

Creator 1X2

Estadísticas 1X2 - Fútbol - Pronosticador - Generador de apuestas

1. INTRODUCCION

2. REQUERIMIENTOS

3. OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

A. ESTADISTICAS 1X2

- Configurar Estadística**
- Mantenimiento de Quinielas**
- Interrupciones**
- Repetición de signos entre dos jornadas**
- Cantidad de signos por jornada**
- Máxima cantidad de signos seguidos por jornada**
- Apariciones de signo por partido**
- Ausencias seguidas de signos por partido**
- Cuadro de variantes**
- Parejas**
- Repetición de parejas entre dos jornadas**
- Simetrías**
- Figura de parejas**
- Figura de tríos**
- Grupo libre**

B. FUTBOL

- Mantenimiento de resultados**
- Trayectorias**
- Pronosticador**
- Generador de apuestas**
- Mantenimiento de equipos**

C. UTILIDADES

- Visualizar combinación**
- Imprimir boletos**
- Configurar impresora**
- Escrutinio**

D. MANUAL

E. SALIR

1. INTRODUCCION



Creator1X2, es una nueva herramienta de trabajo y consulta, con la que podremos tener al día nuestros datos sobre las quinielas premiadas y los resultados de fútbol.

Con **Creator1X2**, tendremos a nuestro alcance **una completa estadística del 1X2**, podremos realizar un seguimiento de los equipos de fútbol a lo largo de las jornadas y poder averiguar su estado de forma.

Creator1X2, también incluye **un pronosticador**, que basado en unos parámetros configurables por el quinielista, **nos ofrecerá tres pronósticos** distintos basados, por un lado en el estado de forma de los equipos y su comportamiento dependiendo si juegan como local o visitante (**lógica**), el segundo pronostico se realiza teniendo en cuenta las quinielas ganadoras habidas hasta el momento (**estadística**), y por ultimo el tercer pronostico se realiza combinando la dos anteriores (**logica+estadística**).

Otra importante herramienta de **Creator1X2**, es su **generador de apuestas**. Este generador de columnas se basa en los porcentajes obtenidos del pronosticador o de los porcentajes propios que queramos aplicar a cada partido del boleto, y de una serie de condiciones y filtros que nos harán abaratar nuestra combinación. Pero para obtener estas apuestas, **Creator1X2**, actúa de forma diferente a los programas tradicionales de quinielas, me explico, los programas tradicionales lo hacen reduciendo al mismo tiempo el número de columnas y el numero de aciertos al que optamos, **Creator1X2**, intenta generar las columnas en función de los porcentajes obtenidos o introducidos, todas las columnas obtenidas, se situaran en torno a los porcentajes, previamente establecidos y cumpliendo las condiciones o filtros impuestos.

Con esta forma de actuar, **Creator1X2**, mantiene las proporciones conservando toda la capacidad de la combinación base de acertar las sorpresas de la jornada sin perjuicio de ir formando la típica red de las reducciones conforme vamos incrementando el número de columnas seleccionadas.

Con un programa tradicional los signos sorpresa tienden a desaparecer cuando vamos reduciendo al 13, 12, 11 ó 10, en cambio **Creator1X2**, selecciona solo las columnas con, por ejemplo 2 o 3 sorpresas, si es eso lo que hemos elegido, y nuestra combinación tendrá exactamente 2 o 3 sorpresas en todas sus columnas, además de mantener, en la medida de lo posible, los porcentajes establecidos para la aparición de cada signo en cada partido del boleto, ya que el cumplimiento de los porcentajes, se ajustara en mayor o menor medida, dependiendo de que las condiciones o filtros impuestos sean mas o menos restrictivas.

Por ultimo, indicar que **Creator1X2**, incorpora las típicas utilidades para poder **visualizar, listar, escrutar e imprimir en boletos oficiales** nuestras combinaciones.

[\(← volver al índice \)](#)

2. REQUERIMIENTOS

La aplicación **Creator1X2** necesita un mínimo de requisitos OBLIGATORIOS para su correcto funcionamiento en un PC, dichos requisitos son los siguientes:

CPU : PENTIUM III a 500 Mhz o Superior
MEMORIA : 128 Mb
PANTALLA : Resolución 800x600 o Superior
SISTEMA OPERATIVO : Windows 2000

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

RECOMENDADOS

CPU : PENTIUM 4 a 1 Ghz o Superior
MEMORIA : 256 Mb
PANTALLA : Resolución 1024x768 o Superior
SISTEMA OPERATIVO : Windows XP

[\(← volver al índice \)](#)

3. OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

A. ESTADISTICAS 1X2

Con esta opción, podremos ir actualizando las quinielas ganadoras y ver las distintas estadísticas que aporta [creatos1x2](#).

