



QUINIWINGOLES



FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA **QUINIWINGOLES**

Versión : 11.r00
Fecha : 09/08/2015

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

A continuación enumeramos los cambios y mejoras principales que incorpora la versión **QuiniwinGoles 11.r00** (pleno al 15 a Goles) con respecto a la versión anterior de Quiniwin 10.r03 (pleno al 15 a 1X2).

INDICE

1. [HACER QUINIELA](#)
2. [IMPORTAR COMBINACIONES](#)
3. [SISTEMAS PROPIOS](#)
4. [IMPRIMIR BOLETOS](#)
5. [VER COMBINACIONES / BOLETOS](#)
6. [GUARDAR EN FORMATO ASCII](#)
7. [GUARDAR EN FORMATO ASD \(json\)](#)
8. [ESCRUTADOR INDEPENDIENTE](#)
9. [MULTIESCRUTADOR](#)
10. [IMPRESION COMBINACIONES MULTIPLES](#)
11. [UTILIDAD JUNTAR FICHEROS](#)



QUINIWINGOLES



1. HACER QUINIELA

The screenshot shows the 'QUINIWINGOLES 11' software interface. The title bar indicates the file is 'prueba_quiniwin11r00GOLES.xml'. The menu bar includes 'Archivo', 'Desarrollos', 'Análisis', 'Ver', 'Herramientas', and 'Ayuda'. The toolbar contains various icons for file operations and analysis. The main interface is divided into several sections:

- Quiniela Base:** Includes 'Jornada: 1' and 'Temporada: 2015/2016'. A file explorer shows 'prueba_quiniwin11r00GOLES.xml'. Below are 'Pronóstico Manual' and 'Al azar' buttons.
- Apuestas:** A table showing betting statistics:

	Número	Euros
Apu. Iniciales:	46.656	34.992,00
Apu. Condicionadas:	1.019	764,25
Apu. con Reducción:	1.019	764,25

 Below this is a 'Proceso completado con éxito' message and a 'CALCULAR SIN REDUCIR' button.
- Reducción:** Includes links for 'Ver Opciones de reducción', 'Ver % de reducción', 'Ver Intervalos de reducción', and 'Ver Informe de la reducción'. A 'REDUCIR AL 13' button is also present.
- 6 Triples y 6 Dobles:** A table for selecting specific bets.

	R	1	X	2
1. Deportivo-R. Sociedad	1	1	X	2
2. Rayo Vallecano-Valencia	1	1	X	2
3. Ath. Bilbao-Barcelona	1	1	X	2
4. Sporting-R. Madrid	1	1	X	2
5. R. Betis-Villarreal	1	1	X	2
6. Espanyol-Getafe	1	1	X	2
7. Levante-Celta de Vigo	1	1	X	2
8. Almería-Leganés	1	1	X	2
9. Mirandés-Zaragoza	1	1	X	2
10. Llagostera-Osasuna	1	1	X	2
11. Oviedo-Lugo	1	1	X	2
12. Gimnastic-Albacete	1	1	X	2
13. Alcorcón-Mallorca	X	1	X	2
14. Córdoba-Valladolid	2	1	X	2
15. At. Madrid-Las Palmas	M-M	0	1	2
- Filtros:** A list of filters with checkboxes and values:

1. NUMERO DE SIGNOS	6.055
2. SIGNOS SEGUIDOS	1.181
3. INTERRUPCIONES	2.294
4. COLUMNAS BASE	30.546
5. GRUPOS GENERALES	5.561
6. VALORACIONES	0
7. PAREJAS	-
8. TRIOS	-
9. COINCIDENCIAS	-
10. CB RELACIONADAS	0
11. DIFERENCIAS	-
12. SECUENCIAS	-
13. FIGURAS X-2	-
14. RESERVAS	-
15. GRUPOS DE CBS	-
16. SUMAS ACIERTOS CBS	-
17. DISTANCIAS	-
18. GRUPOS RELACIONADOS	-
19. DIBUJOS DE VARIANTES	-
20. CUARTETOS	-
21. IF THEN	-
22. RANGOS	-

Esta es la sección principal de QuiniwinGoles.

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

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

This screenshot shows the 'Quiniela Base' section. It includes a 'Jornada: 33' dropdown and a 'Temporada: 2013/2014' dropdown. Below these are file explorer icons and a file named 'prueba_quiniwin10r06GOLES.xml'. At the bottom are 'Pronóstico Manual' and 'Al azar' buttons.

El cambio más importante de esta sección en QuiniwinGoles es la forma de pronosticar el pleno al 15, ahora podremos pronosticarlo a goles con resultados 0-1-2-M para cada equipo del pleno al 15.

