambiar Resultados

Podemos pulsar directamente sobre la columna ganadora para ir cambiando los resultados. Los premios se actualizarán automáticamente.

En la VENTANA de ACIERTOS de la derecha, se nos mostrará un resumen del número de aciertos de todas las combinaciones que componen nuestra quiniela, y en el caso de que halláramos obtenido premios de 15, 14, 13, 12, 11 o 10, se nos mostrarán además los números de los boletos premiados.

Aquí disponemos además de 2 opciones:

1-Calculadora de premios:

Con esta opción introduciendo el precio de cada premio podremos calcular el importe que vamos a cobrar.



QUINIWINGOLES



Calculadora de Premios

Fecha Sorteo : 03 01 2021 Consultar Día : D Recaudación : 2.669.930,00

Col. Ganadora : 1-X-2-1-1-2-1-X-2-X-1-1-1-X-11 Bote : 0,00

Datos Ultimo Sorteo

BASE	Jor.:	Tem.:
1. Villarreal-Levante	25	2020/2021
2. Betis-Sevilla		
3. Getafe-Valladolid		
4. Real Madrid-Celta		
5. Athletic Club-Elche		
6. Alavés-At. Madrid		
7. Eibar-Granada		
8. Real Sociedad-Osasuna		
9. Huesca-Barcelona		
10. Fuenlabrada-Leganés		
11. Rayo Vallecano-Alcorcón		
12. Las Palmas-Espanyol		
13. Almería-Ponferradina		
14. R. Oviedo-Mallorca		
15. Valencia-Cádiz		

Premios Sorteo	
Acertantes	Premios
15 : 1	200.244,77
14 : 14	30.513,49
13 : 275	728,16
12 : 3.660	54,71
11 : 30.768	6,51
10 : 143.371	1,68

Calculadora		R
Aciertos	Premios	
15 : 0	200.244,77	X
14 : 0	30.513,49	X
13 : 1	728,16	1
12 : 5	54,71	X
11 : 7	6,51	1
10 : 18	1,68	X
1.077,52		2
544,2%		2
		1
		1
		0-0

Nota: Se recomienda consultar los datos oficiales en la web de SELAE (www.loteriasypuestas.es)

2-Informe de número de boletos premiados con sus premios:

BOLETO	01	02	03	04	05	06	07	08
1	11	--	10	--	10	10	11	10
2	--	10	--	--	10	--	12	10
3	11	10	11	11	12	11	10	10
4	10	11	10	11	11	10	10	10
5	10	12	13	12	11	11	11	12
6	11	11	--	10	--	10	10	11
7	10	--	10	--	--	10	--	12
8	10	11	10	11	10	--	--	--
9	--	11	10	10	--	10	--	--

Después pinchando en el cuadro de texto NUMERO DE BOLETO (centro de la pantalla), podemos introducir un número de boleto al que queremos ir y al pulsar "ENTER" nos situaremos en dicho boleto. También podemos movernos de boleto en boleto con los botones de las FLECHAS al lado del número de boleto de la parte superior.

b.2. Guardar en formato ASCII

Guarda la reducción en modo ASCII estándar.

Tenemos la posibilidad además de indicar el número de signos que queremos guardar (entre 1 y 15), si elegimos 15, se nos preguntará que signo queremos añadir como signo número 15 (1, X o 2).

Las combinaciones se guardarán en horizontal y con una combinación detrás de otra de la siguiente forma:

```

111111111111111
1111X1111111111
111121111111111
111X11111111111

```



QUINIWIINGOLES



b.3. Guardar en formato ASD-json

Con esta opción podemos generar un fichero con el formato exigido por el L.A.E. según la norma ASD-json

Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 100.

b.4. Ver en Bloc de Notas

Pulsando esta opción se nos abre el Bloc de Notas de Windows con nuestra combinación actual en modo ASCII.

b.5. Menú de Impresión

Nos lleva al menú principal de impresión (Ver sección OTRAS OPCIONES-IMPRIMIR BOLETOS).

b.6. Análisis de signos y %

Esta es una opción muy potente, aquí se nos muestra la distribución y % de signos (1, X o 2) de cada partido de la quiniela que estamos realizando.