En las distintas estadísticas, siempre nos aparecerá información relativa al rango y numero de jornadas que estamos estudiando, la media de aparición de los distintos valores y por ultimo aparecen resaltados en colores los valores de máxima aparición.

([← volver al índice](#))

Configurar Estadística

Estadísticas

Configurar estadística | Mantenimiento quinielas | Estadística 1 | Estadística 2 | Estadística 3 | Estadística 4

Elija opción

Rango

DESDE

Temporada: 1948/1949

Jornada: 1

HASTA

Temporada: 2004/2005

Jornada: 6

Ultimas jornadas

Se dispone de 2197 jornadas en la base de datos estadística

Frecuencias y radiografías | Ir al menú principal

Para que sirve: Con esta opción indicamos las jornadas que pasaran a formar parte de nuestras estadísticas.

Podremos elegir entre configurar nuestra estadística con las ultimas **N** jornadas o bien indicar la temporada y jornada de inicio y temporada y jornada final.

Tambien, desde esta ventana, podemos tener una vista general de la estadística jornada a jornada, y de las **frecuencias de aparición de los distintos filtros**, y para ello solo tendremos que pulsar sobre el boton "FRECUENCIAS Y RADIOGRAFIAS" y seleccionar los datos que deseamos visualizar y posteriormente guardar.

Estadísticas generales									
TEMPORADA	JOR	QUINIELA	X2	SIM	INT	X2 SEG	FIG PAR	FIG TRI	
1970/1971	01	X11121212X11X1	6	2	10	2	2221	2111	
1970/1971	02	XX21XX1121X211	8	2	9	3	2221	11111	
1970/1971	03	1111111122111	2	5	2	2	511	41	
1970/1971	04	211X21X1122111	6	4	8	2	31111	11111	
1970/1971	05	1X1X11211XX11	6	3	8	3	3211	11111	
1970/1971	06	X2XX2X11211112	8	1	8	6	211111	2111	
1970/1971	07	X112111211X1X1	5	3	9	1	322	11111	
1970/1971	08	1XX21X111211X1	6	3	9	3	22111	11111	
1970/1971	09	1112XX1XX1XX	9	2	6	4	31111	2111	
1970/1971	10	1XX11111X112X1	5	5	7	2	3211	11111	
1970/1971	11	X1X212XX111XX	9	3	8	4	22111	2111	
1970/1971	12	11X121X11121X1	5	2	10	1	322	221	
1970/1971	13	11111X11122X11	4	3	5	3	4111	311	
1970/1971	14	X11XX1111211XX	6	4	6	2	22111	11111	
1970/1971	15	111121XX12X1X2	7	4	9	2	211111	11111	
1970/1971	16	1112211X1211X1	5	4	8	2	22111	11111	
1970/1971	17	21X11X11121112	5	4	8	1	22111	11111	
1970/1971	18	1111121121XX1	5	4	6	3	31111	2111	
1970/1971	19	X11211211X111X	5	4	8	1	22111	221	
1970/1971	20	1111X111111111	1	6	2	1	61	41	
1970/1971	21	X1111211XX11X1	5	3	7	2	3211	2111	
1970/1971	22	12XX112111X11	7	2	7	5	2221	11111	
1970/1971	23	111212XX11111	9	2	9	5	2221	11111	

CSJA -> Coincidencia de signos con jornada anterior INT -> Interrupciones
CPJA -> Coincidencia de parejas con jornada anterior CC -> Código columna
FIG PAR -> Figura de parejas SIM -> Simetrías
FIG TRI -> Figura de tríos

Como funciona:

1º seleccionamos si la estadística la realizaremos entre dos fechas o por un numero de jornadas en concreto, para ello simplemente pulsaremos sobre el círculo que se encuentra junto a la palabra **Rango** o junto a la frase **últimas jornadas**, dependiendo de nuestra elección, y a continuación indicamos la temporada y jornada de inicio y la temporada y jornada final, o teclearemos el numero de jornadas que queremos procesar, según la elección establecida.

