QUINIWIN

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA QUINIWIN

Versión Quiniwin : 10.r03
Fecha : 10/01/2014

Email contacto : moisesla@quiniwin.com
Skype : live:moisesla
Twitter : @quiniwinSL
Soporte técnico : soporte@quiniwin.com
Web : http://www.quiniwin.com

Fichero anexo de ayuda de QuiniwinGoles (11.r00 - 09/08/2015):

INDICE

1. INSTALACIÓN

2. REQUERIMIENTOS

3. OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

a. HACER QUINIELA
a.1. Condicionar: Tipos de filtros
a.2. Cambiar orden de filtros
a.3. Opción reducir
a.4. Cargar Quiniela base (desde cero o desde fichero)
a.5. Guardar Quiniela base
a.6. Informe de filtros (visualizar e imprimir)
a.7. Análisis de signos y %
a.8. Análisis de filtros
a.9. Calcular garantías y porcentajes
a.10. Ver combinaciones
a.11. Rellenar partidos de la quiniela
a.12. Estimaciones de premios
a.13. Radiografía de la columna ganadora
a.14. Opción guardar en formato ASCII
a.15. Opción guardar en formato AD243
a.16. Gestión de participaciones de Peñas
a.17. Informe detallado de apuestas para PDF
a.18. Visor rápido de apuestas
a.19. Ordenar Fichero por Probabilidad

b. IMPORTAR COMBINACIONES
b.1. Abrir fichero
b.2. Ventana de edición de apuestas
b.3. Importar apuestas
b.4. Calcular garantías sobre Sistema Total
b.5. Calcular garantías sobre Sistema Base

b.6. Opción reducir
b.7. Visualizar signos
b.8. Cambiar partidos/signos
b.9. Ver combinaciones
b.10. Imprimir apuestas
b.11. Cargar jornada y Radiografía

c. SISTEMAS PROPIOS
c.1. Cargar Quiniela base
c.2. Guardar Quiniela base
c.3. Seleccionar Sistema
c.4. Tipos de Sistemas
c.5. Seleccionar %
c.6. Ver combinaciones
c.7. Rellenar partidos de la quiniela

d. UTILIDADES
d.1. Opciones generales
d.2. Multiplicar Sistemas
d.3. Sumar Sistemas (directo)
d.4. Sumar Sistemas (quitar repetidas)
d.5. Intersección de Sistemas (apuestas comunes)
d.6. Ordenar Sistema
d.7. Restar Sistemas (Sistema 1 – Sistema 2)
d.8. Compactar Sistema
d.9. Decompactar Sistema
d.10. Convertir formato ASCII a .NUM
d.11. Convertir formato .NUM a ASCII
d.12. Fraccionador
d.13. Generador de apuestas aleatorias

e. ESCRUTADOR

f. ACERCA DE...

g. SALIR

4. OTRAS OPCIONES

g. IMPRIMIR BOLETOS
g.1. Información General
g.2. Opciones de Impresión
g.3. Configuración Boletos

h. VER COMBINACIONES / BOLETOS

h.1. Cambiar Resultados
h.2. Guardar como Sistema Propio
h.3. Guardar en formato ASCII
h.4. Guardar en formato AD243
h.5. Ver en Bloc de Notas
h.6. Menú de impresión
h.7. Análisis de signos y %
h.8. Escrutinio múltiple

i. OPCIONES DE LOS REDUCTORES

i.1. Tipos de reducción (14, 13, 12, 11, 10 y 9)
i.2. Métodos de reducción (Tradicional, 007R, Redwin)
i.3. Por Porcentajes
i.4. Por Número de Apuestas
i.5. Opción Número de ciclo inicial
i.6. Opción Búsqueda aleatoria con semilla
i.7. Opción Más variantes
i.8. Columnas internas y externas
i.9. Ver intervalos de la reducción
i.10. Ver % antes y después de reducir
i.11. Ver resumen parámetros reducción
i.12. Activar ciclos
i.13. Parámetro SEC
i.14. Reducir Pleno al 15
i.15. Opción reducir a N premios
i.16. Opción pausa en la reducción
i.17. Apuestas exactas

QUINIWIN

CONTENIDO

1. INSTALACIÓN

La aplicación Quiniwin se distribuye en un único fichero principal **SetupQuiniwin.exe**
Se ha desarrollado de esta forma para que los usuarios tengan una mayor comodidad a la hora de instalarla y de utilizarla.

Una vez instalado, para empezar a trabajar con la aplicación basta con ejecutar el fichero QUINIWIN.EXE desde la carpeta de instalación en nuestro ordenador o desde el acceso directo en el escritorio.

Además del fichero QUINIWIN.EXE, la aplicación va acompañada 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.

AYUDAQUINIWIN.PDF: Este es el fichero de Ayuda de la aplicación, puede ser consultado directamente o también pulsando los botones de ayuda que se encuentran en las pantallas en toda la aplicación.

Adicionalmente también se incluyen ficheros xml con jornadas de ejemplo: 2013-2014_j01.xml, 2013-2014_j02.xml, etc.

2. REQUERIMIENTOS

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

MINIMOS OBLIGATORIOS

CPU: PENTIUM II a 200 Mhz o Superior
MEMORIA: 128 Mb
PANTALLA: Resolución 800x600 o Superior
SISTEMA OPERATIVO: Windows 95 (*) o Windows 98 (*) o Windows 2000

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 Windows 95 y Windows 98 pueden ser necesarios ficheros adicionales. Dichos ficheros pueden ser descargados en el área de descargas en la Web de Quiniwin:

http://www.quiniwin.com/quinielas/descargas.html

RECOMENDADOS

CPU: PENTIUM IV a 1 Ghz o Superior
MEMORIA: 256 Mb
PANTALLA: Resolución 800x600 o Superior
SISTEMA OPERATIVO: Windows XP, Windows 2003, Windows Vista, Windows 7 y Windows 8.

NOTA: Se recomienda para combinaciones con 14/15 triples una memoria de 1 GB.

3. OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

a. HACER QUINIELA

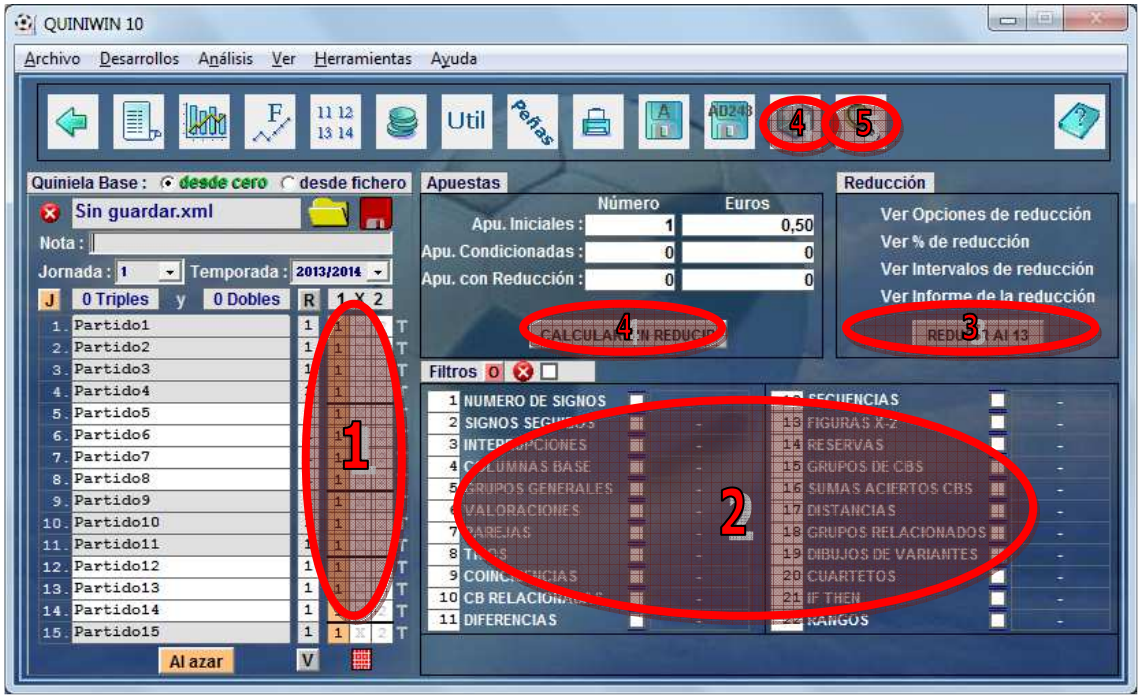
Esta es la sección principal de Quiniwin.
En esta sección podemos realizar nuestra quiniela y después condicionarla por una serie de filtros que se explican a continuación, también disponemos de otras muchas opciones como la de poder reducir, análisis variados, visualizar diferentes tipos de informes, guardar las apuestas generadas en diferentes formatos como son AD243, ASCII, XML, etc.

A la hora de realizar una quiniela disponemos de dos opciones: una realizar la quiniela partiendo desde cero y otra importar una quiniela desde un fichero (en formato ASCII o AD243).

PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA QUINIELA

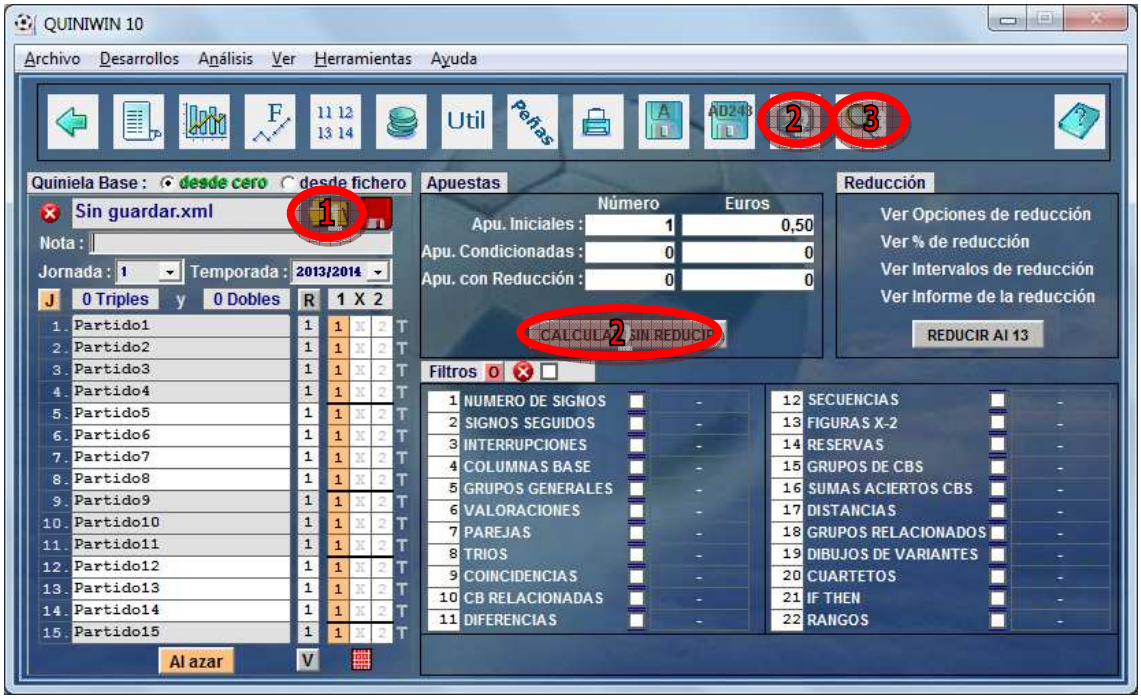
NUEVA QUINIELA BASE

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" o el dado Azul 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.



ABRIR QUINIELA BASE

1. Pulsar la carpeta amarilla para abrir nuestra quiniela.
2. Pulsar el botón "Calcular sin Reducir" o el dado Azul 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.



Los filtros que se permiten en la versión actual de Quiniwin son los siguientes:

a.1. Condicionar: tipos de filtros

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.

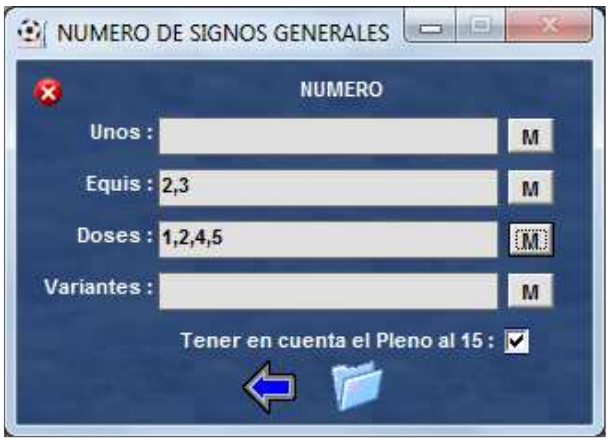
Características adicionales:

- Permite aciertos salteados.
- Permite desactivar/activar el pleno al 15.

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.



2-Signos Seguidos Generales:

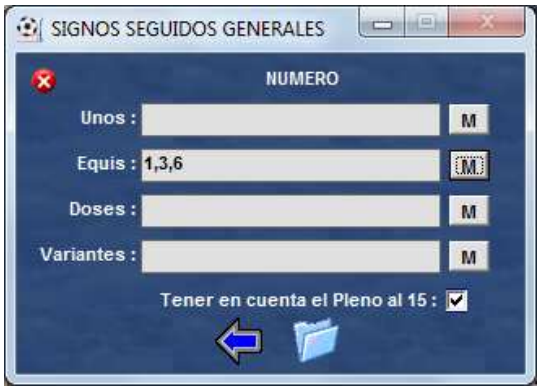
Podemos indicar el número de signos seguidos 1, X, 2 y Variantes que creemos que van a salir en nuestra quiniela base.

Características adicionales:

- Permite aciertos salteados.
- Permite desactivar/activar el pleno al 15.

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:

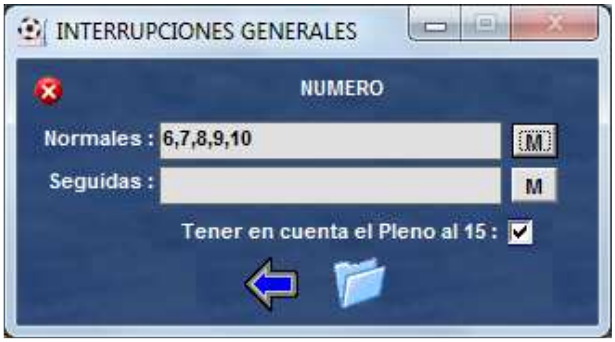
1X2X 212X 11X X21 1

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 15 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).

Características adicionales:

- Permite aciertos salteados.
- Permite desactivar/activar el pleno al 15.