This screenshot shows the 'P15: Signo fijo' section. It displays a bet for '15. Málaga-Sevilla' with a result of 'M-M'. Below it, a table shows the possible outcomes for the full-time result (P15):

	0	1	2	M
P15: Signo fijo	0	1	2	M



QUINIWINGOLES



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

1. P15: Signo fijo

2. P15: Ponderado por Resultados

Porcentajes del Partido Nº 15 a Goles :							
0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
100	0	0	0	0	0	0	0
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
0	0	0	0	0	0	0	0

3. P15: Ponderado por Pronóstico

Porcentajes del Partido Nº 15 a Goles :			
0	1	2	M
25	25	25	25
25	25	25	25

4. P15: Aleatorio con 16 resultados

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

5. IMPORTAR COMBINACIONES

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



QUINIWINGOLES



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.

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.

Importar Apuestas

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

QuiniwinGoles 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.

* QuiniwinGoles puede importar hasta 15 triples (14.348.907 apuestas). Si nuestro fichero tuviese más apuestas, QuiniwinGoles SOLO importará las 14.348.907 apuestas primeras.

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

6. SISTEMAS PROPIOS

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

Pasos a seguir para cargar un Sistema Propio:

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



QUINIWINGOLES



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

QUINIWINGOLES 10

Información del Sistema Cargado (14 signos)

0 Triples y 0 Dobles Sin cargar

100 % al 14
100 % al 13
100 % al 12
100 % al 11
100 % al 10

Apuestas al Directo: 0
Apuestas Cargadas: 0
Precio: 0 Euros
Tipo Sistema: Modo TEXTO (.txt)

Quiniela Base

Sin guardar.xml

J Jornada: 49 Temporada: 2014/2015 Al azar

	7 Triples	y	5 Dobles	R	SELECCION %	1	X	2	T
1. At. Madrid-Ath. Bilbao	1					1	X	2	T
2. Sevilla-R. Madrid	1					1	X	2	T
3. Deportivo-Villarreal	1					1	X	2	T
4. Valencia-Eibar	1					1	X	2	T
5. Getafe-Granada	1					1	X	2	T
6. Espanyol-Rayo Vallecano	1					1	X	2	T
7. Málaga-Elche	1					1	X	2	T
8. Numancia-Alavés	1					1	X	2	T
9. Alcorcón-R. Santander	1					1	X	2	T
10. Girona-Osasuna	1					1	X	2	T
11. R. Betis-Llagostera	1					1	X	2	T
12. Ponferradina-Zaragoza	1					1	X	2	T
13. Sporting-Mallorca	1					1	X	2	T
14. Tenerife-Lugo	1					1	X	2	T
15. Córdoba-Barcelona	0-0					0	1	2	M

4. IMPRIMIR BOLETOS

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

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

PANEL DE IMPRESION

Información General

Qu. BASE: prueba_quiniwin10r04GOLES.xml

BOLETOS: 650 (5.193 Apu.)

PRECIO: 2.596,50 Euros

APUESTAS por BOLETO: 8

Opciones de Impresión

1. Imprimir Cabecera y N° Boleto: ☒

2. Imprimir PLENO AL 15 GOLES: ☒

3. Imprimir Códigos de Barras: ☒

Imprimir resumen en último boleto: ☐

IMPRESORA: PDFCreator

IMPRIMIR TODOS LOS BOLETOS

IMPRIMIR UN INTERVALO DE BOLETOS

IMPRIMIR UN SOLO BOLETO

Configuración Boletos

TIPO DE PAPEL: Reverso Boletos Goles

ORIENTACION: Horizontal

Prueba de Impresión

Márgenes

1. Margen Izquierdo: 1000

2. Margen Superior: 1000

Los márgenes permiten valores negativos

QUINIELA 261

Preview of the ticket showing the quiniela grid and betting details.



QUINIWINGOLES



Información General

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

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

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

Opciones de Impresión

La configuración que se puede cambiar es la siguiente:

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

2-Imprimir Pleno al 15 GOLES:

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

3-Imprimir Códigos de Barras:

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

Imprimir Resumen en último Boleto:

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

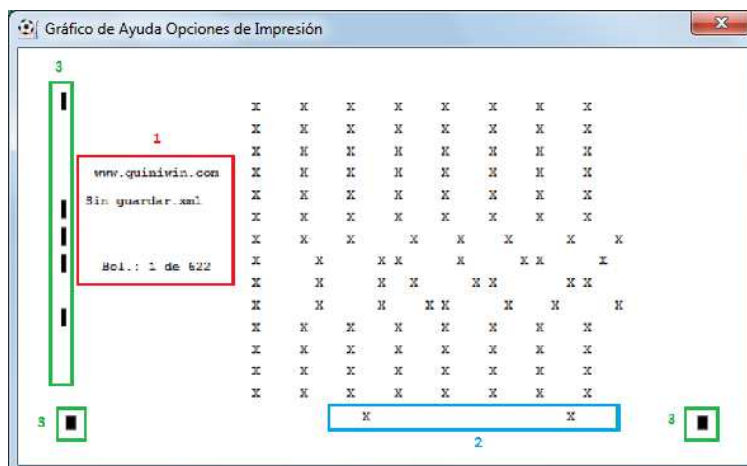
Seleccionar impresora:

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

Número de Boletos:

Es el número de boletos que vamos a imprimir.