[\(← volver al índice \)](#)

Mantenimiento de quinielas

Estadísticas

Configurar estadística **Mantenimiento quinielas** Estadística 1 Estadística 2 Estadística 3 Estadística 4

Temporada **2004/2005** Recaudación

Jornada **1**

Quiniela ganadora

1 X 2

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

Recaudación

EI 14

EI 13

EI 12

EI 11

EI 10

Nueva

Editar Borrar

<< | < > | >>

Ir al menú principal

1 X 2 V

Figura jornada

Seguidos

Interrupciones

Figura de parejas

Figura de tríos

Simetrías

Coincidencia signos jornada anterior

Coincidencia parejas jornada anterior

Código columna

Parejas naturales del boleto (1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-12, 13-14)

11 1X 12 X1 XX X2 21 2X 22

Para que sirve: Desde esta ventana realizaremos el mantenimiento de las quinielas ganadoras (introducir nuevas quinielas, modificarlas, consultar y borrar), su recaudación y reparto de premios, también nos da una breve información sobre la columna ganadora, (figura de signos, seguidos, interrupciones, etc.,),
[\(← volver al índice \)](#)

Interrupciones, Repetición de signos entre dos jornadas, Cantidad de signos por jornada y Máxima cantidad de signos seguidos por jornada.

Estadísticas																	
Configurar estadística		Mantenimiento quinielas		Estadística 1		Estadística 2		Estadística 3		Estadística 4							
Interrupciones																	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	MEDIA
VECES						1	3		9	10	6	3	6	1			8.3
%						2.6%	7.7%		23.1%	25.6%	15.4%	7.7%	15.4%	2.6%			
Repetición de signos entre dos jornadas																	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	MEDIA
VECES					6	9	6	7	5	5							5.3
%					15.8%	23.7%	15.8%	18.4%	13.2%	13.2%							
Cantidad de signos por jornada																	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	MEDIA
1				2	3	11	8	5	6	2	2						6.2
X	1		7	8	10	7	3	2			1						4.0
2		3	7	8	10	3	3	5									3.8
X2					2	2	6	5	8	11	3	2					7.8
Máxima cantidad de signos seguidos por jornada																	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	MEDIA
1		6	15	11	5	1				1							2.6
X	1	13	16	6	1	1	1										2.0
2		17	13	7	2												1.8
X2			11	12	7	7	2										3.4

DESDE

Temporada 2003/2004
Jornada 1

HASTA

Temporada 2003/2004
Jornada 39

39 jornadas

Ir al menú principal

Esta ventana nos muestra las estadísticas sobre Interrupciones, Repetición de signos entre dos jornadas, Cantidad de signos por jornada y Máxima cantidad de signos seguidos por jornada.

Interrupciones: Se llama interrupción al cambio de signo de un partido a otro. Cada cambio de signo de un partido a otro, produce una interrupción.

Repetición de signos: Se produce cuando entre dos jornadas consecutivas, coinciden el signo (1,X o 2) y el numero de partido.

Cantidad de signos por jornada: Nos indica el numero de "1", "X", "2" y Variantes (X+2), que ha aparecido en el rango del estudio estadístico que hemos establecido previamente.

Máxima cantidad de signos seguidos por jornada: Es el numero máximo de "1", "X", "2" y Variantes (X+2), seguidas que aparecen cada jornada

Por ejemplo:

La columna 12XX 1222 212 21X tiene:

1 unos seguidos

2 equis seguidas

4 doses seguidos y

4 variantes seguidas

([← volver al índice](#))

Apariciones de signo por partido, Ausencias seguidas de signos por partido y Cuadro de variantes.