Además también se nos muestra el número de variantes por apuestas y sus %.

Disponemos además de la opción de guardar cualquier número y tipo de signo a disco.

Por último se nos muestra también el número de signos 1, X y 2 globales de la quiniela.

b.7. Escrutinio contra fichero

Con esta opción podemos realizar el escrutinio de nuestra combinación contra varias columnas ganadoras (máximo 32.766).

Dentro de esta sección disponemos de varias opciones:

1-Podemos cargar las columnas desde disco o introducirlas a mano nosotros mismos.

2-Podemos marcar partidos de nuestra quiniela base y decirle al programa que nos genere a partir de los partidos restantes las columnas para luego poder realizar el escrutinio sobre ellas y así saber qué posibilidades de premio tenemos.

3-Poder pedir que se nos muestren todos los premios (15, 14, 13, 12, 11 y 10) o sólo los que nosotros deseemos.

4-Podemos pedirle al programa que nos calcule una estimación de los premios de las apuestas en base a unos porcentajes de entrada.

5-Por último disponemos de la posibilidad de guardar nuestras columnas con las que hemos realizado el escrutinio.



QUINIWINGOLES



Escrutinio Contra Fichero

BASE	R	M	APUESTAS A COMPROBAR	PREMIOS
1. Girona-Atl	1X2	1		Posibilidades de 15: 0 (0%)* Int. Premios: 0-0
2. At. Madrid	X	X		Posibilidades de 14: 0 (0%) Int. Premios: 0-0
3. R. Oviedo	1 2	1	1X11111111111111	Posibilidades de 13: 41 (7,12%) Int. Premios: 1-1
4. Real Madr	1	1	1X11111111111112	Posibilidades de 12: 235 (40,8%) Int. Premios: 1-5
5. Mallorca-F	1X2	1	1X111111111111X1	Posibilidades de 11: 233 (40,45%) Int. Premios: 1-12
6. Barcelona	1	1	1X111111111111X2	Posibilidades de 10: 56 (9,72%) Int. Premios: 4-25
7. Betis-Cel	1 2	1	1X11111111111121	Entre 9 y 0: 11 (1,91%)
8. Rayo Valle	1 2	1	1X11111111111122	1. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 0 de 10
9. Valladolid	X	X	1X1111111111211	2. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 0 de 10
10. R. Zaragoza	1 2	2	1X1111111111212	3. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 0 de 10
11. Ceuta-Dep	1 2	2	1X11111111112X1	4. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 13 de 10
12. Eibar-Bur	1 2	2	1X11111111112X2	5. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 0 de 10
13. Sporting-G	1X2	1	1X1111111111221	6. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 7 de 10
14. Albacete	1 2	1	1X1111111111222	7. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 0 de 10
15. Real Sociedad-Osas	1 2	1	1X1111111112111	8. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 25 de 10
				9. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 0 de 11, 13 de 10
				10. 0 de 15, 0 de 14, 0 de 13, 0 de 12, 7 de 11, 16 de 10