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





QUINIWIN GOLES



Configuración Boletos

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

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

- A. Reverso Boletos Goles
- B. Hojas en Blanco Goles

A-Reverso Boletos Goles

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

Aquí dispondremos de las siguientes opciones:

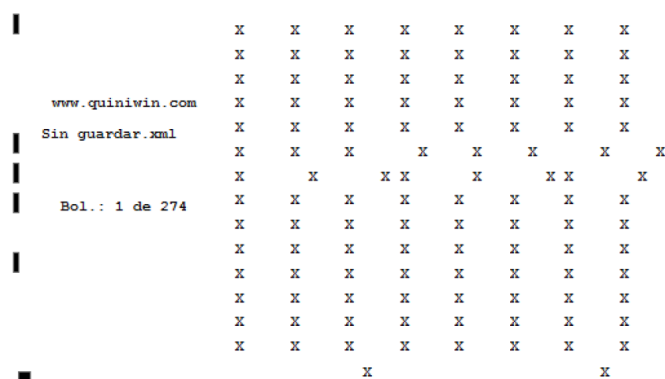
1. *Margen Izquierdo:* Es la distancia entre el margen izquierdo del boleto y la primera X.
2. *Margen Superior:* Es la distancia entre el margen superior del boleto y la primera X.

Las dos opciones de márgenes permiten valores negativos.

En la Web de Quiniwin, en la zona de descargas, hay valores de ejemplo para diferentes modelos de impresoras.



Ejemplo de boleto impreso con este método:





B-Hojas en Blanco Goles

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

Ejemplo de boleto impreso con este método:

[illegible]

5. 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:

Nombre Quiniela Base

prueba_quiniwin11r00GOLES.xml

Nº BOLETO : 1

Aciertos ☒ Calculadora

Inf. Boletos Todos

De 15:0

De 14:0

De 13:0

De 12:0

De 11:0

De 10:6 4

De 9:60

De 8:193

De 7:342

De 6:303

De 5:105

De 4:10

De 3:0

De 2:0

De 1:0

De 0:0

Boletos : 128

Apuestas : 1.019

764,25 Euros

PARTIDOS DE LA JORNADA					R	A	BASE	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Deportivo-R. Sociedad	1	2	3	4		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2. Rayo Vallecana-Valencia	1	2	3	4		1X2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3. Ath. Bilbao-Barcelona	1	2	3	4		X2	2	2	X	X	X	X	X	X	X
4. Sporting-R. Madrid	1	2	3	4		1 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5. R. Betis-Villarreal	1	2	3	4		1 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6. Espanyol-Getafe	1	2	3	4		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7. Levante-Celta de Vigo	1	2	3	4		X2	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8. Almería-Leganés	1	2	3	4		1X2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9. Mirandés-Zaragoza	1	2	3	4		1 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10. Llagostera-Osasuna	1	2	3	4		1X2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11. Oviedo-Lugo	1	2	3	4		1X2	X	X	X	X	X	X	2	2	2
12. Gimnastic-Albacete	1	2	3	4		1X2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13. Alcorcón-Mallorca	1	X	2	3		X2	X	X	X	2	2	2	X	X	X
14. Córdoba-Valladolid	1	2	3	4		1X2	1	X	2	1	X	2	1	X	X
15. At. Madrid-Las Palmas	M-M						2-0	2-0	2-0	2-0	2-0	2-0	2-0	2-0	2-0
ACIERTOS EN CADA APUESTA =====>							8	8	9	7	7	8	8	8	



QUINIWINGOLES



Cambiar Resultados

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

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

Aquí disponemos además de 2 opciones:

1-Calculadora de premios:

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

BASE	R	1X2
1.C. de Vigo-Español	1	1X2
2.R.Madrid-Real Betis	1	1X2
3.Osasuna-Granada	1	1X2
4.Valladolid-Ath.Bilbao	1	1X2
5.Almería-Villarreal	1	1X2
6.R.Sociedad-Getafe	1	1X2
7.RVallecano-Elche	1	1X2
8.Barcelona-Levante	1	1
9.Valencia-Málaga	1	1
10.Hércules-Zaragoza	1	1
11.Sabadell-Mallorca	1	1
12.Córdoba-Ponferradina	1	1
13.Las Palmas-Deportivo	1	1
14.Jaen-Eibar	1	1
15.Sevilla-At.Madrid	0-0	1

Nº PREMIOS	EUROS
15:1	0,00
14:1	0,00
13:14	0,00
12:84	0,00
11:280	0,00
10:560	0,00
	0,00
	0%

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

URL de descarga :

http://www.quiniwin.com/xml/2013-2014_1X2_premiostotales.xml

Cargar Cerrar



QUINIWIINGOLES



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.