Estadísticas																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Configurar estadística	Mantenimiento quinielas	Estadística 1	Estadística 2	Estadística 3	Estadística 4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Apariciones de signos por partido <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>X</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>18</td><td>9</td><td>12</td></tr> <tr><td>2</td><td>20</td><td>10</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>25</td><td>7</td><td>7</td></tr> <tr><td>4</td><td>12</td><td>8</td><td>19</td></tr> <tr><td>5</td><td>16</td><td>10</td><td>13</td></tr> <tr><td>6</td><td>17</td><td>8</td><td>14</td></tr> <tr><td>7</td><td>19</td><td>11</td><td>9</td></tr> <tr><td>8</td><td>15</td><td>12</td><td>12</td></tr> <tr><td>9</td><td>18</td><td>10</td><td>11</td></tr> <tr><td>10</td><td>20</td><td>12</td><td>7</td></tr> <tr><td>11</td><td>16</td><td>12</td><td>11</td></tr> <tr><td>12</td><td>13</td><td>18</td><td>8</td></tr> <tr><td>13</td><td>15</td><td>16</td><td>8</td></tr> <tr><td>14</td><td>18</td><td>12</td><td>9</td></tr> <tr><td>TOTAL</td><td>242</td><td>155</td><td>149</td></tr> <tr><td>%</td><td>44.3%</td><td>28.4%</td><td>27.3%</td></tr> </tbody> </table>			1	X	2	1	18	9	12	2	20	10	9	3	25	7	7	4	12	8	19	5	16	10	13	6	17	8	14	7	19	11	9	8	15	12	12	9	18	10	11	10	20	12	7	11	16	12	11	12	13	18	8	13	15	16	8	14	18	12	9	TOTAL	242	155	149	%	44.3%	28.4%	27.3%	Ausencias seguidas de signos por partido <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>1</th> <th>X</th> <th>2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>1</td><td>6</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>8</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td>10</td><td>1</td></tr> <tr><td>8</td><td>3</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>2</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td>3</td><td>2</td></tr> <tr><td>11</td><td>1</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>12</td><td>3</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td>5</td><td>2</td></tr> <tr><td>14</td><td>4</td><td></td><td>1</td></tr> </tbody> </table>			1	X	2	1	1	2		2		1	6	3	1	2		4		8	4	5	1	4		6	1	7		7		10	1	8	3	2		9	2	4		10		3	2	11	1		2	12	3	1		13		5	2	14	4		1	Cuadro de variantes (X / 2) <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>0</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td>1</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	0							1									1																2			1	1	1	2		2								3		1	1	2				2	2							4			2	3	3	1		1								5				2	5											6			2		1											7		1	1													8																9																10		1														11																12																13																14															
	1	X	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
1	18	9	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
2	20	10	9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
3	25	7	7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
4	12	8	19																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
5	16	10	13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
6	17	8	14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
7	19	11	9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
8	15	12	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
9	18	10	11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
10	20	12	7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
11	16	12	11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
12	13	18	8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
13	15	16	8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
14	18	12	9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
TOTAL	242	155	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
%	44.3%	28.4%	27.3%																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
	1	X	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
1	1	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
2		1	6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
3	1	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
4		8	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
5	1	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
6	1	7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
7		10	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
8	3	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
9	2	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
10		3	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
11	1		2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
12	3	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
13		5	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
14	4		1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
0							1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
2			1	1	1	2		2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
3		1	1	2				2	2																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
4			2	3	3	1		1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
5				2	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
6			2		1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
7		1	1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																		
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
10		1																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
DESDE Temporada 2003/2004 Jornada 1		HASTA Temporada 2003/2004 Jornada 39 39 jornadas		<input type="button" value="Ir al menú principal"/>																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	

Apariciones de signos por partido: Indica el numero de apariciones de cada signo (1,X y 2), en cada partido del boleto.

Ausencias seguidas de signos por partido: Nos informa, del numero de jornadas seguidas que lleva un signo si aparecer en una determinada posición de boleto.

Cuadro de Variantes: Aquí podremos ver el numero de veces que una determinada figura de variantes (X+2), ha aparecido en el rango de jornadas seleccionado.

([← volver al índice](#))

Parejas, Repetición de parejas entre dos jornadas, Simetrías, Figura de parejas y Figura de tríos.

Estadísticas

Configurar estadística | Mantenimiento quinielas | Estadística 1 | Estadística 2 | **Estadística 3** | Estadística 4

DESDE

Temporada 2003/2004
Jornada 1

HASTA

Temporada 2003/2004
Jornada 39

39 jornadas

Parejas (1-2,3-4.5-6.7-8.9-10,11-12.13-14)

	0	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL	%	MEDIA
11	13	13	7	5	1				26	66.7%	0.67
1X	13	15	8	3					26	66.7%	0.67
12	12	14	12	1					27	69.2%	0.69
X1	15	18	6						24	61.5%	0.62
XX	21	12	4	1	1				18	46.2%	0.46
X2	23	14	2						16	41.0%	0.41
21	11	19	7	2					28	71.8%	0.72
2X	27	11	1						12	30.8%	0.31
22	24	12	2	1					15	38.5%	0.38