4-Columnas Base:

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

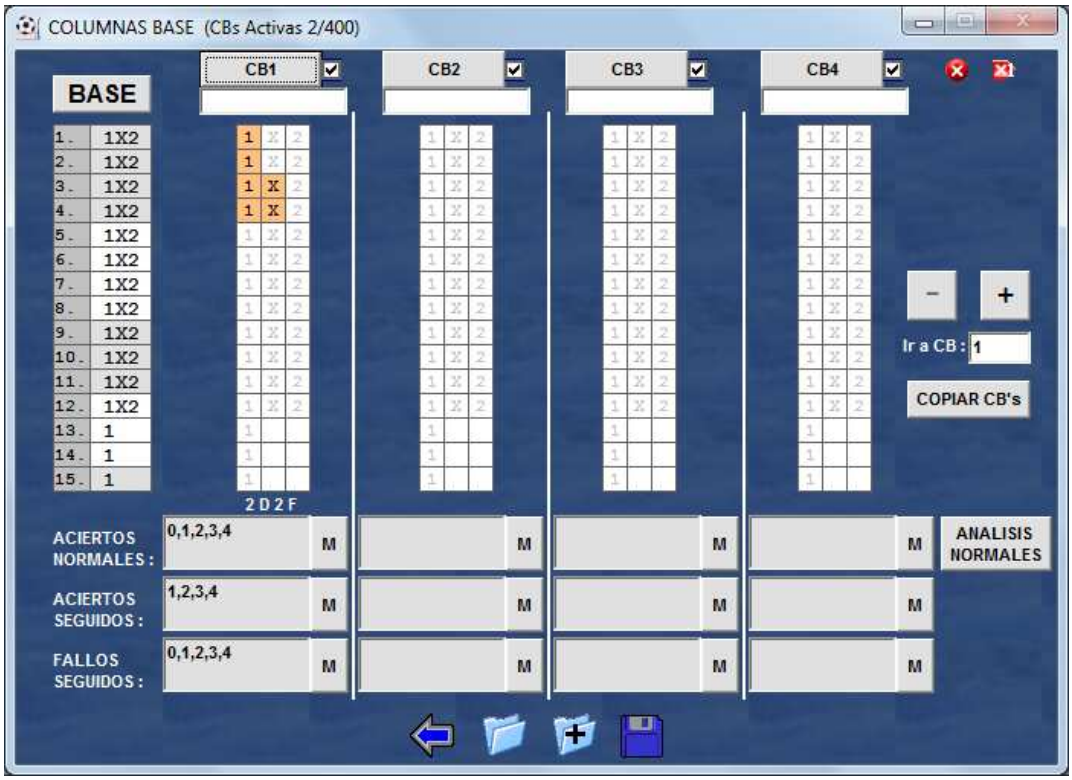
- Aciertos normales.
- Aciertos seguidos.
- Fallos seguidos.

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.

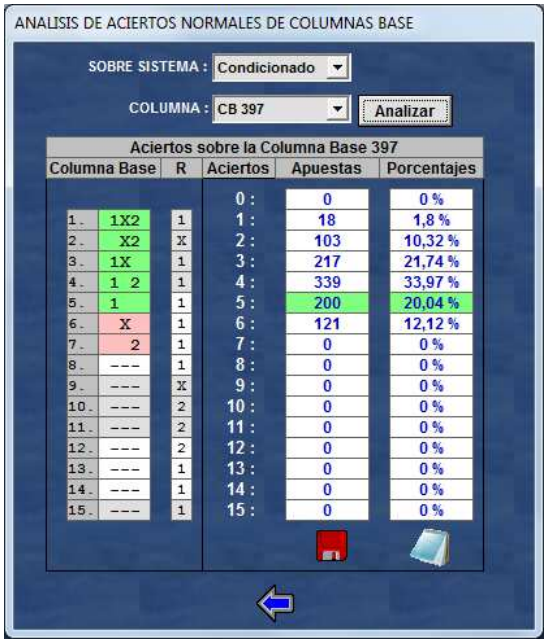
Quiniwin permite que las Columnas Base puedan estar compuestas por signos fijos, dobles y triples.
En este filtro se nos da además la posibilidad de cargar las columnas base desde un fichero en disco en modo ASCII, también disponemos de la posibilidad de copiar datos (signos y/o aciertos normales y seguidos 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', Quiniwin se posicionará en dicha columna.

Quiniwin en la versión actual permite hasta 400 columnas base.
Además tenemos la posibilidad de activar/desactivar cada columna base por separado.



También en este filtro se nos da la posibilidad de realizar un análisis 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.



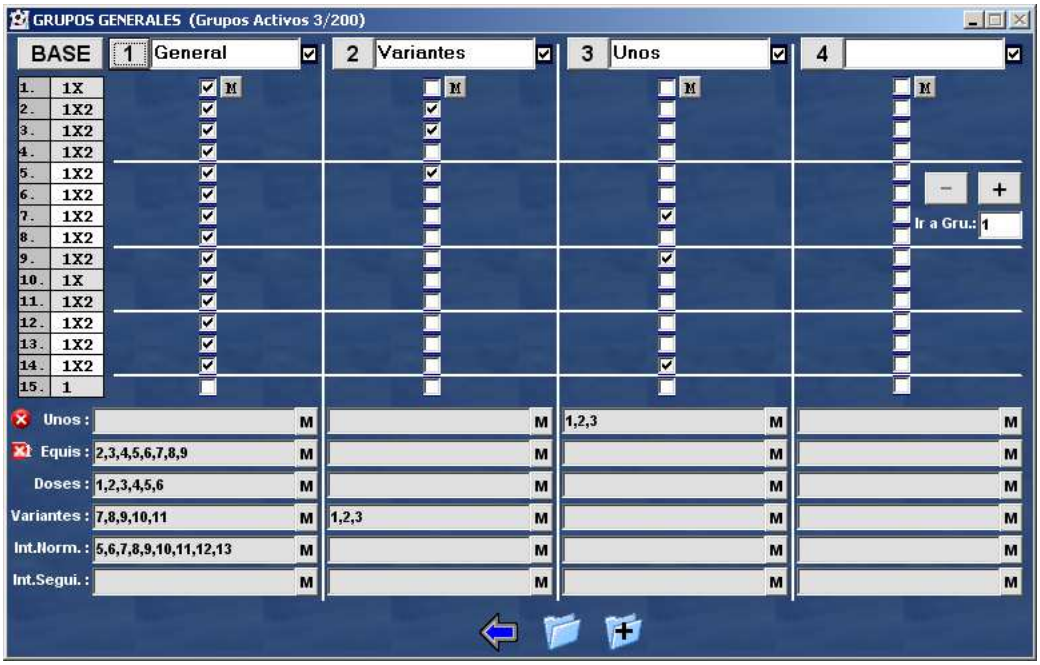
5-Grupos de partidos:

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.

Quiniwin en la versión actual permite 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', Quiniwin se posicionará en el grupo.



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

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 15 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.

En la versión actual de Quiniwin 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 Quiniwin también nos da la posibilidad de seleccionar a cuales de los 15 partidos queremos que se les aplique el filtro de valoraciones, es decir, dicho filtro se puede aplicar entre 1 y 15 partidos.
Por último Quiniwin 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

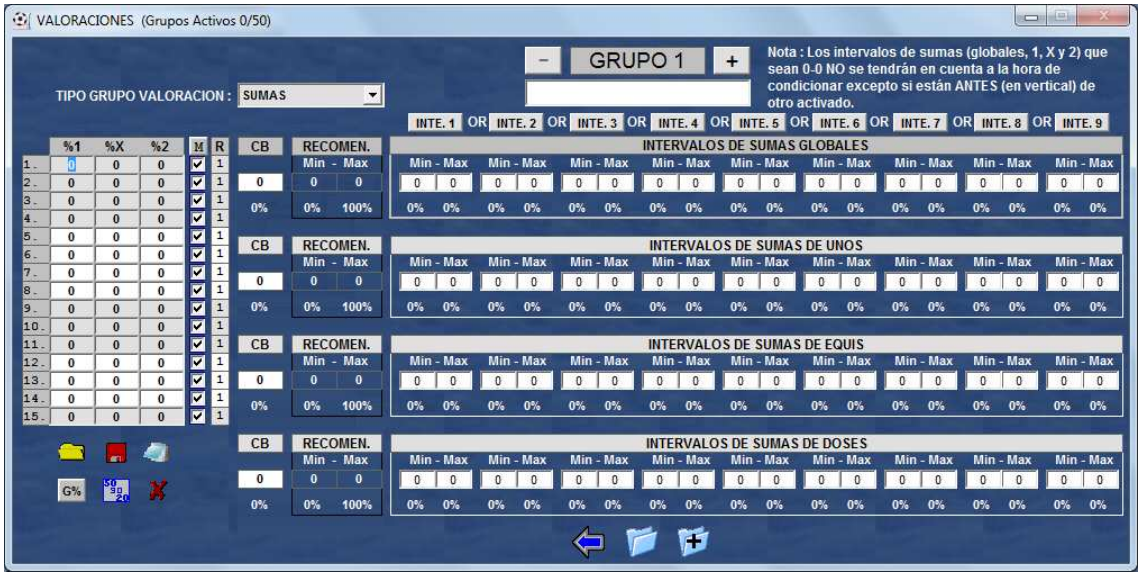
Ahora podemos elegir un intervalo entre la suma TOTAL mínima y la suma TOTAL máxima, por ejemplo 90-130, con lo que el programa cogería las columnas que estuvieran en ese intervalo, en este caso por ejemplo de las 27 posibilidades que teníamos (3 triples), nos quedarían sólo 10 que son estas (partido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

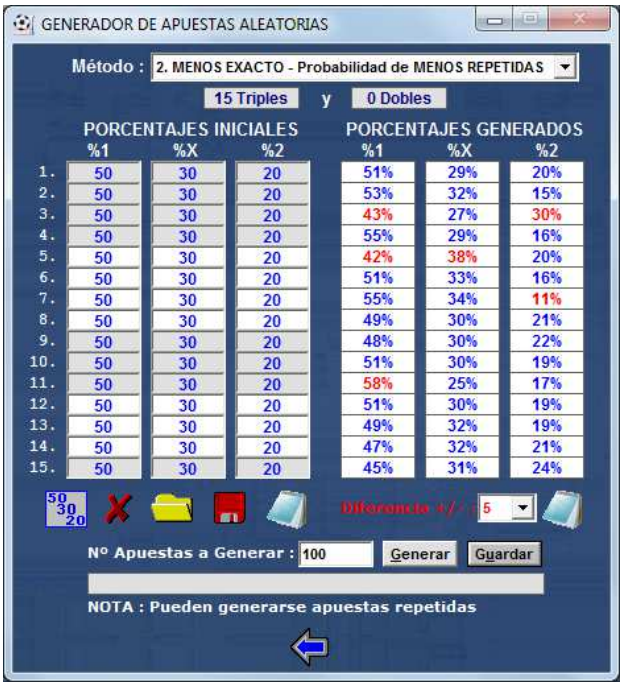
Por ejemplo la combinación 111 no se cogería ya que no entra en nuestro intervalo pedido (45+50+70=165 > 130).

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

Quiniwin 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.



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



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).

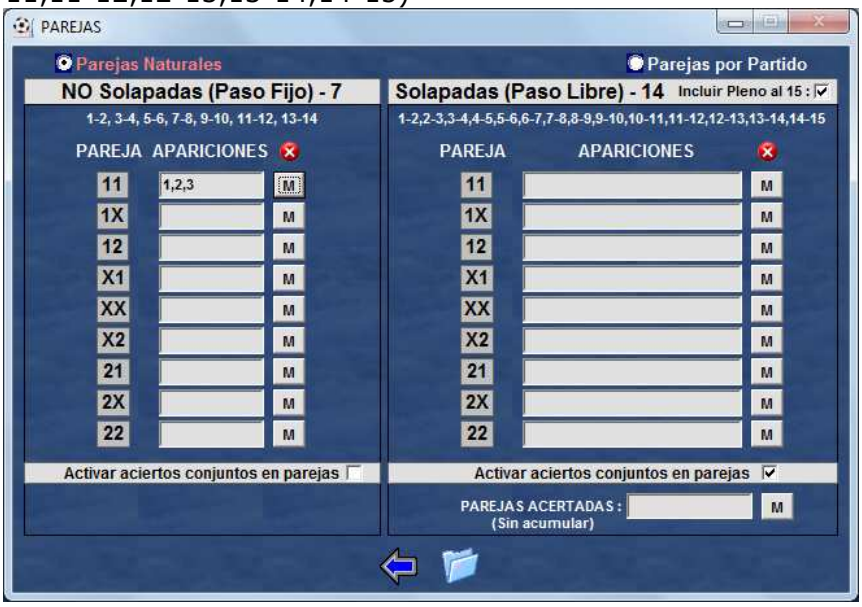
Por ejemplo podemos indicar que la pareja "12" debe aparecer en la columna ganadora de 2 a 3 veces y que la pareja "1X" tiene que aparecer dos veces.
Se permiten aciertos salteados también e incluir el pleno al 15 o no.

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



-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.

Aquí también podemos cambiar el orden manualmente de los partidos de cada pareja, basta con poner el número de partido deseado en cada casilla de color blanco.

8-Tríos de Signos no solapados (Paso Fijo) y solapados (Paso Libre):

Aquí podemos elegir los tríos que pueden aparecer en la columna de la quiniela ganadora y el número de veces que pueden aparecer cada uno.
También podemos seleccionar el número de tríos totales acertados (sin acumular).
Por ejemplo podemos indicar que el trío "XXX" debe aparecer en la columna ganadora de 2 a 3 veces y que el trío "222" tiene que aparecer tres veces.
Se permiten aciertos salteados también e incluir el pleno al 15 o no.

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

TRIOS NO SOLAPADOS (Paso Fijo):
Sin el 15: 4 tríos (1-2-3,4-5-6,7-8-9,10-11-12)
Con el 15: 5 tríos (1-2-3,4-5-6,7-8-9,10-11-12,13-14-15)

TRIOS SOLAPADOS (Paso Libre):
Sin el 15: 12 tríos (1-2-3,2-3-4,3-4-5,4-5-6,5-6-7,6-7-8,7-8-9,8-9-10,9-10-11,10-11-12,11-12-13,12-13-14)
Con el 15: 13 tríos (1-2-3,2-3-4,3-4-5,4-5-6,5-6-7,6-7-8,7-8-9,8-9-10,9-10-11,10-11-12,11-12-13,12-13-14,13-14-15)

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.

Quiniwin 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 salteados.

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:

21**XX 11**12 111 222 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).

10-Columnas Base Relacionadas:

Quiniwin 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).

