

EJEMPLO DE USO DEL FILTRO VALORACIONES EN QUINIWIN

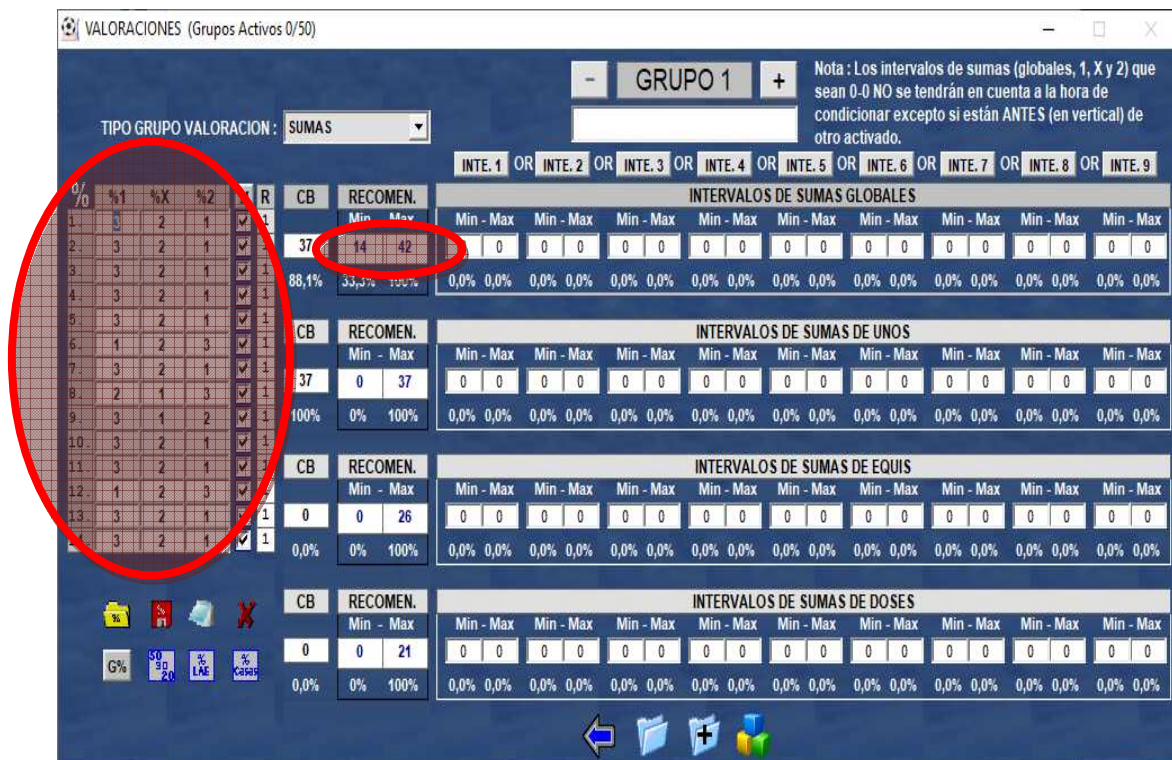
- **FILTRO VALORACIONES:**

En este manual vamos a poner varios ejemplos de cómo se puede usar este filtro.

Ejemplo 1: Sumas con valores 1,2,3

Seleccionamos primero una quiniela con 14 triples.

Después entramos en el filtro de Valoraciones e introducimos valores 1,2,3 en cada partido. Vamos a valorar con 3 puntos el signo más probable, con 2 puntos el signo medio probable y con 1 punto el signo menos probable.



Una vez establecidos estos valores (podrían ser otros cualquiera), tenemos que seleccionar los límites que queremos jugar.

Como vemos en la pantalla de arriba en INTERVALO DE SUMAS GLOBALES, los límites podrían ir desde 14 (que serían los 14 signos con 1 punto de cada partido) hasta 42 (que serían los signos con 3 puntos de cada partido).

Vamos a seleccionar ahora sólo 1 intervalo con los **valores mínimo=30 y máximo=40**.

Después nos vamos a la pantalla principal y le damos al **botón calcular sin reducir**. Una vez calculada la combinación, el filtro nos ha dejado nuestra combinación en sólo 1.497.666 apuestas.

Ahora entramos de nuevo en el filtro valoraciones y pulsamos el botón "Estudiar Filtro" y veremos la siguiente pantalla.

ESTUDIO FILTRO VALORACIONES (GRUPO 1)		
Apuestas Condicionadas Analizadas : 1.497.666		
☒ Mostrar sólo valores con apuestas Analizar		
Val. TOTAL	Nº Apuestas	% Apuestas
0030	00502593	33,56%
0031	00388752	25,96%
0032	00270270	18,05%
0033	00168168	11,23%
0034	00093093	6,22%
0035	00045474	3,04%
0036	00019383	1,29%
0037	00007098	0,47%
0038	00002184	0,15%
0039	00000546	0,04%
0040	00000105	0,01%
Apuestas Seleccionadas : 0		

Con esta información podemos ver las apuestas que hay en cada valoración que hemos elegido, por ejemplo, el límite 0033 tiene 168.168 apuestas que son un 11,23% del total.

Y ahora ya podremos tomar la decisión de que valores jugar.

Ejemplo 2: Productos

En este ejemplo vamos a asignar a cada partido un índice valorando cada uno de los signos que se pueden producir (recomendado que en cada partido los índices sumen 10). El programa permite acotar los valores entre los que tiene que estar comprendido el producto de los índices ganadores que se han asignado a los partidos que componen el boleto. De esta forma podemos reducir sustancialmente el número de combinaciones.