Figura de parejas

	VECES	%
1111111		
211111	11	28.2%
22111	10	25.6%
2221	4	10.3%
31111	6	15.4%
3211	5	12.8%
322		
331	1	2.6%
4111	1	2.6%
421	1	2.6%
43		
511		
52		
61		
70		

Repetición de parejas entre dos jornadas

	0	1	2	3	4	5	6	7	MEDIA
VECES		3	11	17	6	1			2.8
%		7.9%	28.9%	44.7%	15.8%	2.6%			

Figura de tríos
(1-2-3, 4-5-6,
7-8-9, 10-11-12,
13-14-1)

	VECES	%
11111	25	64.1%
2111	10	25.6%
221	4	10.3%
311		
32		
41		
50		

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

	0	1	2	3	4	5	6	7	MEDIA
VECES	1	7	8	18	4	1			2.5
%	2.6%	17.9%	20.5%	46.2%	10.3%	2.6%			

Ir al menú principal

Este filtro condiciona la aparición de figuras de pares y tríos. Recuerde que hay 9 pares o parejas, y 27 tríos y Son los formados por las figuras que producen 2 o 3 partidos de forma secuencial.

Parejas

Hace referencia a los signos formados por dos partidos, en este caso las parejas, son los que forman los partidos 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-12 y 13-14.

Nos indica el numero de apariciones de cada pareja, recuerde que hay 9 pares o parejas.

Figura de parejas y tríos

Estas estadísticas nos informa de las veces que aparece cada figura de parejas y tríos

La figura de parejas y tríos, hace referencia al numero de veces que aparece cada pareja o trío en la columna ganadora y la figura que forma, por ejemplo:

En la columna: 1X X1 21 1X X2 11 X2, las parejas que aparecen son: 1X -> 2 veces

X1 -> 1 vez

21 -> 1 vez

X2 -> 2 veces

11 -> 1 vez

Pues bien la figura de parejas que forma esta columna es la **22111** (aparecen 2 veces dos parejas y una sola vez otras tres parejas).

Otro ejemplo, con tríos

En la columna: 1XX 121 1XX 211 X2, los tríos que aparecen son:

1XX -> 2 veces

121 -> 1 vez

211 -> 1 vez

X21-> 1 vez (con los partidos 13-14 – 1)

La figura de tríos que forma esta columna es la **2111** (aparecen 2 veces uno de los tríos y una sola vez otros cuatro tríos)

En este caso las parejas, son los que forman los partidos 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-12 y 13-14.

En el caso de los tríos serían 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9, 10-11-12 y 13-14-1, en este último trío utilizamos nuevamente el partido 1, para completar la terna.

Repetición de parejas entre dos jornadas: Es la cantidad de parejas que se repiten entre dos jornadas consecutivas

Simetrías: Llamamos simetría al hecho de que dos partidos tengan el mismo signo. Esta estadística no muestra el número de simetrías que se dan en cada jornada, para establecer las simetrías **creator1x2**, tiene en cuenta la pareja de partidos siguiente: 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

[\(← volver al índice \)](#)

Grupo libre

Estadísticas

Configurar estadística | Mantenimiento quinielas | Estadística 1 | Estadística 2 | Estadística 3 | **Estadística 4**

Elija 3 ó 4 partidos

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

Columnas con más apariciones

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PART 12	X	1	X	X	1	X	X	X	1	1
PART 13	X	X	1	1	1	X	X	2	1	2
PART 14	1	1	1	2	X	X	2	X	2	1
VECES	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2

Columnas con menos apariciones

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PART 12	X	1	1	1	2	2	2	X	X	1
PART 13	2	1	2	2	X	X	1	1	2	X
PART 14	2	1	X	2	X	2	2	X	1	X
VECES	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1

Cantidad de signos

	0	1	2	3	4	MEDIA
1	8	16	15			1.2
X	7	20	10	2		1.2
2	18	18	2	1		0.6
X2		15	16	8		1.8

DESDE

Temporada 2003/2004
Jornada 1

HASTA

Temporada 2003/2004
Jornada 39

39 jornadas

Ir al menú principal

Esta estadística, nos servirá para ver el comportamiento de 3 o 4 partidos cualesquiera del boleto, indicando las apariciones de "1", "X", "2", y Variantes (X+2), entre los partidos elegidos, y también nos informa de las 10 columnas con mas apariciones y las 10 con menos apariciones, entre los partidos elegidos.