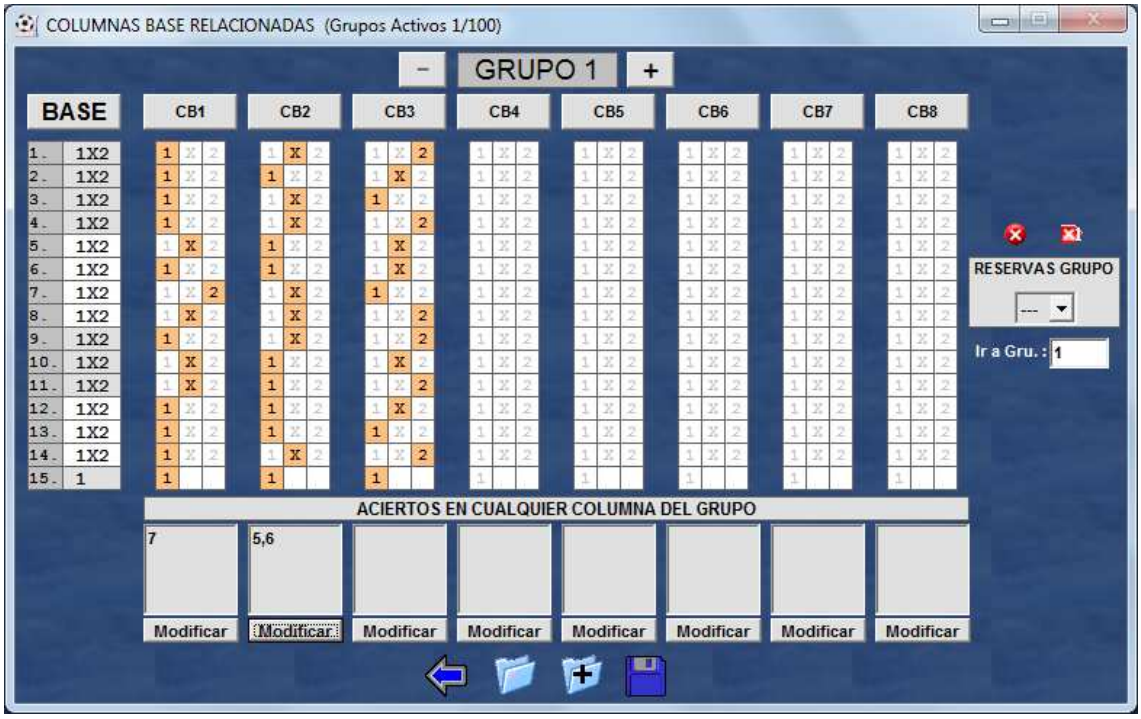
Vamos a ver cómo funciona este filtro con un ejemplo:

Si creamos un grupo con tres columnas con 15 signos fijos cada una:

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

Podemos indicar que en cualquiera de ellas pueda haber 7 aciertos y en otra 5 ó 6.
Esto se haría introduciendo como condiciones del grupo:

Aciertos 1: 7
Aciertos 2: 5,6



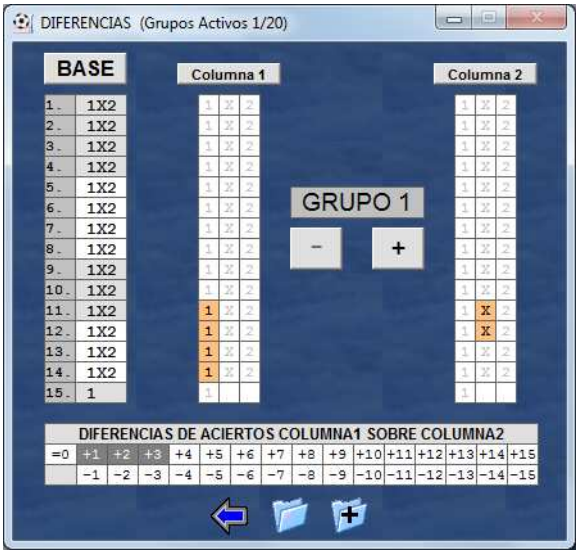
También este filtro nos da la posibilidad de poder ponerlo en RESERVAS con la opción RESERVAS GRUPO X (Ver más adelante el filtro RESERVAS). Si activamos esta opción, este grupo SOLO se tendrá en cuenta al condicionar con el filtro RESERVAS.

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).

11-Diferencias:

Quiniwin nos permite crear 20 grupos de diferencias de aciertos entre columnas.
Las diferencias de aciertos entre columnas pueden estar entre +15 y –15 (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.



12-Secuencias:

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

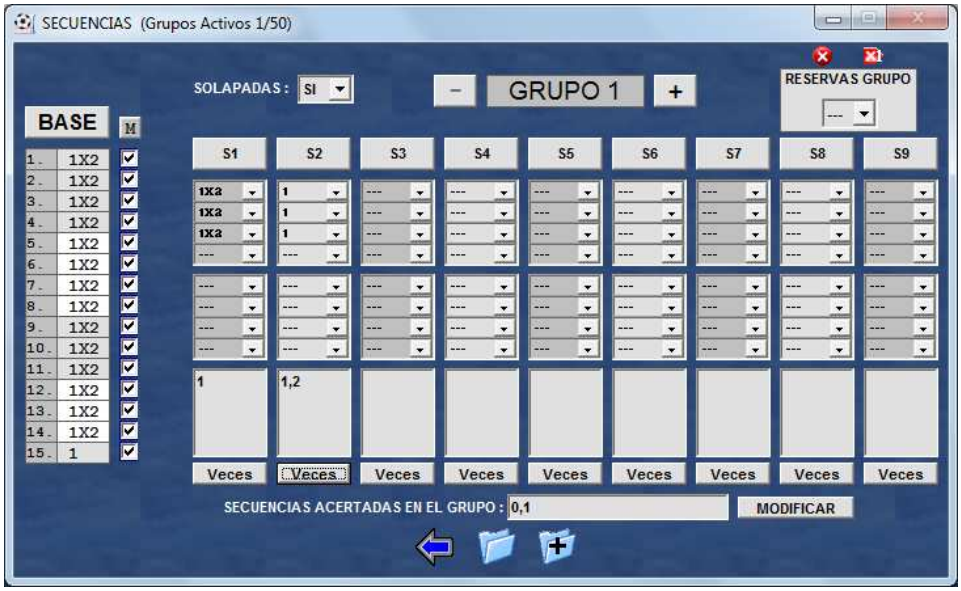
Con este filtro podremos seleccionar una secuencia de signos y pedir el número de veces que pueden salir entre unos determinados partidos, también podemos formar grupos de secuencias y pedir X secuencias acertadas dentro cada grupo.

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 esos 4 triples que queramos jugar y pidiendo que salgan 1 vez cada una y que estén todas acertadas en el grupo.



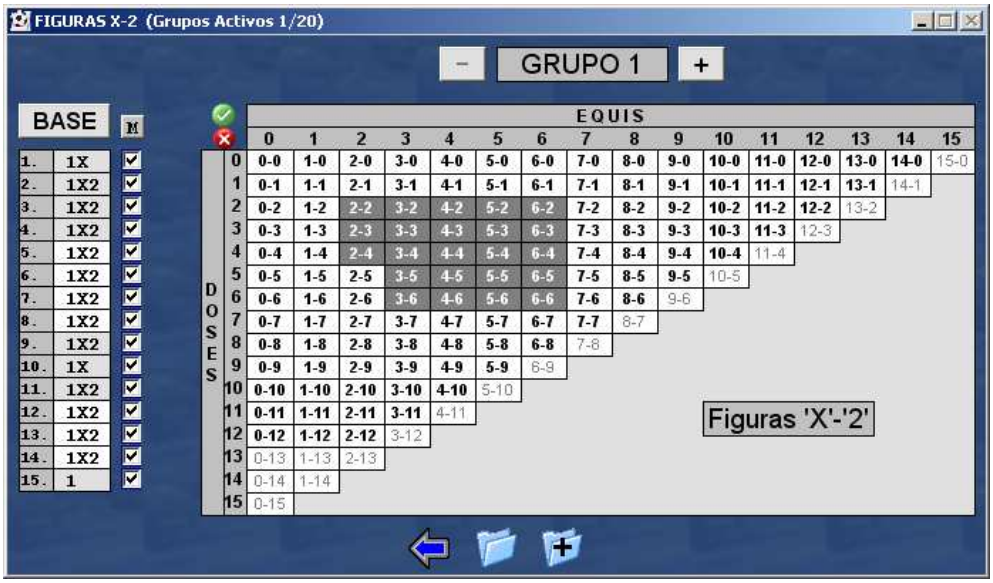
13-Figuras X-2:

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



14-Reservas:

Como hemos comentado antes, este es otro de los filtros más potentes de Quiniwin, 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 de Quiniwin 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 a Quiniwin 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:

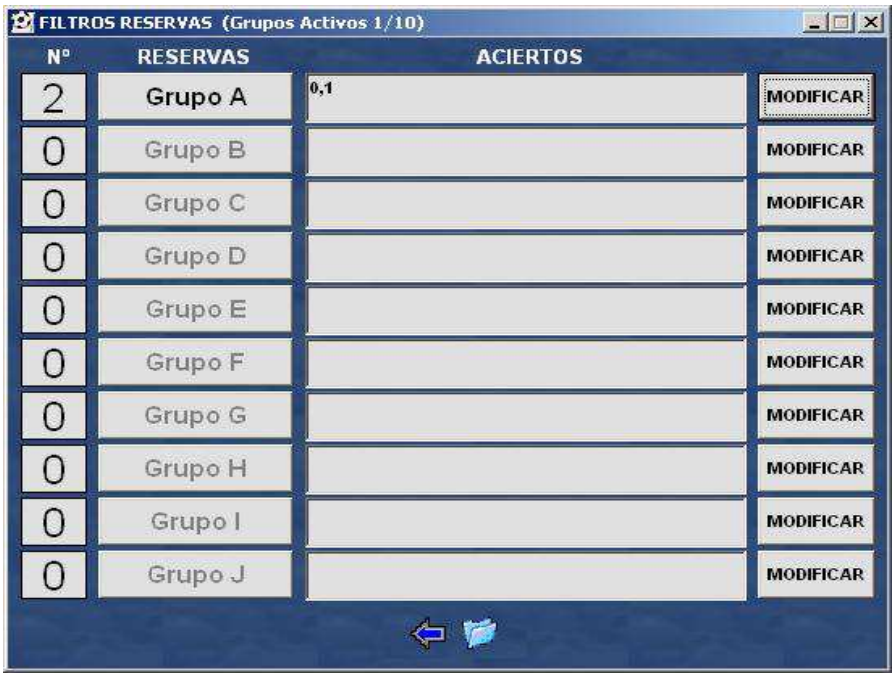
Grupo 1: CB1: Partidos 1,2,3
Signos 1,1,X
CB2: Partidos 4,5,6
Signos X,2,2

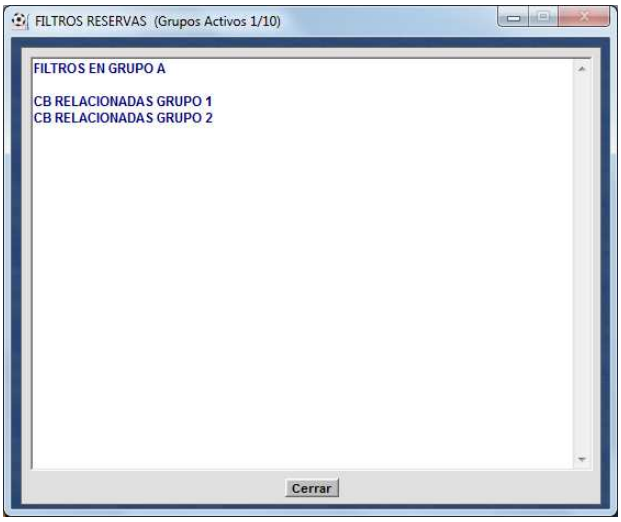
Y pedimos 0 aciertos en una CB y 1 acierto en otra.

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.





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 15-15 aciertos individuales en cada una de ellas.

En este filtro SOLO se permite cargar un fichero de 5000 columnas como máximo en cada grupo, se permiten 6 grupos.

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 15-15.

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:

¿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

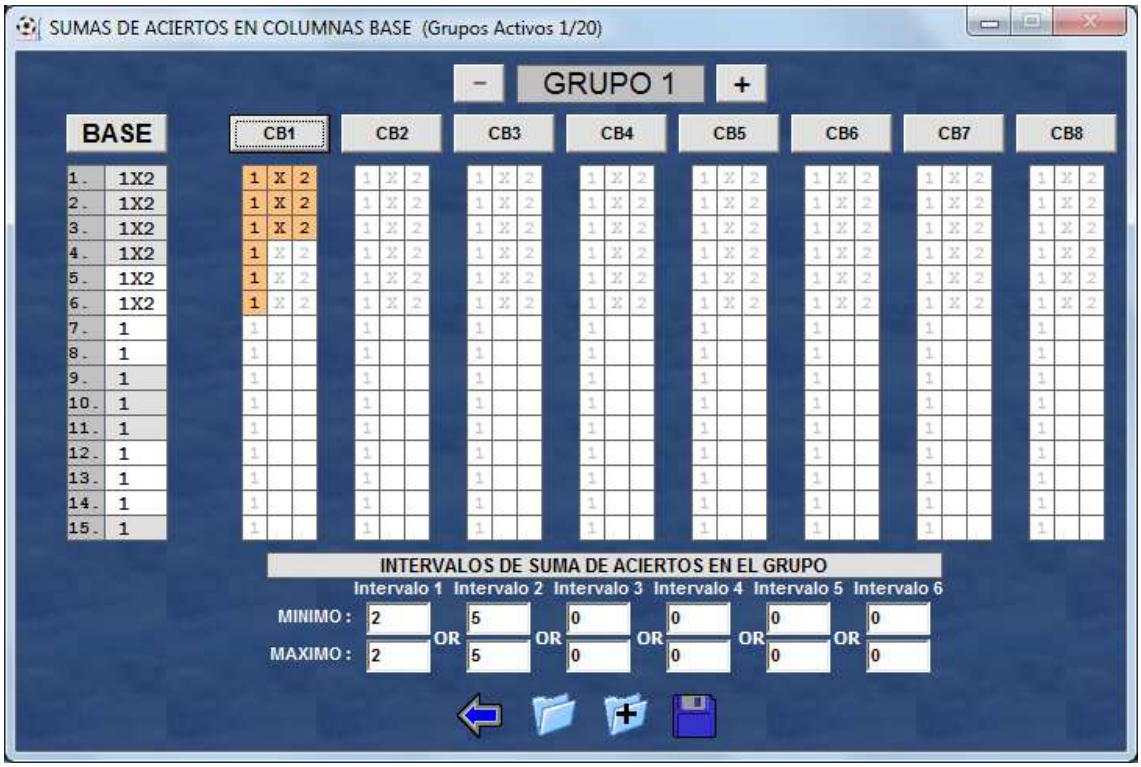
generales, además en el informe de condiciones sólo saldrá un breve resumen de este filtro, en NINGUN caso se mostrarán las columnas base cargadas.

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.



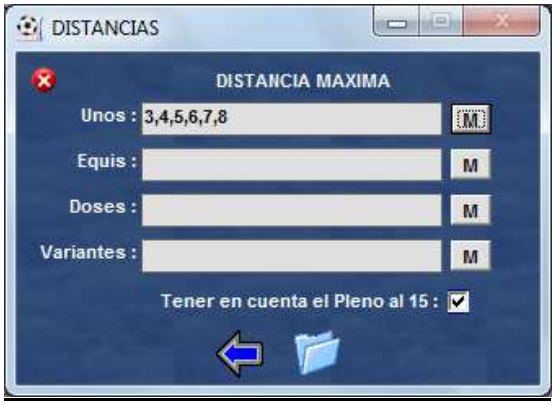
17-Distancias:

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 22**1**X **11**X X2**1 1**

Vemos que la distancia máxima entre dos "**1**" es 6, sería la que existe entre **1**X2X22**1**



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 de Quiniwin se podrán poner en RESERVAS más filtros de la aplicación pero con estos 3 se puede cubrir casi todo el espectro posible de condiciones.

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

El filtro quedaría así:

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:

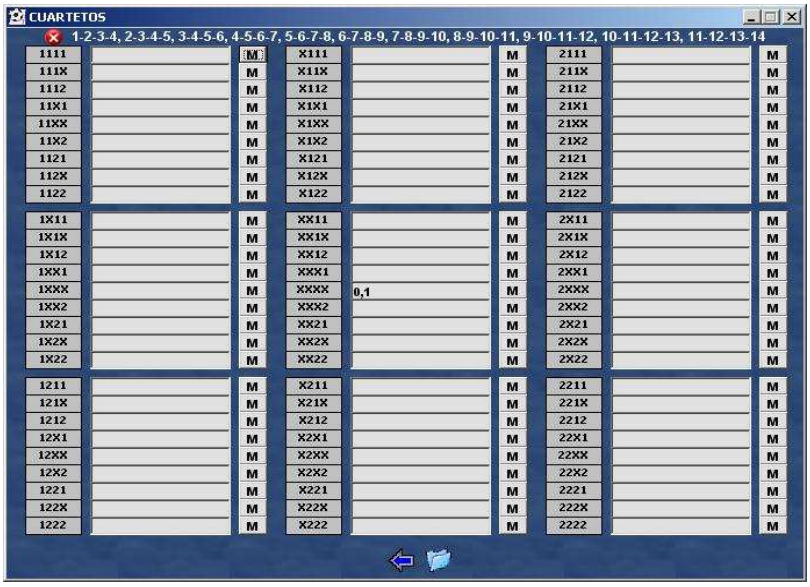
Columna: 21X2-1XX1-212-111-1
(Figura variantes: 2-2-1-1-1)
(Figura doses: 1-1-1-1)
(Figura equis: 2-1)
Columna: 1X22-1XX1-212-111-1
(Figura variantes: 3-2-1-1)
(Figura doses: 2-1-1)
(Figura equis: 2-1)

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

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.