AÑADIR APUESTA: +

Escrutinio Contra Fichero

BASE	R	M	APUESTAS A COMPROBAR	PREMIOS
1. Villarreal	1	1	1. Apuesta: 1X12XX12X1X1X1	Premios: 0-0
2. Valencia-F	1X2	X		0 de 15, 0 de 14, 2 de 13, 11 de 12, 57 de 11, 171 de 10, 349 de 9
3. Alavés-Atl	1X2	1		Estimación: 945,39 euros
4. Osasuna-Ba	1X2	2		% Recuperación: 50,18%
5. Celta-Elec	1X2	X	2. Apuesta: 1X12XX12X1X1XX	Premios: 0-0
6. Getafe-Ray	1X	X		0 de 15, 0 de 14, 2 de 13, 19 de 12, 79 de 11, 224 de 10, 421 de 9
7. Betis-R. C	1X	1		Estimación: 2.828,56 euros
8. Espanyol-F	1X2	2		% Recuperación: 150,14%
9. Cultural	1X2	X	3. Apuesta: 1X12XX12X1X1X2	Premios: 11, 171 de 10
10. Castellón	1X	1		11, 224 de 10
11. Eibar-Má	1X2	X		11, 196 de 10
12. Racing Sar	1	1		
13. Sporting-G	1X2	X		
14. Las Palmas	1X2	1		
15. Sevilla-Real Sociad	1	1		

Cerrar

AÑADIR APUESTA: +

c. OPCIONES DE LOS REDUCTORES

c.1. Tipos de reducción:

El programa permite reducir al 14, al 13, al 12, al 11, al 10 y al 9 cualquier combinación.

c.2. Métodos de reducción:

Esta es la gran característica de Quiniwin, posee tal vez el mejor y más rápido reductor del mercado. Su nuevo método **REDWIN** es potentísimo y ultra-rápido. De todas maneras, el programa nos ofrece tres métodos de reducción diferentes:



QUINIWINGOLES



TRADICIONAL:

- Proceso infinito.
- Es el método tradicional de reducción, es decir el de comparación pura y dura, es el MAS RAPIDO en velocidad de reducción pero por contra reduce MUCHO MENOS que los demás, evidentemente las combinaciones reducidas con este método darán por regla general más premios.

007R:

- Proceso infinito también.
- Este es otro de los métodos de reducción, es ultra-rápido.
- Está basado en un nuevo concepto de reducir hasta ahora desconocido, con él se pueden conseguir muchas de los actuales récords de súper-reducidas conocidos, como por ejemplo:
 - 4t al 13 por 9 apuestas
 - 5t al 13 por 27 apuestas
 - 7d al 13 por 16 apuestas
 - 8d al 13 por 32 apuestas
 - 14d al 12 por 256 apuestas
 - etc.
- Este método además permite la opción de reducir por porcentajes, es decir, por ejemplo podríamos reducir una combinación 50% al 13.
Para ello sólo tendríamos que variar la cajita que nos sale con el %, por defecto viene con el valor 100 (los valores posibles están en el rango 1 a 100).

REDWIN:

- Proceso infinito también.
- Este es el nuevo método de reducción, es potentísimo, en la actualidad no existe ningún reductor que lo supere.
- Con este método el programa es una de las aplicaciones que MAS REDUCE del mercado, de hecho hasta la fecha no hay ningún programa que reduzca MAS y MAS RAPIDO, está basado en un nuevo concepto matemático innovador, con él se pueden conseguir muchas de los actuales récords de súper-reducidas conocidos.

Tabla de apuestas obtenidas con el método REDWIN (SEC=60):

Tipo	Apuestas	Nº Ciclo	Ciclo Final Probado
05t13	27	-	-
06t13	75	48	30000
07t13	216	1395	15000
08t13	617	1636	3500
09t13	1728	957	1600
10t13	4788	2349	2700
11t13	13465	1235	1300

En cualquier momento durante los procesos de reducción, podemos detener el proceso pulsando el botón STOP. En dicho momento, el programa se quedará con la mejor reducción obtenida hasta el momento.



QUINIWIINGOLES



c.3. Reducción por Porcentajes:

Permite reducir una combinación al 14, al 13, al 12, al 11 al 10 y al 9 entre el 1% y el 100%. Por defecto siempre reduce al 100%.

Ejemplo: 4 triples son 81 apuestas
Si lo reducimos 100% al 13 nos darán 9 apuestas
Si lo reducimos 50% al 13 nos dará 5 apuestas y nos garantiza el premio de 13 en el 50% de los casos.