Para seleccionar, los partidos, simplemente nos posicionamos sobre el partido deseado y pulsamos el botón izquierdo del ratón.

([← volver al índice](#))

B. FUTBOL

Con esta opción, siempre tendremos al día los resultados de fútbol, y será parte fundamental a la hora de realizar nuestros pronósticos semanales.

Desde aquí podremos usar el pronosticador y el generador de apuestas que incorpora **creator1x2**, y también podremos ver las trayectorias de los equipos dependiendo de si juegan como local o visitante, así como las trayectorias globales (local+visitante).

[\(← volver al índice \)](#)

Mantenimiento de resultados

Mantenimiento resultados		Mantenimiento equipos	
Resultados			
1.	Valencia	Albacete	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2.	Sevilla	Osasuna	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.	Ath. Bilbao	Az. Madrid	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4.	Zaragoza	Barcelona	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.	Racing	Deportivo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
6.	Celta	Mallorca	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
7.	Espanyol	Murcia	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8.	Real Madrid	Real Sociedad	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
9.	Malaga	Betis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
10.	Valladolid	Villarreal	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
11.	Ciudad de Murcia	Almería	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
12.	Numancia	Malaga B	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13.	Leganes	Getafe	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
14.	Elche	Alaves	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
15.	Rayo Vallecano	Algeciras	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
16.	Terrasa	Rec. Huelva	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
17.	P. Ejido	Cordoba	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
18.	Xerez	Salamanca	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
19.	Levante	Las Palmas	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
20.	Eibar	Sporting Gijón	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
21.	Tenerife	Cadiz	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
22.			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
23.			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
24.			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Temporada: 2003/2004
Jornada: 38

Nueva

Editar | Borrar

<< | < > | >>

Ir menú principal

Desde esta ventana realizaremos el mantenimiento de los resultados de fútbol (introducir nuevas jornadas, modificarlas, consultar y borrar).

Su uso es sencillo, podemos buscar una jornada determinada, con tan solo seleccionar la temporada y jornada deseada y una vez en pantalla la podremos **borrar**, o **editar** (modificar) y por supuesto podremos dar de alta nuevas jornadas (**nueva**).

Con los botones, <<| (ir a la primera jornada), < retroceder una jornada, > avanzar una jornada y |>> ir a la ultima jornada, no podremos mover por nuestra base de datos de un modo rápido y eficaz.

[\(← volver al índice \)](#)

Trayectorias

Trayectorias		1	2	3	4	5	6	7	8	G	SG	E	SE	P	SP
1.	Albacete	P	E	P	G	G	E	P	G	1	0	0	2	0	1
2.	Ath. Bilbao	E	G	G	E	P	E	G	P	0	1	0	2	1	0
3.	At. Madrid	G	P	P	P	G	E	P	G	1	0	0	2	0	1
4.	Barcelona	E	G	G	G	G	P	G	P	0	1	0	7	1	0
5.	Betis	E	P	G	G	P	P	G	G	2	0	0	7	0	2
6.	Celta	E	E	G	G	P	G	P	P	0	2	0	6	2	0
7.	Deportivo	E	G	E	E	G	P	G	G	2	0	0	4	0	2
8.	Espanyol	P	E	G	G	P	G	P	G	1	0	0	6	0	1
9.	Malaga	E	G	P	E	P	G	E	P	0	2	0	1	1	0
10.	Mallorca	E	G	P	G	G	G	G	G	5	0	0	7	0	5
11.	Murcia	P	P	P	P	G	P	G	P	0	1	0	11	1	0
12.	Osasuna	E	G	P	P	P	P	P	P	0	6	0	7	6	0
13.	Racing	E	P	P	P	G	E	P	P	0	3	0	2	2	0
14.	Real Madrid	G	P	G	P	P	P	P	P	0	5	0	10	5	0

Ver trayectorias 15-28

Modelo de cálculo

Local y Visitante

Jornadas seguidas ...