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.

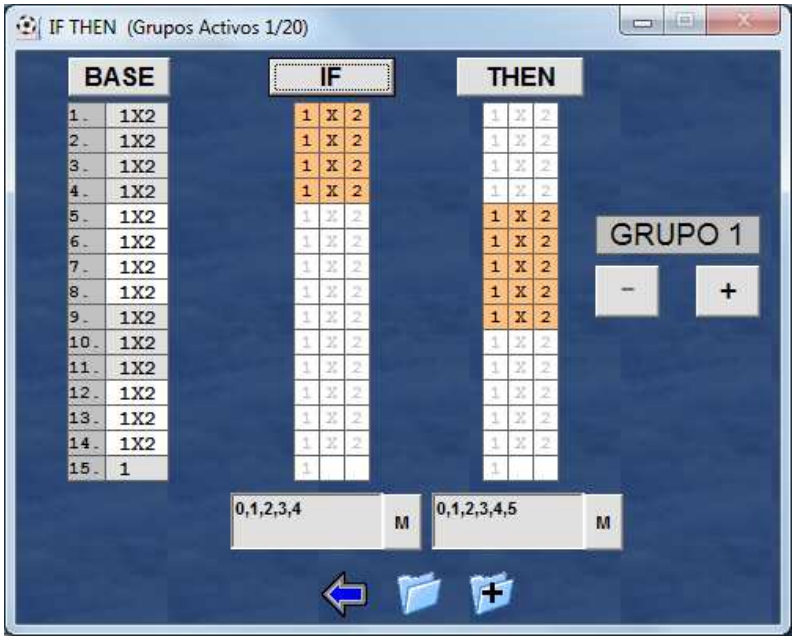
Nota Importante: Si no se dan los aciertos de la columna1 (IF), el filtro NO se aplica.
En cada grupo podemos introducir 2 columnas (es obligatorio).

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.



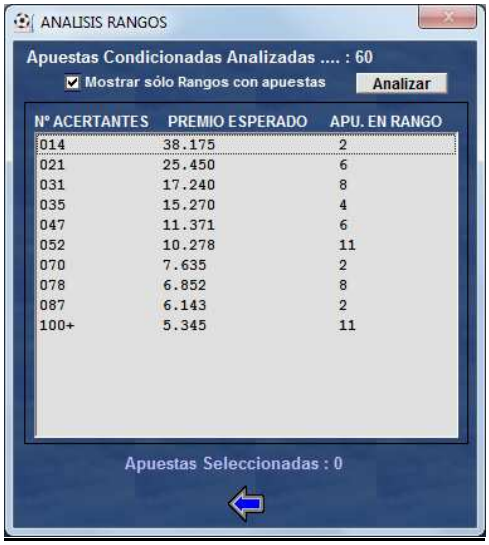
22-RANGOS:

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.

Evidentemente los rangos con menor número de acertantes contendrán las apuestas mejor pagadas.

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



Una vez aplicados TODOS los filtros, para generar nuestra quiniela, basta con pulsar el botón CONDICIONAR (en el menú de arriba, icono del dado 1X2) y Quiniwin comenzará el proceso de condicionar. Este proceso es rapidísimo, en todo momento Quiniwin 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.

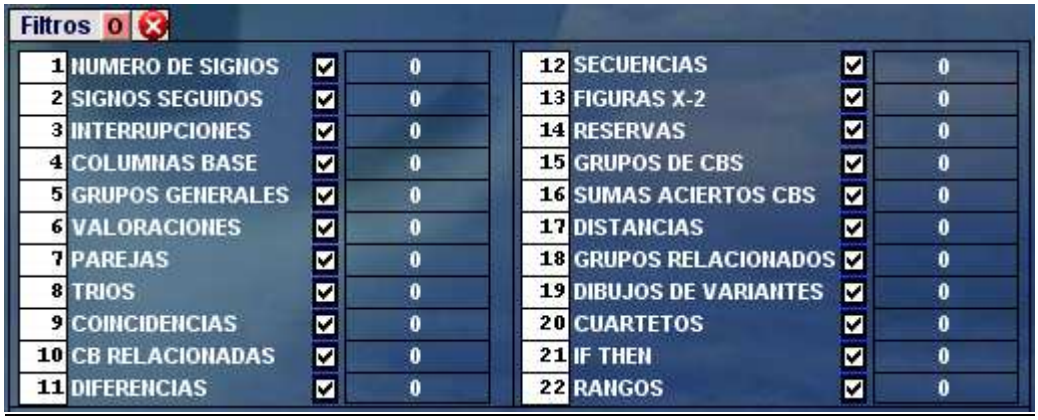
OPCIONES COMUNES A TODOS LOS FILTROS

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	
5	Botón BASE: Muestra los partidos de la Quiniela Base	BASE
6	Botón flecha azul: Vuelve a la pantalla anterior	
7	Botón M gris: marca/desmarca todos los partidos	M

a.2. Cambiar orden de filtros

Quiniwin 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.



a.3. Opción reducir

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

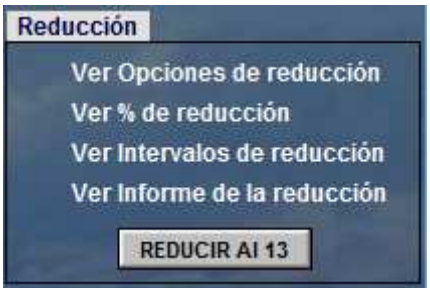
Tipos de reducción:
Quiniwin nos ofrece 6 tipos de reducción:

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

Métodos de reducción:
Quiniwin nos ofrece tres diferentes métodos de reducción:

TRADICIONAL, 007R y REDWIN.

También Quiniwin 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.4. Cargar Quiniela base

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 cargaran las condiciones (filtros).

También dentro de la ventana de cada filtro disponemos de la opción de abrir el filtro por separado (carpeta azul).

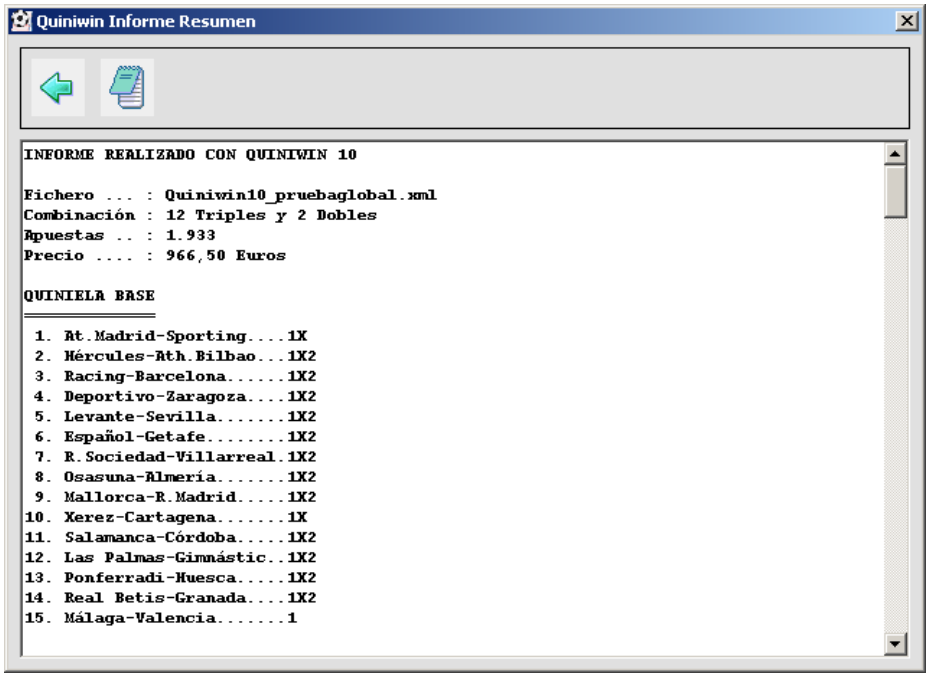
a.5. Guardar Quiniela base

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 guardaran las condiciones (filtros).

a.6. 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.

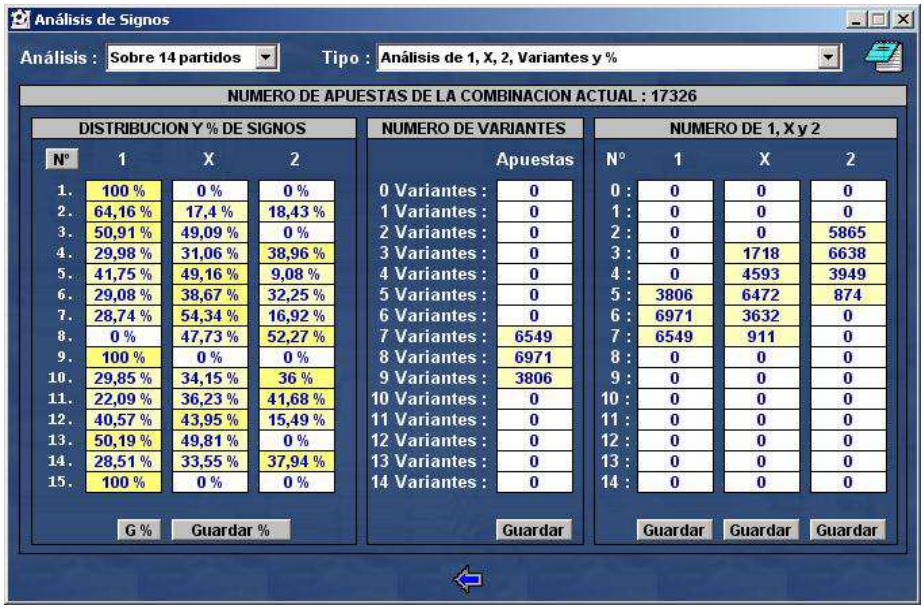


a.7. Análisis de signos y %

Esta es una opción muy potente que posee Quiniwin, a través de ella podemos visualizar 3 tipos de análisis:

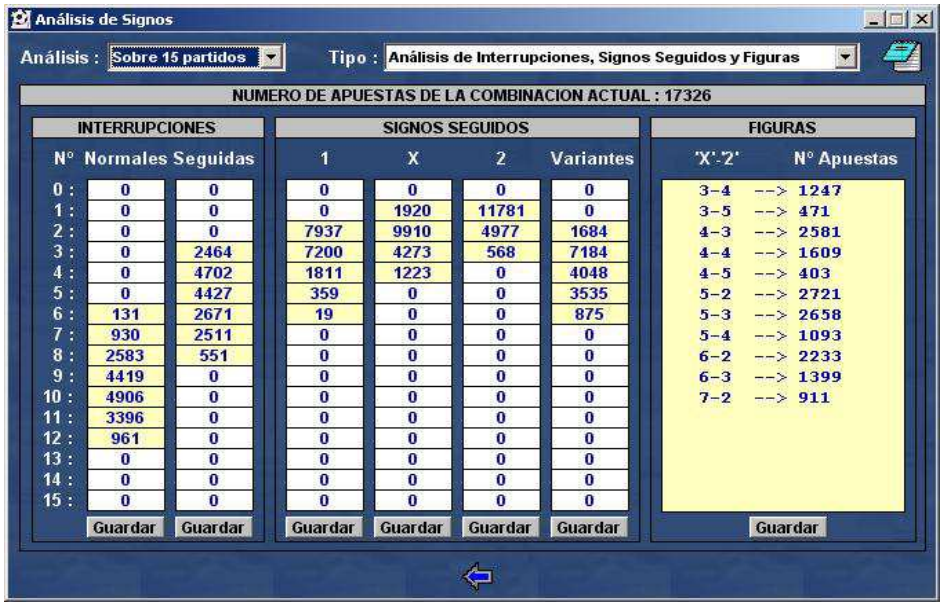
1- Análisis de Signos (1, X, 2, Variantes y %):

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

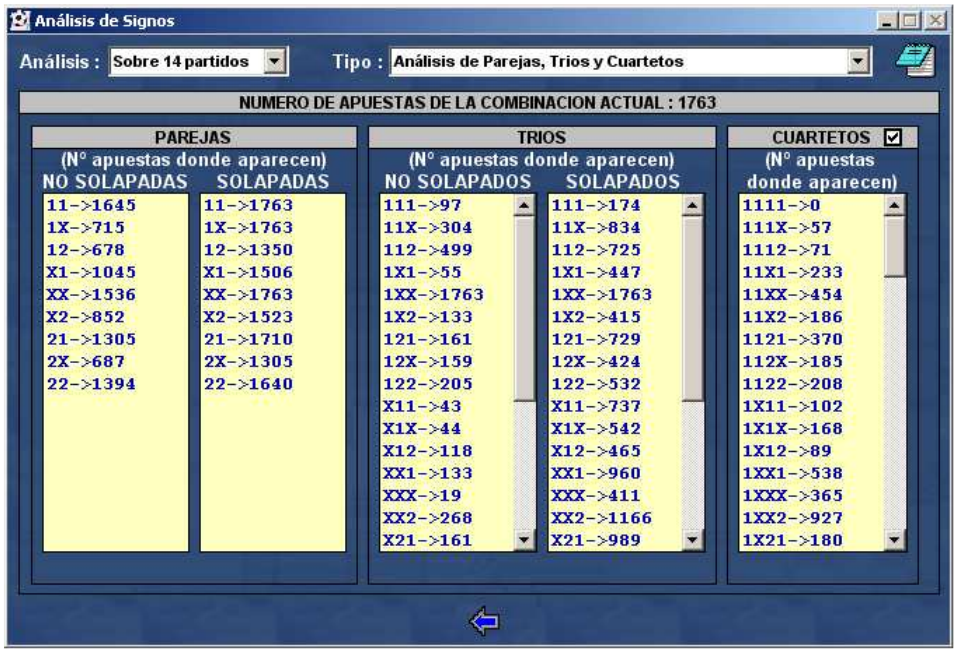


2- Análisis de Signos (Interrupciones, Signos Seguidos y Figuras):

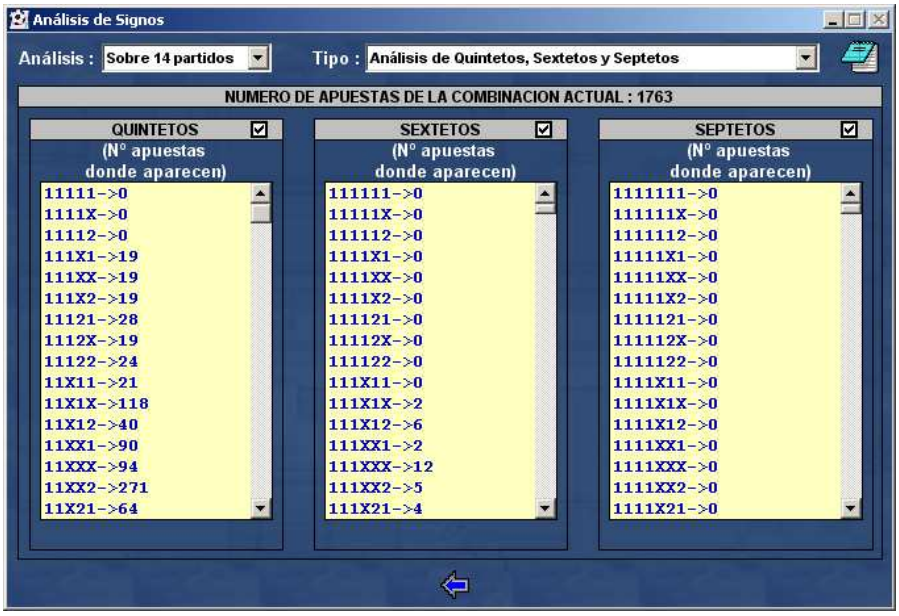
Aquí al igual que en la opción anterior se nos muestra información sobre la quiniela que estamos realizando, en este caso se nos muestran sus interrupciones, signos seguidos y figuras de variantes (X-2).
Disponemos también de la posibilidad de guardar los datos mostrados.