Vamos a verlo con el siguiente ejemplo:

VALORACIONES (Grupos Activos 1/50)

TIPO GRUPO VALORACION : PRODUCTOS

GRUPO 2

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.

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 PRODUCTOS GLOBALES

Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max
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%	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 PRODUCTOS DE UNOS

Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max
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%	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 PRODUCTOS DE EQUIS

Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max
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%	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 PRODUCTOS DE DOSES

Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max	Min - Max
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%	0,0% 0,0%	0,0% 0,0%	0,0% 0,0%	0,0% 0,0%	0,0% 0,0%	0,0% 0,0%

CB 1599213106,089

RECOMENDADOS

Min 502,674

Max 39059343652,333

CB 1599213106,089

RECOMENDADOS

Min 0

Max 1599213106,089

CB 1

RECOMENDADOS

Min 0

Max 59989,379

CB 1

RECOMENDADOS

Min 0

Max 21023,526

G% 50 30 20 % LAR % Casas

Si la quiniela ganadora fuera la siguiente columna: **2X22-111X-111-1X1**
El producto correspondiente a estos signos sería **190.624.721,864**

Ahora vamos a acotar el producto con los siguientes valores:

Producto Mínimo=100.000.000 y Producto Máximo=200.000.000

Con estos valores no tendríamos ningún fallo.

Una buena forma de utilizar esta opción es incluir en la valoración de cada uno de los signos de cada partido los valores que adjudican las casas de apuestas.

Dependiendo del valor del producto de los signos ganadores podemos ajustar la quiniela para que se ajuste a los signos más lógicos o a los más complicados.

Teniendo en cuenta que las casas de apuestas dan más valor a los signos complicados, **cuanto mayor sea el producto final obtenido mayor grado de complejidad tendrá nuestra quiniela.**

Ejemplo 3: Sumas con valores iguales a 100 (por %)

Vamos a ver con este ejemplo como variar el porcentaje jugado de los signos de un partido.

Por ejemplo imaginemos que tenemos 2 partidos a triple con los valores 50, 30, 20 en cada uno. Si seleccionamos el intervalo de sumas globales 60-100, quedarán excluidas las combinaciones "X2", "2X" y "22" que suman 50, 50 y 40 respectivamente pero estaría cubierta la posibilidad de que se diera un signo "2" que consideramos como sorpresa.

De esta forma nuestro triple pasaría a los %: 50 - 33,3 - 16,7

¿Cómo hacemos esto?

- 1- Hacemos una combinación con 2 triples al directo.
- 2- Nos vamos al filtro valoraciones.

The screenshot shows the 'VALORACIONES' (Valuations) window in a software application. The title bar indicates '(Grupos Activos 1/50)'. The interface is divided into several sections:

- TIPO GRUPO VALORACION:** A dropdown menu set to 'SUMAS'.
- GRUPO 1:** A button with a minus sign and a plus sign.
- CONDICION 1: INTERVALOS DE SUMAS GLOBALES:** A table with columns for 'Min - Max' and 'RECOMEN.' (Recommendation). The table shows various intervals and their corresponding recommendations.
- CONDICION 2: INTERVALOS DE SUMAS DE UNOS:** A similar table for individual sums.
- CONDICION 3: INTERVALOS DE SUMAS DE EQUI:** A similar table for team sums.
- CONDICION 4: INTERVALOS DE SUMAS DE DOSES:** A similar table for dose sums.

At the bottom, there are several icons for file operations (copy, paste, delete, etc.) and a 'G%' button.

Metemos en los % (50-30-20) en los 2 primeros partidos seleccionandolos previamente.

Por último incluimos el intervalo de sumas globales a 60-100

Con esto veremos que han cambiado los % de los triples a 50 - 33,3 - 16,7 que es lo que queríamos.

Análisis de Signos

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

NUMERO DE APUESTAS DE LA COMBINACION ACTUAL : 6

DISTRIBUCION Y % DE SIGNOS				NUMERO DE VARIANTES		NUMERO DE 1, X y 2			
Nº	1	X	2	Apuestas		Nº	1	X	2
1.	50 %	33,33 %	16,67 %	0 Variantes :	1	0 :	0	3	4
2.	50 %	33,33 %	16,67 %	1 Variantes :	4	1 :	0	2	2
3.	100 %	0 %	0 %	2 Variantes :	1	2 :	0	1	0
4.	100 %	0 %	0 %	3 Variantes :	0	3 :	0	0	0
5.	100 %	0 %	0 %	4 Variantes :	0	4 :	0	0	0
6.	100 %	0 %	0 %	5 Variantes :	0	5 :	0	0	0
7.	100 %	0 %	0 %	6 Variantes :	0	6 :	0	0	0
8.	100 %	0 %	0 %	7 Variantes :	0	7 :	0	0	0
9.	100 %	0 %	0 %	8 Variantes :	0	8 :	0	0	0
10.	100 %	0 %	0 %	9 Variantes :	0	9 :	0	0	0
11.	100 %	0 %	0 %	10 Variantes :	0	10 :	0	0	0
12.	100 %	0 %	0 %	11 Variantes :	0	11 :	0	0	0
13.	100 %	0 %	0 %	12 Variantes :	0	12 :	1	0	0
14.	100 %	0 %	0 %	13 Variantes :	0	13 :	4	0	0
15.	Ver % Pleno al 15			14 Variantes :	0	14 :	1	0	0

LAE % G % Guardar % Guardar Guardar Guardar Guardar