6. GUARDAR EN FORMATO ASCII

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

Opciones con partido 15 a GOLES:

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

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

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

Ventana con la opción ponderado por Pronósticos a %



QUINIWINGOLES



Ventana con la opción ponderado por Resultados a %

Opciones para guardar las apuestas en modo ASCII (texto)

Guardar **15** partidos

☒ Opciones con partido 15 a GOLES

Partido N° 15: **Ponderado por Resultados**

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

☐ Opciones con partido 15 a 1X2

Continuar

Ventana con la opción Al directo

Opciones para guardar las apuestas en modo ASCII (texto)

Guardar **15** partidos

☒ Opciones con partido 15 a GOLES

Partido N° 15: **Al directo**

0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

☐ Opciones con partido 15 a 1X2

Continuar

Opciones con partido 15 a 1X2:

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

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

```
111111111111111X
1111X1111111111X
111121111111111X
```

Opciones para guardar las apuestas en modo ASCII (texto)

Guardar **15** partidos

☐ Opciones con partido 15 a GOLES

☒ Opciones con partido 15 a 1X2

Partido N° 15: **Ponerlo a 1**

Continuar



QUINIWIN GOLES



7. GUARDAR EN FORMATO ASD (json)

Con esta opción podemos generar un fichero con el nuevo formato definido por S.E.L.A.E. según la norma para Validación de Apuestas en Soporte Digital - ASD (ver documentación en el portal de S.E.L.A.E.). Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 200.

ASD - VALIDACION DE APUESTAS EN SOPORTE DIGITAL

Información Combinación

Combinación : prueba_quiniwin11r00GOLES.xml

Nº Apuestas : 1019 Importe : 764,25

Nº Boletos(*) : 128

Información para el fichero ASD (json)

Receptor : 00001 Identificador Sorteo : 2015 / 001

Generar Cancelar

En esta opción además se permiten las siguientes posibilidades:

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

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



QUINIWINGOLES



8. ESCRUTADOR INDEPENDIENTE

Con esta opción abriremos el Escrutador Independiente de QuiniwinGoles.

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

Este escrutador permite también visualizar los porcentajes de signos de nuestra combinación y sacar un informe del número de boletos premiados.

9. MULTIESCRUTADOR

Con esta opción podremos escrutar varios ficheros al mismo tiempo.

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



QUINIWIN GOLES



ESCRUTINIO DE PREMIOS DE LOS FICHEROS

Fecha Informe : 03/01/2015 - 11:56:23
Columna Ganadora Escrutada : 111111111111X2MM

Fichero 1: 12triples.txt

Apuestas: 531.441

Premios

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

10. IMPRESION COMBINACIONES MULTIPLES O REDUCIDAS

Con esta opción podremos imprimir con QuiniwinGoles combinaciones de quiniela múltiples (con signos triples, dobles y fijos) y/o reducidas (boleto 252 de SELAE).

El formato de entrada de las apuestas es el siguiente:

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

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

PANEL DE IMPRESION DE COMBINACIONES MULTIPLES Y REDUCIDAS

Información General

NOMBRE :

Opciones de Impresión

1. Imprimir Cabecera y N° Boleto : ☒

2. Imprimir PLENO AL 15 GOLES : ☒

3. Imprimir Códigos de Barras : ☒

IMPRESORA : PDFCreator

☒ IMPRIMIR TODOS LOS BOLETOS

☐ IMPRIMIR UN INTERVALO DE BOLETOS

☐ IMPRIMIR UN SOLO BOLETO

Configuración Boletos

TIPO DE PAPEL : Reverso Boletos Goles

ORIENTACION : Horizontal

TIPO BOLETO : MULTIPLE 261

Márgenes

1. Margen Izquierdo : 1000

2. Margen Superior : 1000

Los márgenes permiten valores negativos

QUINIELA MULTIPLE 261

Combinación Múltiple o Reducida

2 Apuestas cargadas

DD33VMMW111111M

I111WCC44DD1121

[illegible]

Juntar Ficheros (Cálculos sólo sobre 14 partidos, el pleno al 15 será omitido)

Ficheros a Tratar	Nº Apuestas
9Compleno00y1plenoMMy1pleno1M.txt	11
5193apu_22GOLES.txt	5193
12triples.txt	531441
2.txt	2

Ventana de estado :-

Opciones

Opciones : **Juntar todos los ficheros**

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

Mostrar informe resumen al terminar de calcular : ☒

Juntar