3- Análisis 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.



4- Análisis 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.



a.8. Análisis de filtros

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

1- Número de apuestas eliminadas por cada filtro:
Aquí Quiniwin nos muestra en detalle el número de apuestas que han sido eliminadas por los filtros que hemos aplicado a nuestra quiniela. También disponemos de la opción de ver un resumen completo de todas las columnas eliminadas juntas para así poder imprimirlo si quisiéramos.

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.

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

a.9. Calcular Garantías y Porcentajes

Esta es otra de las opciones más potentes de Quiniwin, 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).
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:

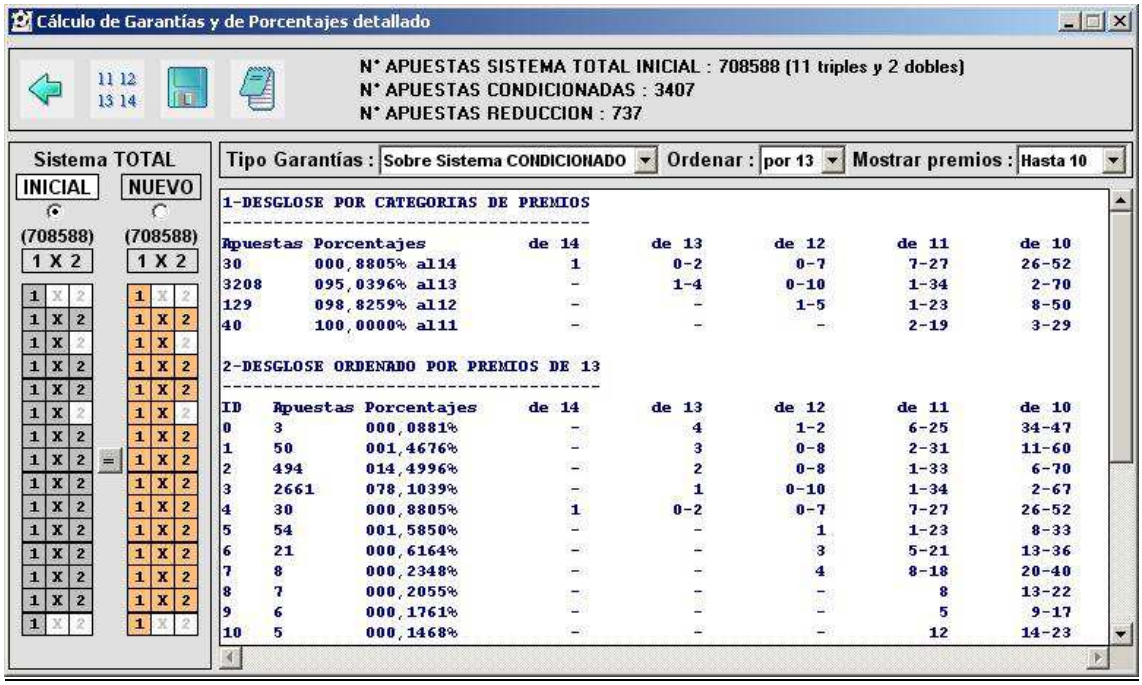
1-Tipo garantías: Mediante un combo de selección tenemos además la posibilidad de calcular los porcentajes y garantías sobre el sistema total o sobre el sistema condicionado/importado.

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, Quiniwin 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, Quiniwin 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.



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

a.10. Ver combinaciones

Al pulsar esta opción Quiniwin 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 la sección OTRAS OPCIONES-VER COMBINACIONES.

a.11. 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:

   http://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.

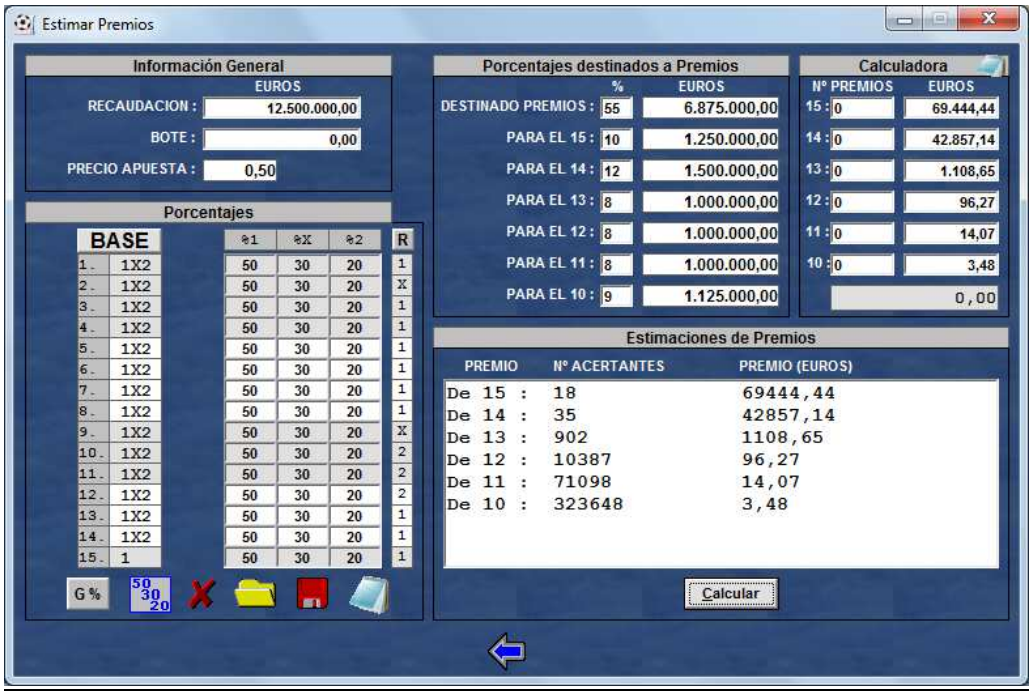
4. También aquí disponemos de la opción de cargar los partidos de una jornada directamente desde Internet, lo podemos hacer pulsando el botón de carga desde Internet (arriba a la izquierda).
   Después debemos elegir la jornada y la temporada que queremos cargar y pulsar el botón "conectar".

a.12. 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.

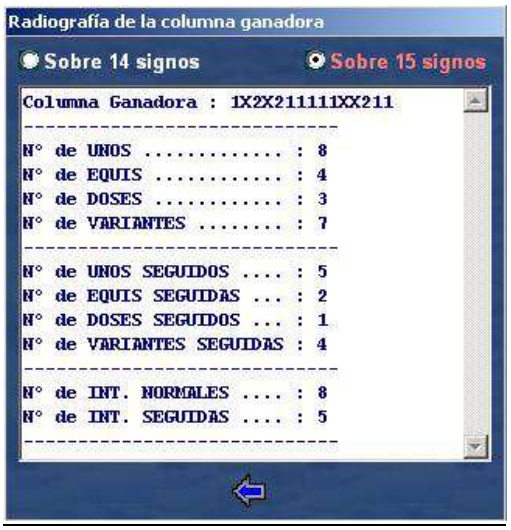
Por defecto los datos de porcentajes destinados a premios están rellenos con el estándar del L.A.E. y los de recaudación vienen con unos datos de muestra que debemos cambiar en cada jornada por los reales.

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.).



a.13. Radiografía de la columna ganadora

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



a.14. Opción guardar en formato ASCII

Guarda la reducción en modo ASCII estándar.
Tenemos la posibilidad de indicar el número de signos que queremos guardar (entre 1 y 15), además si elegimos 15 signos, se nos permitirán las siguientes opciones:

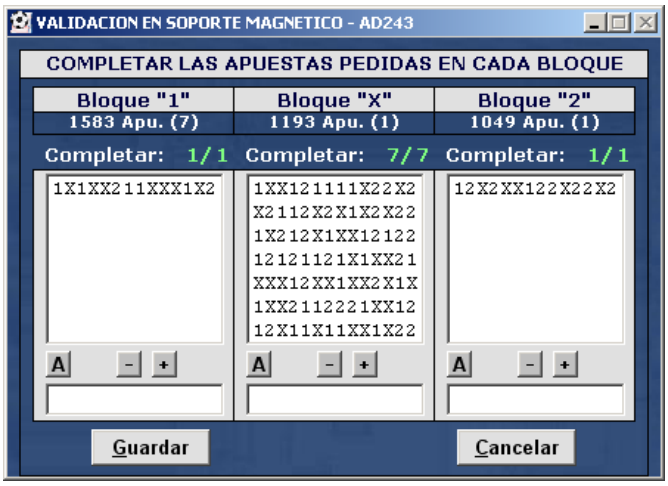
- Dejarlo igual
- Guardarlo a Fijo: 1, X, 2
- Aleatorio: 1X, X2, 12 o 1X2
- Ponderarlo con % de 1, X y 2
- Igualarlo a algún otro partido

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

11111111111111
1111X111111111
11112111111111
111X1111111111

a.15. Opción guardar en formato AD243

Con esta opción podemos generar un fichero con el formato definido por el L.A.E. según la norma AD243.
Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 200.



Esta opción está muy mejorada con respecto a versiones anteriores de Quiniwin, se permiten las siguientes posibilidades:

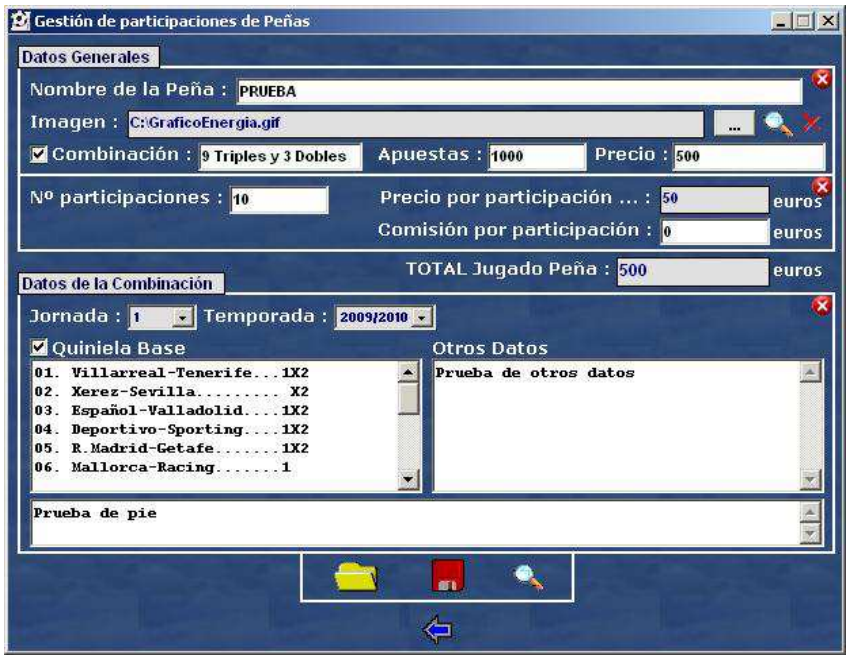
- Posibilidad de generar ficheros en formato AD243 con el pleno al 15 con signo sencillo, doble o triple.
- Opción de completar automáticamente las apuestas faltantes del fichero AD243.
- Opción de completar manualmente las apuestas faltantes.
- Generar separando apuestas sobrantes en un fichero .txt
- Leer la cabecera de un fichero en formato AD243 para obtener automáticamente los datos de una delegación.

a.16. Gestión de participaciones de Peñas

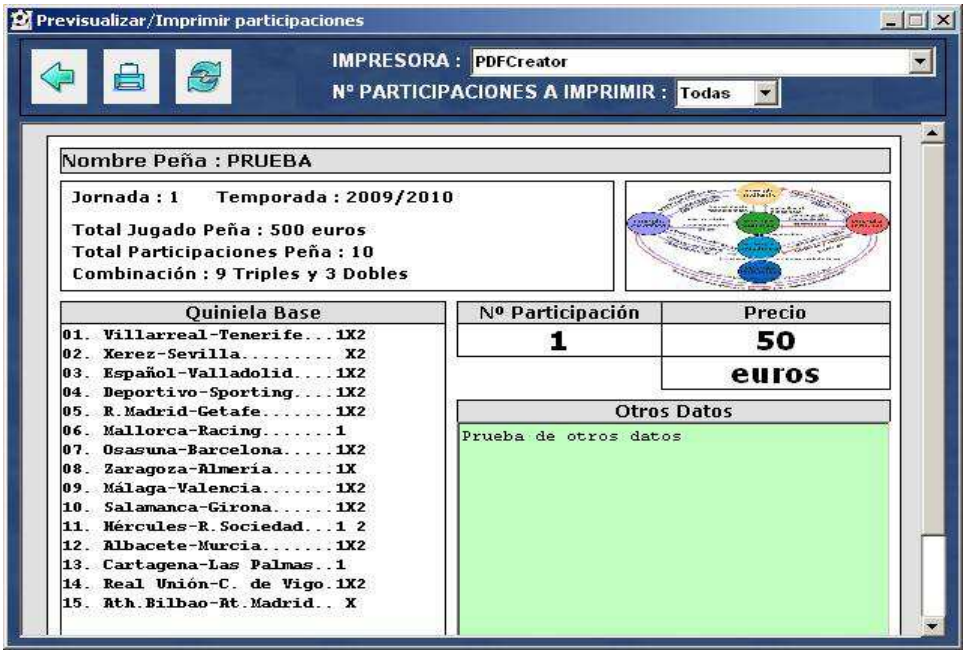
En esta sección se podrán realizar participaciones para peñas de una manera muy sencilla.