G - Ganando
E - Empatando
P - Perdiendo
SG - Sin Ganar
SE - Sin Empatar
SP - Sin Perder

G Gana
E Empata
P Pierde

Limpiar todos

Ir menú principal

Con las Trayectorias, podremos ver los resultados obtenidos por los equipos seleccionados, en las 12 ultimas jornadas, jugando como locales, visitantes o globales (local + visitante), además de informarnos de las jornadas seguidas que cada equipo lleva **ganando, empatando, perdiendo, sin ganar, sin empatar, o sin perder.**

[\(← volver al índice \)](#)

Pronosticador

Fútbol

	LOCAL	VISITANTE	PRONOSTICO 1				PRONOSTICO 2				PRONOSTICO 3						
			1%	X%	2%	Resul	MASPP	JSS	SGEP	1%	X%	2%	Resul	1%	X%	2%	Resul
1.	Salamanca	P. Ejido	50	26	24	1			2	26	41	33	X2	32	38	30	1X2
2.	Cordoba	Terrasa	26	24	50	2		2	12	28	26	46	2	28	26	46	2
3.	Rec. Huelva	Rayo Vallecano	85	13	2	1			2	48	30	22	1X	57	26	17	1
4.	Algeciras	Elche	84	3	13	1		X	X	33	30	37	1X2	44	24	32	12
5.	Alaves	Leganes	49	49	2	1X			12	39	33	28	1X	41	36	23	1X
6.	Getafe	Numancia	49	38	13	1X		X	2	30	33	37	1X2	35	33	32	1X2
7.	Malaga B	Ciudad de Murcia	38	37	25	1X		X		33	45	22	1X	34	43	23	1X
8.	Almeria	Eibar	38	25	37	12			2	26	41	33	X2	29	37	34	1X2
9.	Sporting Gijón	Tenerife	49	38	13	1X			1	35	32	33	1X2	37	34	29	1X2
10.	Cadiz	Levante	38	37	25	1X			12	33	27	40	12	34	29	37	1X2
11.	Las Palmas	Xerez	13	38	49	X2			X	15	26	59	2	14	29	57	2
12.	Cul. Leonesa	Celta B	55	30	15	1X				55	30	15	1X	55	30	15	1X
13.	Badajoz	Pontevedra	55	30	15	1X				55	30	15	1X	55	30	15	1X
14.	At. Madrid B	Sevilla B	55	30	15	1X				55	30	15	1X	55	30	15	1X

Parámetros de cálculo

Modelo de cálculo: Local/Visitante

Coefficiente MASPP: Sí No

Coefficiente EED: Sí No Inverso

Factor de cálculo 1: 4

Factor de cálculo 2: 12

Coefficiente JSS: Sí No 6

Factor SGEP: Total Parcial

No 5

Limpiar todos

Generador de apuestas

Ir menú principal

El pronosticador, es una utilidad que nos ofrecerá tres pronósticos orientativos para cada jornada.

EL PRONOSTICO 1, hace el pronostico atendiendo al “estado de forma” de los equipos, en un periodo mas o menos corto, para este pronostico usamos los parámetros **modelo de calculo**, el **factor de calculo 1** o el **factor de calculo 2**.

Modelo de calculo (Totales), indica que el calculo lo haremos teniendo en cuenta los partidos jugados por un equipo tanto en casa como fuera en las ultimas jornadas, el numero de jornadas utilizadas en el calculo se obtiene de **factor de calculo 2**

Modelo de calculo (Local/Visitante), indica que el calculo lo haremos teniendo en cuenta los partidos jugados en CASA por un equipo Local y los partidos jugados FUERA por el equipo Visitante, el numero de jornadas utilizadas en el calculo se obtiene de **factor de calculo 1**

EL PRONOSTICO 2, se basa en datos estadísticos obtenidos de las quinielas ganadoras, y que recogen los signos aparecidos en cada partido, las ausencias de signos en cada partidos y el comportamiento de cada equipo en el boleto quinielístico.

Para este pronostico las jornadas que se tienen en cuenta son la indicadas en **factor de calculo 2**.

Los parámetros usados en este pronostico son:

Coefficiente MASPP(Máxima Aparición de Signos Por Partido): Coge las ultimas jornadas (indicadas en factor de calculo 2), y **suma las apariciones de cada signo en cada partido**, y coloca en pantalla, en su columna correspondiente, el signo de máxima aparición en cada partido.

Coefficiente JSS(Jornadas Sin Salir): Aquí se recorre, desde la última jornada de quinielas hacia la primera y se realiza un recuento de las **jornadas seguidas, que lleva sin salir cada signo, en cada partido** del boleto y si las jornadas seguidas sin salir, es igual o superior al valor indicado en la casilla correspondiente a este parámetro, este signo será tenido en cuenta para formar el porcentaje final..