Es muy aconsejable cuando se reduzca por porcentajes, ver las garantías y porcentajes inferiores de la combinación reducida.

c.4. Reducción por Número de apuestas:

Esta opción funciona de la siguiente manera:

- 1-Seleccionamos la opción número de apuestas
- 2-Indicamos el número de apuestas que queremos
- 3-Iniciamos el proceso de reducción (botón reducir).

En esta opción el programa ejecutará un UNICO ciclo de reducción, parándose en el número de apuestas indicadas, evidentemente, el resultado de apuestas siempre será igual o menor que el número pedido.

Es muy aconsejable también aquí, ver las garantías y porcentajes inferiores de la combinación reducida.

c.5. Reducción a partir de un número de ciclo X:

Esta es una de las opciones más potentes, ya que con ella podemos llegar a conseguir RECORDS del MUNDO de reducciones.

Con esta opción podemos indicarle al programa que continúe reduciendo nuestra combinación a partir de donde la dejó la última vez, esto es muy útil para reducciones puras y para nuestros sistemas propios reducidos que nos hayamos creado con el tiempo.

Ejemplo:

Todos sabemos que la super-reducida de 7 triples al 13 está por 186
Pues bien el programa la saca en los siguientes ciclos en:

Método 007R:

Nº de Ciclo	Nº Apuestas
1	239
...	
7	231
804	229
...	
415363	226

Método REDWIN:

Nº de Ciclo	Nº Apuestas
1	239
...	
96	231
212	224
...	
457	217



QUINIWINGOLES



Evidentemente cuantos más ciclos probemos mayores posibilidades tendremos de conseguir la súper-reducida.

Para sacarla por 226 con el método 007R, sólo tendremos que introducir el número de ciclo deseado, en este caso $415363-1=415362$ y la obtendrá por 226 casi inmediatamente.

c.6. Reducción por Búsqueda aleatoria con semilla:

Por defecto los reductores utilizan para reducir una búsqueda secuencial de la mejor reducción.

Activando esta opción podemos indicarle al reductor que utilice búsqueda aleatoria de la mejor reducción.

Evidentemente con la búsqueda aleatoria no tiene ningún sentido la opción anterior de búsqueda a partir de un número de ciclo X, por lo tanto esa opción aparecerá desactivada.

Vamos a ver un ejemplo de uso de búsqueda aleatoria con semilla:
Buscamos obtener el record de reducción al 13 de 4 triples y 3 dobles (dobles a "12") que son 72 apuestas.

Si reducimos con el programa sin tocar ningún parámetro, la reducida saldrá por 75 apuestas después de muchos ciclos.

Sin embargo si ponemos los siguientes parámetros:

Método : Redwin 1.2m

SEC : 8

Reductoras : Internas

Modo Aleatorio : Si - Semilla Generada: 8568494

Saldrá por 72 apuestas en pocos ciclos.

Opciones de Reducción

Opciones Generales

Tipo de Reducción : A1 13 Sec. : 60

Método de Reducción : Redwin 1.3m

Apuestas Reductoras : Internas

Número de Premios : 1

NºApuestas 1 100 %

Generar Número de Apuestas Exactas

Opciones Avanzadas

Activar Ciclos

Nº de ciclo inicial : 0

Salto : 1

Más Variantes

Búsqueda Aleatoria 0 Semilla

Cada vez que realicemos una reducción con la búsqueda aleatoria, el reductor elegirá una semilla aleatoria de partida, dicha semilla se nos guardará al terminar la reducción por si queremos utilizarla en algún otro momento.

Para podemos visualizar dicha semilla tenemos 2 opciones: generar el informe de reducción o ponernos encima de la casilla de la semilla, si hacemos esto se nos mostrará un tooltip amarillo con la semilla generada.

Para utilizar la semilla generada, debemos ponerla en el cuadro de semilla, que por defecto tiene el valor 0.



QUINIWIINGOLES



c.7. Reducción con tendencia a Más variantes:

Esta es otra de las nuevas y potentes opciones de los reductores que incorpora el programa.