Disponemos de las siguientes opciones:

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



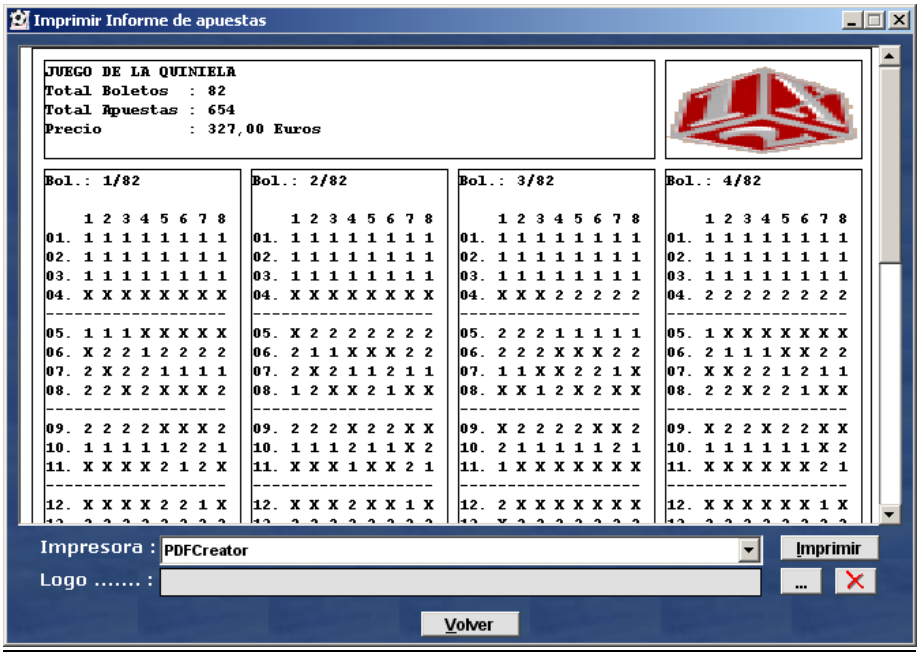
Una vez rellenados los datos de la Peña, podremos visualizar e imprimir las participaciones:



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.17. 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.



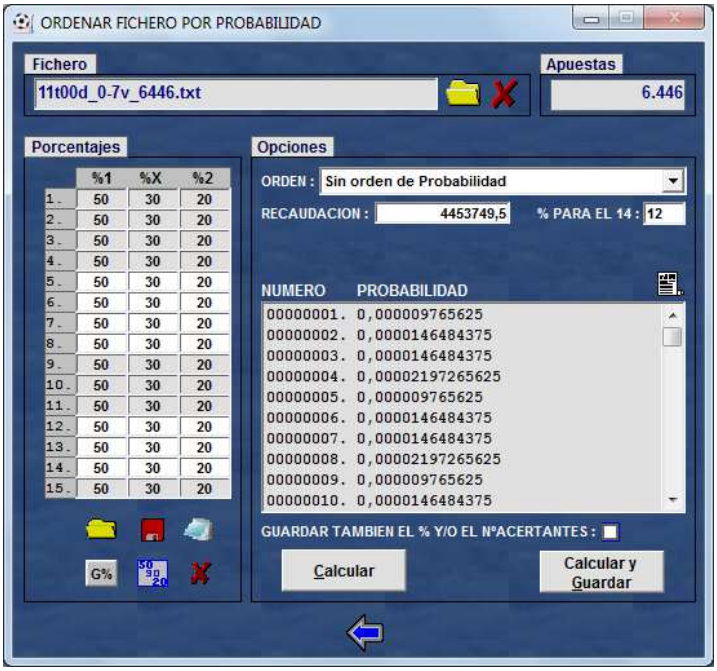
a.18. Visor rápido de apuestas

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

a.19. Ordenar Fichero por Probabilidad

Esta es una nueva utilidad que incorpora Quiniwin.
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.

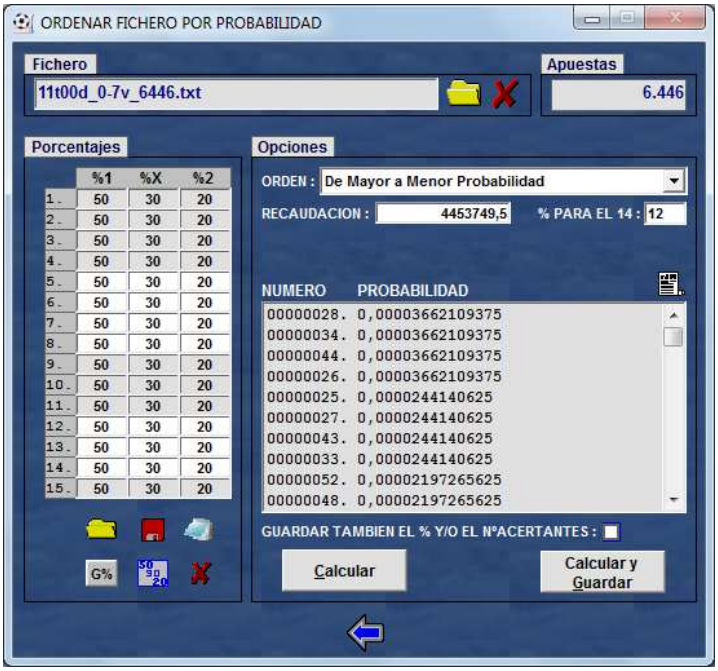


La probabilidad real de una columna se calcula de la siguiente manera (sobre 14 partidos):

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*0,20*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.

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



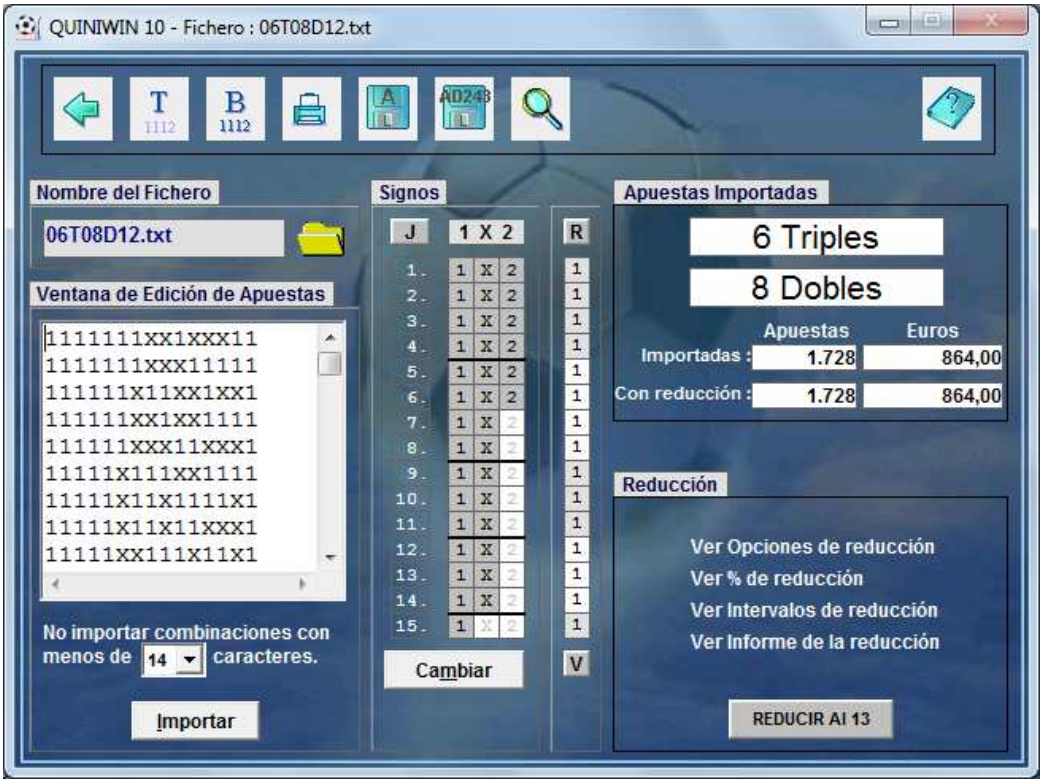
3. De Menor a Mayor Probabilidad
   Aquí se ordenará la combinación de partida de Menor a Mayor probabilidad de cada columna.

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.

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.

b. IMPORTAR COMBINACIONES

Aquí podemos importar combinaciones en modo ASCII y/o texto.
Después podemos modificarlas, reducirlas, comprobarlas e imprimirlas.
También podemos guardarlas como Sistema Propio para que luego puedan ser utilizadas por el programa (en la sección SISTEMAS PROPIOS).



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.

Quiniwin 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.

* Quiniwin en la versión actual puede importar hasta 15 triples (14.348.907 apuestas). Si nuestro fichero tuviese más apuestas, Quiniwin SOLO importará las 14.348.907 apuestas primeras.

* Si durante la importación Quiniwin detectase algún carácter erróneo (distinto de 1, X o 2), lo sustituirá por el signo 1 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 de Quiniwin, 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.

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:

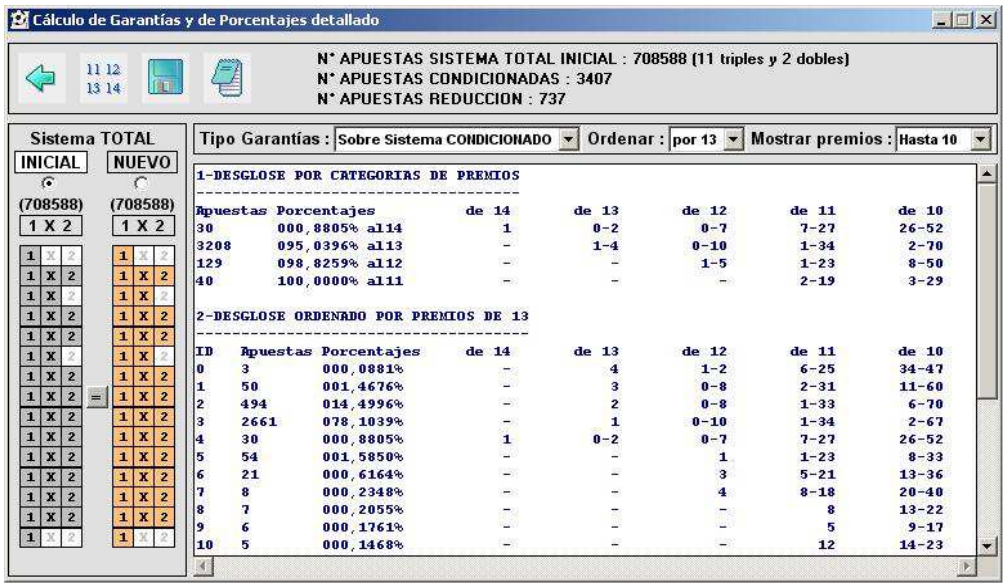
1-Tipo garantías: Mediante un combo de selección tenemos además la posibilidad de calcular los porcentajes y garantías sobre el sistema total o sobre el sistema condicionado/importado.

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, Quiniwin 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.

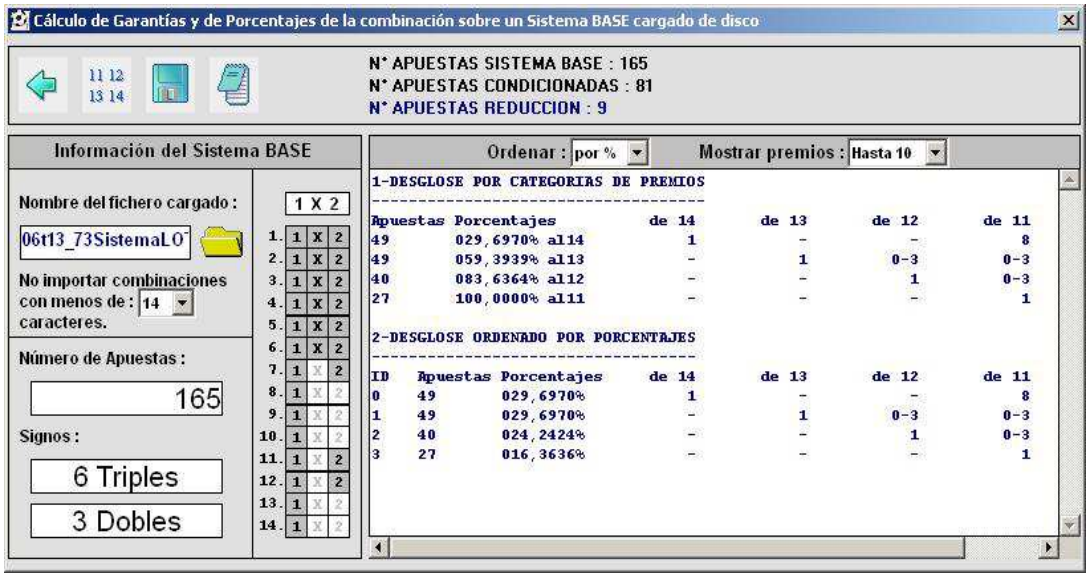
4-Cambiar el Sistema total inicial: Opción muy potente e innovadora, Quiniwin aquí nos permite cambiar el sistema total inicial sobre el que calcular nuestras garantías, de esta forma podremos calcular nuestras garantías de premios a falta de X partidos y hacer multitud de pruebas.

5-Ver informe garantías en el bloc de notas.



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.



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, Quiniwin 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, Quiniwin nos ofrece también la posibilidad de reducirla por sus tres métodos (ver sección OPCIONES DE LOS REDUCTORES).

NOTA: Hay que tener en cuenta que Quiniwin 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

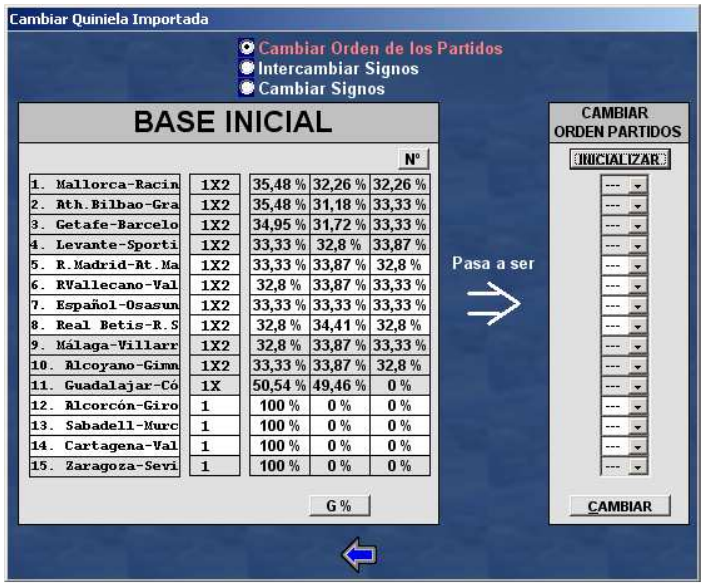
Después de importar, Quiniwin visualizará el orden y tipo de signos (simple, doble o triple) de la combinación que hemos importado en el centro de la ventana, a partir de aquí podemos cambiar dichos signos (ver sección siguiente).

b.8. Cambiar partidos/signos

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

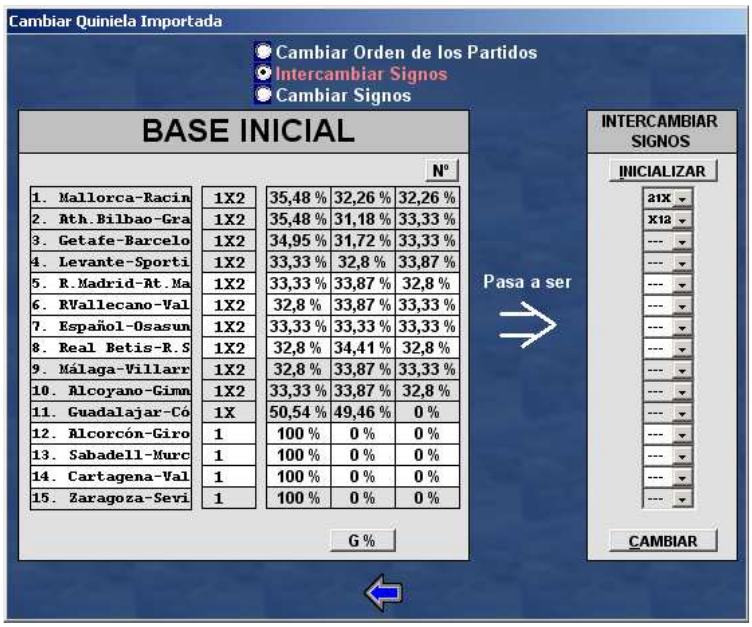
1-Cambiar el orden de los partidos:

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.