Por defecto el programa reduce en modo "normal", activando esta opción, le podemos indicar que al reducir elija las apuestas que más variantes tienen, esto puede ser útil por ejemplo al reducir quinielas que pensamos que en la quiniela ganadora van a salir muchas variantes.

c.8. Columnas internas y externas:

El programa en sus reductores además nos da la posibilidad de elegir si queremos reducir nuestra combinación con columnas EXTERNAS o INTERNAS, esto es muy útil, ya que existen algunas combinaciones condicionadas que no pueden ser reducidas con sistemas de columnas internas pero sí con sistemas de columnas externas, como por ejemplo:

8 triples con 6 variantes, 3 equis y 3 doses (560 apuestas)

Reducción 13 método 007R INTERNAS = 560 apuestas.

Reducción 13 método 007R EXTERNAS (ciclo 1)= 157 apuestas.

Reducción 13 método 007R modo más variantes EXTERNAS (ciclo 1)= 142 apuestas.

La diferencia fundamental entre los dos sistemas es que al reducir con columnas externas, se utilizarán para reducir las columnas del sistema total, sin embargo con columnas internas, sólo cogerá para reducir las columnas del sistema condicionado.

Normalmente el sistema con columnas internas suele ser más rápido pero a veces reduce menos o incluso puede darse el caso que no pueda reducir alguna combinación como la del ejemplo de arriba.

c.9. Ver intervalos de la reducción:

Con esta opción podremos ver los intervalos de reducción entre 0% y 100%.

Esta opción se calcula de forma automática cada vez que reduzcamos. Además dentro de ella se nos da la posibilidad de guardar las apuestas por intervalo y de imprimir un resumen de todos los intervalos.

INTERVALO	REDUCCION (Apu. - %)	REDUCIDAS (Apu. - %)	RELACION
3.	1361 -- 006,89%	34025 -- 015,01%	08,12%
4.	1857 -- 009,40%	45353 -- 020,00%	10,60%
5.	2373 -- 012,01%	56705 -- 025,01%	13,00%
6.	2888 -- 014,62%	68035 -- 030,01%	15,39%
7.	3407 -- 017,24%	79374 -- 035,01%	17,77%
8.	3966 -- 020,07%	90706 -- 040,01%	19,94%
9.	4547 -- 023,01%	102042 -- 045,00%	21,99%
10.	5167 -- 026,15%	113376 -- 050,00%	23,85%
11.	5826 -- 029,49%	124711 -- 055,00%	25,51%
12.	6543 -- 033,12%	136045 -- 060,00%	26,88%
13.	7321 -- 037,05%	147383 -- 065,00%	27,95%
14.	8172 -- 041,36%	158718 -- 070,00%	28,64%
15.	9132 -- 046,22%	170059 -- 075,00%	28,78%



QUINIWINGOLES



c.10. Ver % antes y después de reducir

Con esta opción podremos visualizar los % de nuestra combinación antes y después de reducir.

También se nos mostrará una comparativa de ambos % en base a colores:

- Color Verde: Desviación pequeña o nula
- Color Naranja: Desviación media
- Color Rojo: Desviación grande

PORCENTAJES							
Apu. : 998				Apu. : 213			
Antes de Reducir				Después de Reducir			
	1	X	2	1	X	2	
1.	43,79 %	24,65 %	31,56 %	53,52 %	22,54 %	23,94 %	1.
2.	46,59 %	23,35 %	30,06 %	52,58 %	22,54 %	24,88 %	2.
3.	39,08 %	34,47 %	26,45 %	48,83 %	31,46 %	19,72 %	3.
4.	41,18 %	26,55 %	32,26 %	47,89 %	24,41 %	27,7 %	4.
5.	66,83 %	15,33 %	17,84 %	76,53 %	10,33 %	13,15 %	5.
6.	52,1 %	27,25 %	20,64 %	62,44 %	23,94 %	13,62 %	6.
7.	96,49 %	1,5 %	2 %	99,53 %	0 %	0,47 %	7.
8.	96,49 %	1,5 %	2 %	99,53 %	0 %	0,47 %	8.
9.	16,33 %	66,03 %	17,64 %	16,43 %	62,91 %	20,66 %	9.
10.	40,48 %	26,75 %	32,77 %	50,23 %	22,07 %	27,7 %	10.
11.	34,57 %	25,55 %	39,88 %	39,44 %	25,82 %	34,74 %	11.
12.	26,05 %	34,47 %	39,48 %	30,99 %	33,8 %	35,21 %	12.
13.	100 %	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	13.
14.	100 %	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	14.
15.	100 %	0 %	0 %	100 %	0 %	0 %	15.