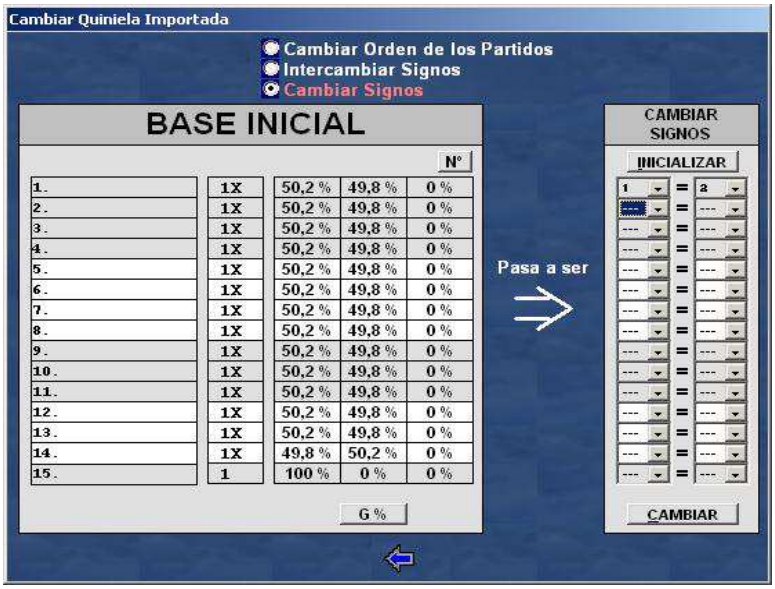


2-Intercambiar signos de la combinación importada:

Aquí podremos alterar los signos de nuestra combinación. El programa detectará automáticamente el tipo de signo que queremos intercambiar y nos dará las posibilidades adecuadas al tipo de signo, por ejemplo, si el signo es un "1" fijo, sólo nos dejará intercambiarlo por "2" o "X", si el signo es un doble "12" nos dejará intercambiarlo sólo por "21", "1X", "X1", "X2" o "2X".



3-Cambiar signos de la combinación importada:
Esta opción es ligeramente distinta a la anterior. Aquí podremos cambiar el signo que queramos de un triple o un doble.
Ejemplo, podríamos coger un triple 1X2 y decirle que el 2 pase a ser un 1, así lo transformaríamos en un doble 1X.



b.9. Imprimir apuestas

Ver sección Imprimir boletos.

b.10. Ver combinaciones

Al pulsar este botón Quiniwin pasará al formulario de visualización de combinaciones/boletos para mostrarnos nuestra combinación importada y sus datos asociados.
Más información en la sección OTRAS OPCIONES-VER COMBINACIONES.

b.11. Cargar jornada y radiografía

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

c. SISTEMAS PROPIOS

En esta sección podremos cargar nuestros propios sistemas realizados con anterioridad.

Pasos a seguir para cargar un sistema propio:

1- Seleccionar tipo de Sistema:
Aquí podremos seleccionar 2 tipos de sistemas.
- Modo PRO: Extensión .1x2 que es el formato Quiniwin de sistemas propios.
- Modo TEXTO: 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- Pulsar la opción Ver Combinaciones.

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 %".

c.1. Cargar Quiniela base

Carga una quiniela base del disco.

c.2. Guardar Quiniela base

Guarda una quiniela base a disco.

c.3. Seleccionar Sistema

Selecciona y carga un fichero con una reducción previamente generada con Quiniwin (opción guardar como Sistema Propio de la sección VER COMBINACIONES).

c.4. Tipos de Sistemas

Podemos seleccionar 2 tipos de sistemas propios a cargar:

1. Modo PRO (.1X2): formato sistemas propios de Quiniwin.
2. Modo TEXTO (.TXT): formato ASCII estándar.

c.5. Seleccionar %

Al pulsar este botón Quiniwin 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.

c.6. Ver combinaciones

Al pulsar este botón Quiniwin 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.

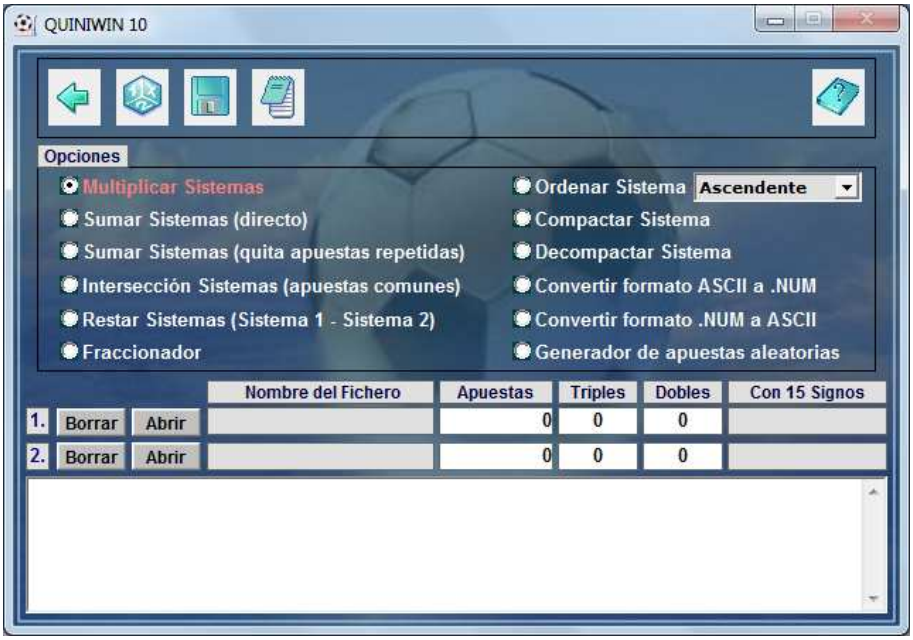
c.7. Rellenar partidos de la quiniela

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

a. Pinchando simplemente en el nombre podremos escribirlos a mano.
b. 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.
c. Cargar una jornada de disco ya hecha (opción cargar Quiniela Base).
d. 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

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



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 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).
Quiniwin 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

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. Ordenar Sistema

Aquí Quiniwin 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:

XXXX22121111111
X11X22221111111
1X2222XX1111111
2X2X12X21111111
2X212X2X1111111
2222X11X1111111

X221X2211111111
22XX22X11111111
2XXXX2121111111

El sistema quedaría así ordenado ASCENDENTEMENTE:

1X2222XX1111111
X11X22221111111
XXXX22121111111
X221X2211111111
2XXXX2121111111
2X212X2X1111111
2X2X12X21111111
22XX22X11111111
2222X11X1111111

d.8. Compactar Sistema

Con esta opción pasamos las apuestas en ASCII 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.
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. Quiniwin al compactar nos informará del número de apuestas que se han compactado.

d.9. Decompactar Sistema

Este es el proceso inverso a Compactar, es decir si Quiniwin coge una combinación compactada como por ejemplo: D11111111111111
Nos generaría dos apuestas en ASCII estándar a partir de ella que serían:

111111111111111
X11111111111111

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.12. Fraccionar

Fracciona una combinación en varios ficheros.

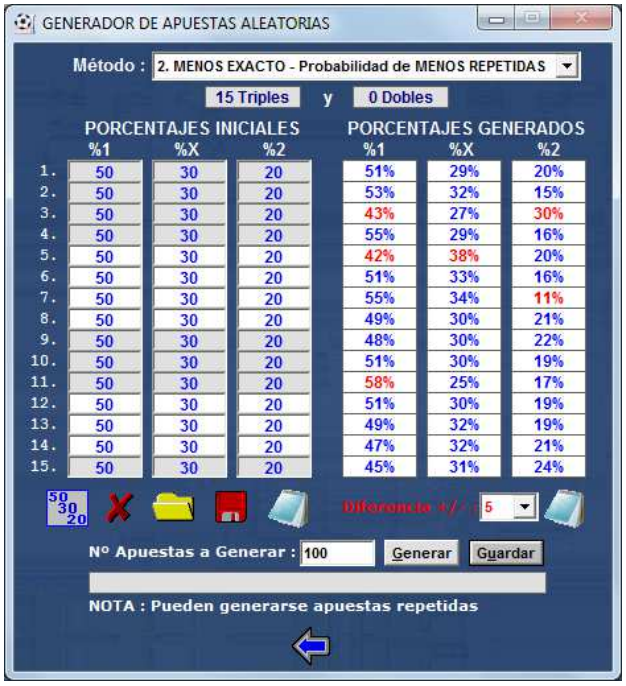
Aquí disponemos de 2 opciones de fraccionado:

1. Por tramos:
   Quiniwin nos fraccionará la combinación seleccionada en N tramos, quedando en el tramo final las apuestas sobrantes.

2. Por Número de apuestas:
   Quiniwin 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.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.



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.

e. ESCRUTADOR

Con esta opción abriremos el Escrutador Independiente de Quiniwin.

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 de Quiniwin y la historia de la aplicación (historial de cambios, novedades, errores corregidos, etc.).
Para poder ver la historia de la aplicación, el fichero HISTORY.txt ha de estar en el mismo directorio que la aplicación.

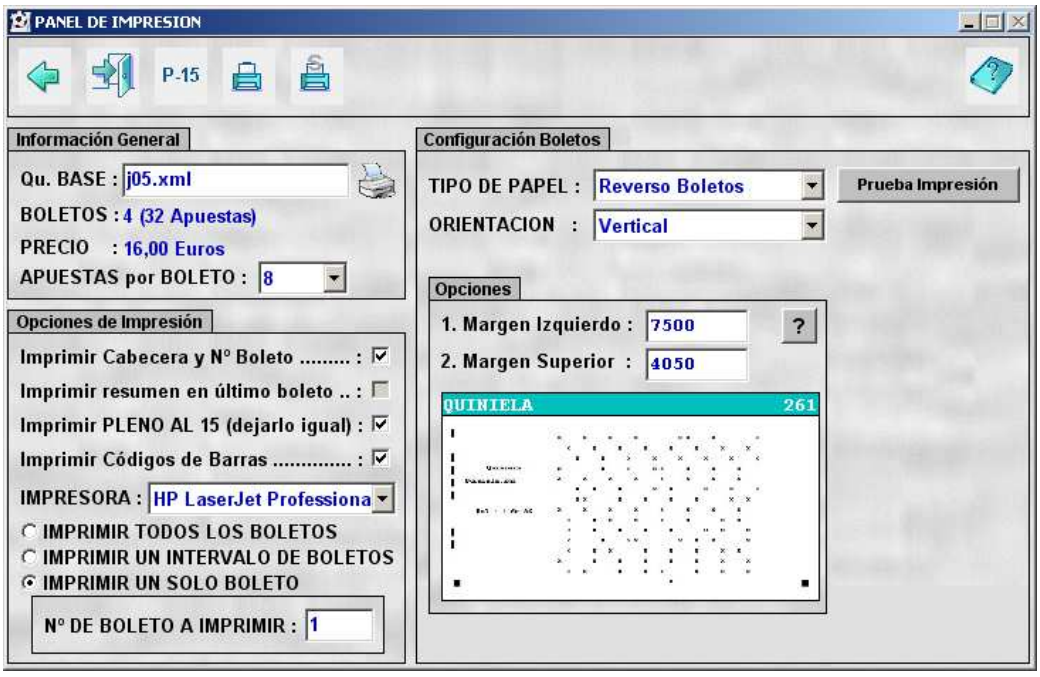
g. SALIR

Cerrar y salir de la aplicación.

4. OTRAS OPCIONES

g. IMPRIMIR BOLETOS

En este formulario podemos imprimir los boletos que componen nuestra quiniela.
A continuación se explican detalladamente las opciones de las que disponemos:



g.1. 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.

g.2. Opciones de Impresión

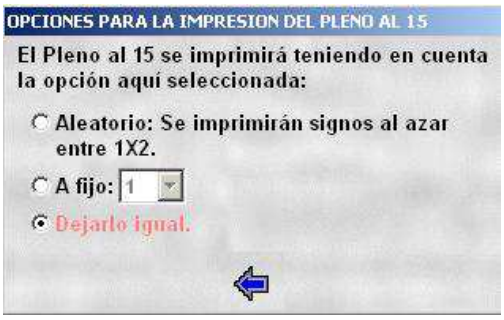
La configuración que se puede cambiar es la siguiente:

***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.

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.

Imprimir Pleno al 15:
Si activamos esta opción se nos imprimirá el pleno al 15 en nuestro boleto siguiendo uno de estos tres criterios:

1-Aleatorio. Se imprimirán signos al azar entre 1, X y 2.
2-A fijo (1, X o 2).
3-Dejarlo Igual. Se dejará tal y como esta.



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

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.

g.3. Configuración Boletos

Orientación: Podemos elegir imprimirlos 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 3 tipos:

1-Boletos Oficiales del LAE
2-Papel en Blanco
3-Reverso de boletos oficiales del LAE

Dependiendo de qué opción de boletos seleccionemos se nos mostrarán unas opciones u otras:

1- Boletos Oficiales del LAE

Con esta opción podremos imprimir los boletos en los boletos oficiales del LAE. Aquí dispondremos de las siguientes opciones:

Fichero: Nos muestra el nombre de la configuración cargada. Para cargar una configuración basta con pinchar en la lista de la ventana "Guardar/Cargar".

Tipo letra: Nos indica el Tipo de letra con el cual vamos a imprimir los signos.

Tamaño letra*:* Nos indica el Tamaño de la letra de los signos que vamos a imprimir.

Margen Superior: Es la distancia en puntos de impresión entre el comienzo del boleto (por la parte azul) y el primer signo de la primera columna.

***Margen Izquierdo*:** Es la distancia en puntos de impresión entre el margen izquierdo del boleto y el primer signo de la primera columna.

Distancia entre Signos: Es la distancia entre dos signos diferentes en la misma columna.

Distancia entre Apuestas: Es la distancia entre dos signos iguales (2 unos por ejemplo) en dos columnas diferentes.

Distancia entre filas*:* Es la distancia entre dos filas de la quiniela (entre dos partidos).

Todos estos valores admiten decimales.
También disponemos de un botón ayuda **(?)**, pulsándolo nos aparecerá un gráfico explicativo de los valores de configuración arriba descritos.

Guardar: Esta opción sirve para guardar la configuración actual. Si se ha guardado correctamente nos aparecerá en la lista de la ventana "Guardar/Cargar" con el nombre que le hallamos indicado.
Hay que observar que todas las configuraciones se guardan automáticamente con la extensión .imp, aunque nosotros le pongamos otra diferente.

Para que Quiniwin muestre la lista de configuraciones, estas han de estar en el directorio de la aplicación (donde se encuentre el fichero Quiniwin.exe).

2-Papel en Blanco

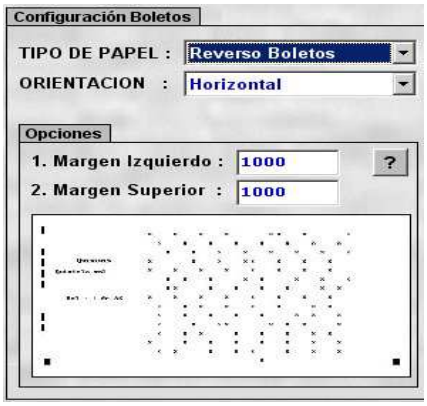
Con esta opción podremos imprimir los boletos en hojas en blanco y después recortarlos para presentarlos en cualquier administración LAE oficial.
Si seleccionamos la opción de Papel en Blanco también se nos permitirá hacer una previsualización de cómo quedaría el boleto al imprimirlo y se nos dará la posibilidad de variar los parámetros de configuración de la impresión.

3-Reverso de boletos oficiales del LAE

Con esta opción podremos imprimir los boletos en el reverso de los boletos oficiales del LAE.
Aquí dispondremos de las siguientes opciones:

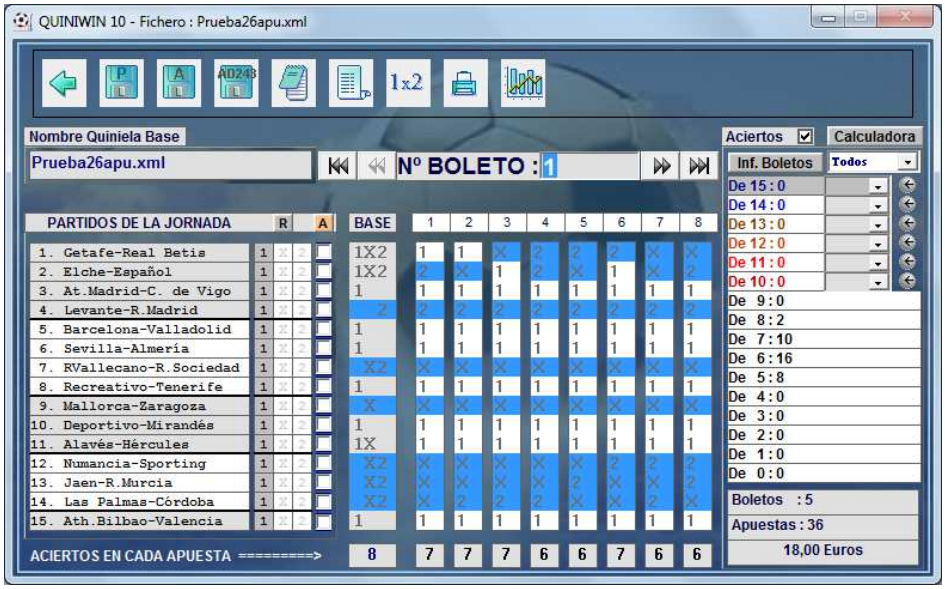
Margen Izquierdo: Es la distancia entre el margen izquierdo del boleto y la primera X.
Margen Superior: Es la distancia entre el margen superior del boleto y la primera X.

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.



h. VER COMBINACIONES / BOLETOS

En este formulario podemos visualizar los boletos que componen nuestra quiniela.
Con el botón Volver se vuelve al menú anterior del que hemos venido.
En este formulario además existen diferentes opciones:



h.1. Cambiar Resultados

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

Aquí también disponemos de la opción de cargar los premios de una jornada automáticamente desde Internet:

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.

h.2. Guardar como Sistema Propio

Con esta opción podemos guardar nuestra combinación como Sistema Propio para que luego pueda ser cargada y utilizada por Quiniwin (en la sección SISTEMAS PROPIOS). Es obligatorio guardarlas con extensión (.1x2)

h.3. 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:

11111111111111
1111X111111111
11112111111111
111X1111111111

h.4. Guardar en formato AD243

Con esta opción podemos generar un fichero con el formato exigido por el L.A.E. según la norma AD243.
Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 200.

h.5. Ver en Bloc de Notas

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

h.6. Menú de Impresión

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

h.7. Análisis de signos y %

Esta es una opción muy potente que posee Quiniwin, 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.

h.8. Escrutinio Múltiple

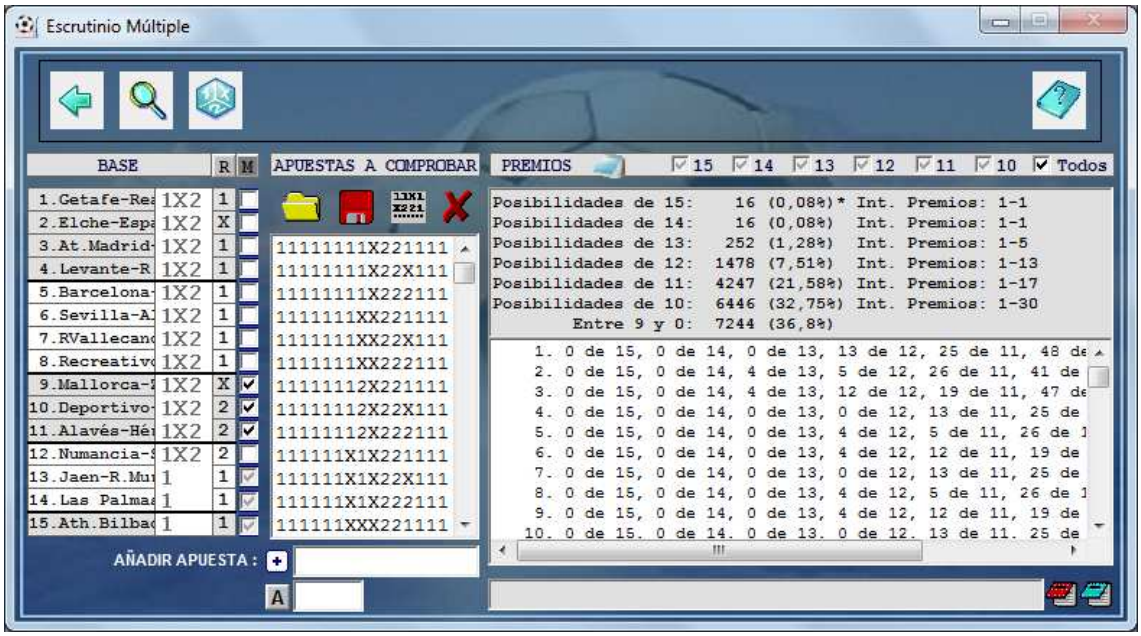
Con esta opción podemos realizar el escrutinio de nuestra combinación contra varias columnas ganadoras (máximo 32.766).
Dentro de esta sección disponemos de varias opciones:

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



i. OPCIONES DE LOS REDUCTORES

i.1. Tipos de reducción:

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

i.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, Quiniwin nos ofrece tres métodos de reducción diferentes:

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 de Quiniwin, 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 de Quiniwin, es potentísimo, en la actualidad no existe ningún reductor que lo supere.
- Con este método Quiniwin es una de las aplicaciones que MAS REDUCE del mercado, de hecho hasta la fecha no hay ninguna aplicación que reduzca MAS y MAS RAPIDO que QUINIWIN, 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,

Quiniwin se quedará con la mejor reducción obtenida hasta el momento.

i.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.

i.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 Quiniwin 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.

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

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

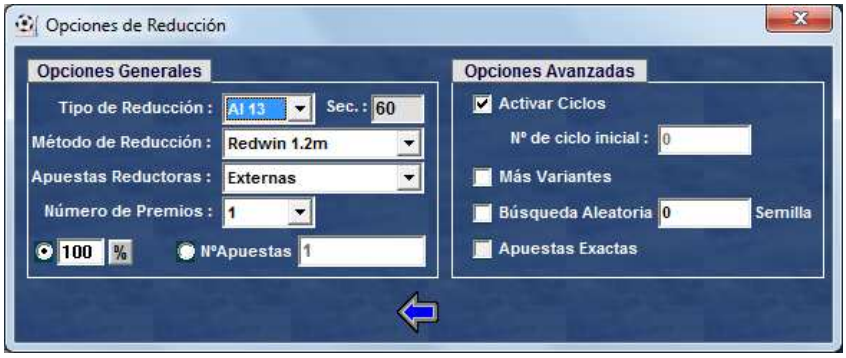
96 231
212 224
...
457 217

Evidentemente cuantos más ciclos probemos mayores posibilidades tendremos de conseguir la super-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 Quiniwin la obtendrá por 226 casi inmediatamente.

i.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.



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.

i.7. Reducción con tendencia a Más variantes:

Esta es otra de las nuevas y potentes opciones de los reductores de Quiniwin.
Por defecto Quiniwin 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.

i.8. Columnas internas y externas:

Quiniwin 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:

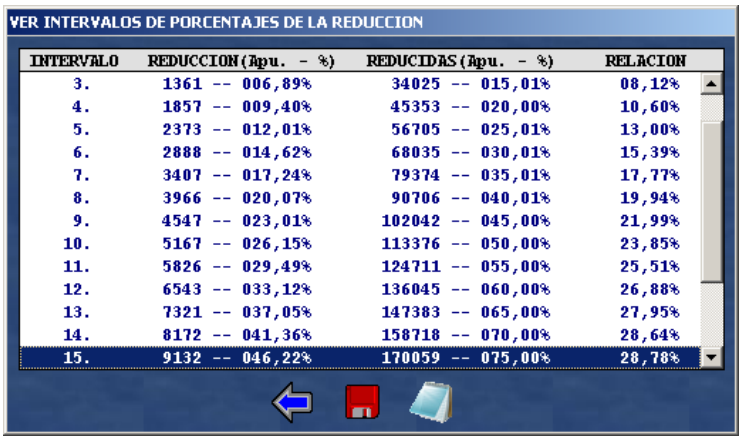
8 triples con 6 variantes, 3 equis y 3 doses (560 apuestas)

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, Quiniwin utilizará para reducir las columnas del sistema total, sin embargo con columnas internas, Quiniwin 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.

i.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.

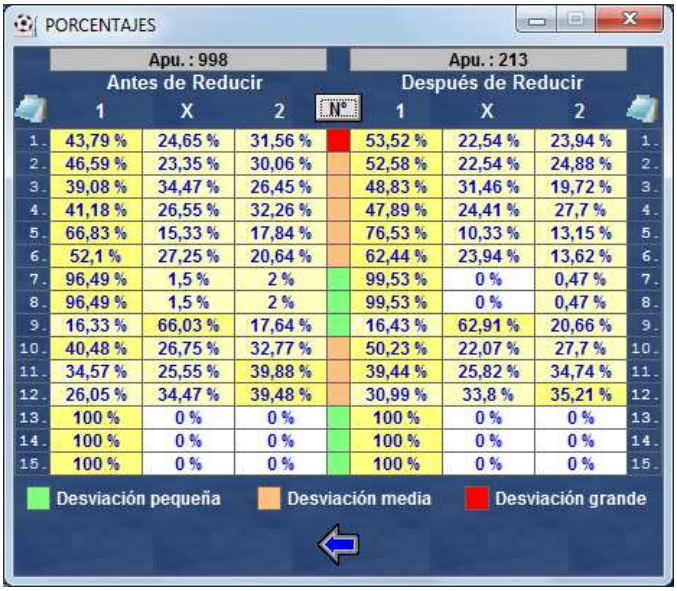

VER INTERVALOS DE PORCENTAJES DE LA REDUCCION

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%

i.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 Antes de Reducir				Apu. : 213 Después de Reducir			
	1	X	2	Nº	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

i.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
```

i.12. Activar ciclos:

Con esta opción activamos o desactivamos el proceso de ciclos.

i.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. Quiniwin 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, Quiniwin en pocos ciclos obtendrá el record absoluto que son 73 apuestas.

i.14. Reducir Pleno al 15:

Quiniwin a la hora de reducir trata el pleno al 15 como si fuera un partido normal, no hace distinción.

i.15. 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.

i.16. Opción pausa en la reducción:

Quiniwin 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.

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

i.17. Apuestas exactas:

Con esta opción le podemos pedir a Quiniwin 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 Quiniwin

Ejemplo de quiniela:

					suma de valores			«unos» Probales			«unos» Probales		
1	SEVILLA-ALMERÍA	1	X		7	1		1					
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-CÁDIZ	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										

SISTEMA:
11 TRIPLES
3 DOBLES
0 FIJOS

Para conseguir el 14 hay que acertar el pronóstico y que se cumplan las condiciones

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 con Quiniwin?
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:

Condiciones generales para los 14 partidos:
Se realiza con los filtros siguientes
- NUMERO DE SIGNOS GENERALES (1, X, 2 y Variantes)
- SIGNOS SEGUIDOS GENERALES (1, X, 2 y Variantes)

Debemos desactivar el check de tener en cuenta el pleno al 15 dentro de cada uno de los filtros.

Unos probables:
Se realiza con el filtro
- COLUMNAS BASE: introduciremos las 2 columnas base y los aciertos en cada una de ellas.

Suma de valores:
Se realiza con el filtro
- VALORACIONES: Primero introduciremos los valores de todos los porcentajes, y después el valor pedido de suma total = 72.

Fichero en formato XML Quiniwin generado con la quiniela base y los filtros:


```
<XML>
	<QuinielaBASE>
		<Partidos>
		<partido numero="1" pronostico="1X" equipos="Sevilla-Almería"/>
		<partido numero="2" pronostico="1X" equipos="Villarreal-Valladolid"/>
		<partido numero="3" pronostico="1X2" equipos="At.Madrid-Real Betis"/>
		<partido numero="4" pronostico="1X2" equipos="Levante-Getafe"/>
		<partido numero="5" pronostico="1X2" equipos="Zaragoza-Recreativo"/>
		<partido numero="6" pronostico="1X" equipos="Barcelona-Español"/>
		<partido numero="7" pronostico="1X2" equipos="Osasuna-Deportivo"/>
		<partido numero="8" pronostico="1X2" equipos="Racing-R.Madrid"/>
		<partido numero="9" pronostico="1X2" equipos="Murcia-Mallorca"/>
		<partido numero="10" pronostico="1X2" equipos="Las Palmas-Alavés"/>
		<partido numero="11" pronostico="1X2" equipos="Elche-Salamanca"/>
		<partido numero="12" pronostico="1X2" equipos="Numancia-Cádiz"/>
		<partido numero="13" pronostico="1X2" equipos="R.Sociedad-Gimnástic"/>
		<partido numero="14" pronostico="1X2" equipos="C. de Vigo-Hércules"/>
		<partido numero="15" pronostico="X" equipos="Ath.Bilbao-Valencia"/>
		</Partidos>
		<Filtros>
		<Filtro orden="1" nombre="NUMERO SIGNOS" activado="1">
				<unos valores=""/>
				<equis valores="2,3,4,5"/>
				<doses valores="1,2,3,4"/>
				<variantes valores="6,7,8"/>
				<Plenoal15activado valor="0"/>
		</Filtro>
		<Filtro orden="2" nombre="SIGNOS SEGUIDOS" activado="1">
				<unos valores="2,3,4,5"/>
				<equis valores="0,1,2,3"/>
				<doses valores="0,1,2"/>
				<variantes valores="1,2,3,4"/>
				<Plenoal15activado valor="0"/>
		</Filtro>
		<Filtro orden="4" nombre="COLUMNAS BASE" activado="1">
		<cb numero="1" descripcion="" RESERVAS="">
			<pronostico valores="1  ,1  ,1  ,---,---,---,---,---,---,---,---,-
--,---,---,---"/>
			<aciertosNormales valores="2,3"/>
			<aciertosSeguidos valores=""/>
			<fallosSeguidos valores=""/>
		</cb>
		<cb numero="2" descripcion="" RESERVAS="">
```

```
                <pronostico valores="---,---,---,---,---,---,---,---,---,---,---,1
,1  ,1  ,---"/>
                <aciertosNormales valores="2,3"/>
                <aciertosSeguidos valores=""/>
                <fallosSeguidos valores=""/>
</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 : **moisesla@quiniwin.com**
Skype : **live:moisesla**
Soporte técnico : **soporte@quiniwin.com**
Web : **http://www.quiniwin.com**