■ Desviación pequeña
 ■ Desviación media
 ■ Desviación grande

c.11. Ver resumen parámetros reducción

Con esta opción podremos ver los parámetros que hemos usado en la última reducción generada.

Ejemplo de informe resumen:

PARAMETROS REDUCCION

```

-----
Tipo                : Al 13
Método              : Redwin 1.2m
SEC                 : 60
Apuestas            : Externas
Por Porcentaje     : 100%
Apuestas Exactas   : No
Nº Premios         : 1
  
```

OPCIONES AVANZADAS

```

-----
Nº Ciclo Inicial   : 0
Modo Aleatorio     : No
Más Variantes      : No
  
```

COMBINACION ACTUAL

```

-----
Pronóstico         : 6 Triples y 0 Dobles (TTTTTT111111111)
Nº Apuestas        : 75
Precio             : 37,50 Euros
  
```



QUINIWIINGOLES



c.12. Activar ciclos:

Con esta opción activamos o desactivamos el proceso de ciclos.

c.13. Parámetro SEC:

Este parámetro sólo es aplicable al reductor REDWIN.

Variando este parámetro podemos lograr que nuestras reducciones 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 60.

Vamos a poner un ejemplo para explicar su potencia:

Todos sabemos que el record absoluto de 6 triples al 13 son 73 apuestas. El programa en modo normal (reductor REDWIN) la obtiene por 75 apuestas en el ciclo 48 con SEC=60, ningún reductor consigue igualarle.

Pues bien, si cambiamos el parámetro SEC al valor 8 o 12, en pocos ciclos obtendrá el record absoluto que son 73 apuestas.

c.14. Opción reducir a N premios:

Con esta opción podemos pedirle al reductor que nos garantice entre 1 y 4 premios.

Con ello, al realizar el cálculo, el sistema será más caro pero nos asegurará X premios y más premios de categorías inferiores y más posibilidades al premio superior (en este caso del 14/15).

Si esta activada la opción de ciclos, el programa realizará ciclos infinitos por cada premio, debiendo ser nosotros quien los pare, es decir, si pedimos 2 premios, debemos parar la reducción 2 veces (una por cada premio).

Notas Importantes:

Si le pedimos al programa reducir a 2 premios de 13 y reducir al 80%, lo que hará el programa al reducir será reducir primero buscando el 80% al 13 antes de buscar los 2 premios de 13. Esto es así porque el programa al reducir finaliza la búsqueda de reducción con la primera opción que se cumpla.

Por eso siempre recomendamos calcular las garantías al finalizar cuando se mezclen diferentes opciones del reductor.

c.15. Opción pausa en la reducción:

El programa en esta versión posee una opción innovadora que es la posibilidad de en mitad del proceso de reducción, poder hacer pausa en dicho proceso, esta opción nos permite 2 cosas: poder guardar reducciones parciales generadas por el programa y poder parar y continuar a nuestro gusto el proceso de reducción sin pérdida de datos.



QUINIWIINGOLES



También aquí disponemos de la posibilidad de ver los % de nuestra combinación

c.16. Apuestas exactas:

Con esta opción le podemos pedir al programa que a la hora de reducir nos devuelva un número X de apuestas exactas, tanto por defecto como por exceso.

Es conveniente después de utilizar esta opción, calcular las garantías para ver como ha quedado nuestra combinación.

Ejemplo genérico de una combinación hecha con el programa

Ejemplo de quiniela:

		suma de valores	«unos» Probales	«unos» Probales	
1	SEVILLA-ALMERÍA	1 X	7 1	1	SISTEMA: 11 TRIPLES 3 DOBLES 0 FIJOS Para conseguir el 14 hay que acertar el pronóstico y que se cumplan las condiciones
2	VILLARREAL-R. VALLADOLID	1 X	7 1	1	
3	AT. MADRID-REAL BETIS	1 X 2	7 5 1	1	
4	LEVANTE-GETAFE	1 X 2	3 7 6		
5	R. ZARAGOZA-REC. HUELVA	1 X 2	7 5 3		
6	BARCELONA-ESPANYOL	1 X	7 1		
7	AT. OSASUNA-DEP. CORUÑA	1 X 2	5 7 7		
8	RÁcing-REAL MADRID	1 X 2	6 7 7		
9	R. MURCIA-R. MALLORCA	1 X 2	3 7 6		
10	LAS PALMAS-ALAVÉS	1 X 2	6 6 3		
11	ELCHE-SALAMANCA	1 X 2	6 6 2		
12	NUMANCIA-CADIZ	1 X 2	7 2 0	1	
13	REAL SOCIEDAD-GIMNÁSTIC	1 X 2	7 4 1	1	
14	REAL CELTA-HÉRCULES	1 X 2	6 5 2	1	
15	ATHL. BILBAO-VALENCIA	X			
CONDICIONES GENERALES PARA LOS 14 PARTIDOS De 6 a 8 variantes, de 2 a 5 «X» y de 1 a 4 «2». Seguidos: 1 a 4 var., 2 a 5 unos, 0 a 3 «X», 0 a 2 «2» El signo del Pleno al 15 lo jugamos a «X» fija.		Suma total 72 puntos	2 a 3 aciertos	2 a 3 aciertos	- SISTEMA AL DIRECTO POR 3.098 APUESTAS -

Explicación:

¿Cómo se realiza esta quiniela?

1-Rellenamos la Quiniela Base con los signos (dobles y triples).

2-Rellenamos los filtros.

En la quiniela del ejemplo se han aplicado los siguientes filtros:



QUINIWINGOLES



```
</cb>
</Filtro>
<Filtro orden="6" nombre="VALORACIONES" activado="1">
<grupo numero="1" descripcion="" RESERVAS="">
<partidosActivos valores="1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14"/>
  <valores>
    <valor numero="1" porcentajes="07,01,00"/>
    <valor numero="2" porcentajes="07,01,00"/>
    <valor numero="3" porcentajes="07,05,01"/>
    <valor numero="4" porcentajes="03,07,06"/>
    <valor numero="5" porcentajes="07,05,03"/>
    <valor numero="6" porcentajes="07,01,00"/>
    <valor numero="7" porcentajes="05,07,07"/>
    <valor numero="8" porcentajes="06,07,07"/>
    <valor numero="9" porcentajes="03,07,06"/>
    <valor numero="10" porcentajes="06,06,03"/>
    <valor numero="11" porcentajes="06,06,02"/>
    <valor numero="12" porcentajes="07,02,00"/>
    <valor numero="13" porcentajes="07,04,01"/>
    <valor numero="14" porcentajes="06,05,02"/>
    <valor numero="15" porcentajes="00,00,00"/>
  </valores>
</intervalos>
<intervalo numero="1" sTOTAL="72-72" sUnos="0-0" sEquis="0-0" sDoses="0-0">
</intervalo>
</intervalos>
</grupo>
</Filtro>
</Filtros>
</QuinielaBASE>
</XML>
```

Información adicional:

Email contacto : **comercial@quiniwin.com**
Twitter : **@quiniwinSL**

Soporte técnico : **soporte@quiniwin.com**
Web : **https://www.quiniwin.com**