Factor SGEP(Series GanaEmpataPierde): Este parámetro no es estadístico, se usa para buscar el resultado que lleva más tiempo sin producirse o apareciendo en cada equipo, y para ello se utiliza un **valor a partir del cual tendremos en cuenta estos datos**, y la forma en la que se va a buscar estos datos, es decir, **Total**, si se tiene en cuenta todos los partidos como local y visitante de cada equipo, **Parcial**, si solo se toma en cuenta los partidos de casa para el equipo local y los partidos de fuera para el equipo visitante, y por último **NO**, si no se quiere usar este parámetro. Como se puede observar, también aparece en pantalla los signos obtenidos de este parámetro.

Coefficiente EED: Este parámetro, si lo tenemos seleccionado como **SI**, hace un pronóstico basado en lo que se llama **trayectoria quinielística de los equipos**.

Para este cálculo, se usa el número de jornadas indicado en **factor de cálculo 2**.

Para establecer la probabilidad del signo 1, sumamos los partidos ganados en casa y perdidos fuera por el equipo LOCAL y los partidos ganados en casa y perdidos fuera por el equipo VISITANTE

Para el signo X, sumamos los partidos empatados por ambos equipos

Para el signo 2, sumamos los partidos perdidos en casa y ganados fuera por el equipo LOCAL y los partidos ganados fuera y perdidos en casa por el equipo VISITANTE

Si este parámetro lo tenemos seleccionado como **NO**, para establecer la probabilidad del signo 1, contabilizaremos los partidos ganados por el equipo de Local en casa y las derrotas del equipo visitante fuera.

Para el signo X, sumamos los partidos empatados por el equipo local en casa y del equipo visitante fuera.

Y para el 2, contabilizaremos las derrotas del equipo Local en casa y las victorias del equipo visitante conseguidas fuera.

Y por último el **PRONOSTICO 3**, es una conjunción del **pronóstico 1** y el **pronóstico 2**

([← volver al índice](#))

Generador de apuestas

Creator1X2, incluye un generador de apuestas, que pretende seleccionar las columnas de nuestra combinación de una forma muy distinta, a como lo realizan los programas actuales de quinielas.

Por un lado, el generador de apuestas, siempre trabajara con los 14 triples, a menos que se utilice la opción de **Pronóstico personal**, en el cual, el apostante podrá introducir sus propios valores.

Las columnas seleccionadas, se hará en base a unas condiciones y filtros, y a los porcentajes que ofrece cada signo en cada partido, siempre y cuando las condiciones impuestas por el apostante, así lo permita, es decir, si por ejemplo, queremos jugar 100 apuestas, y en el partido nº 1 los porcentajes para el 1, X y 2, son respectivamente, 50, 33 y 18, las columnas generadas, aparte de cumplir las condiciones y filtros impuestos por el apostante, tendrá una distribución de signos en el partido nº 1, entorno a 50 "1", 33 "X" y 18 "2", y esto se repetirá para todos y cada uno de los partidos del boleto.

Indicar que **Creator1X2**, también puede, seleccionar columnas y ajustarlas a unos porcentajes dados, no solo de las combinaciones creadas por el propio programa, sino que también lo puede realizar desde otro archivo, generado por otro programa quinielístico, siempre que dicho archivo tenga las columnas en formato ASCII.

Por ultimo indicar, que **Creator1X2**, puede usar un archivo de columnas, como referencia para elegir sus apuestas validas, indicando el numero de coincidencias a partir del cual las apuestas serán validas o no. Esto es útil, para por ejemplo, usando el fichero histórico de las columnas ganadoras desde 1970, indicar que solo queremos en nuestra combinación, apuestas que como máximo hayan tenido 11 aciertos con respecto al fichero histórico de quinielas ganadoras.

Generador de apuestas

Signo lógico
 Signo sorpresa

PRONÓSTICO 3

	1%	X%	2%	Res
1. España - Portugal	29	3	68	2
2. Letonia - Alemania	5	93	2	X
3. Holanda - Rep.Checa	5	3	92	2
4. Cadiz - Almería	43	40	17	1X
5. Sporting Gijón - Malaga B	56	27	17	1
6. Tenerife - Getafe	27	40	33	X2
7. Eibar - Alaves	27	33	40	X2
8. Ciudad de Murcia - Algeciras	47	30	23	1X
9. Numancia - Rec. Huelva	60	23	17	1
10. Leganes - Cordoba	24	54	22	X
11. Rusia - Grecia	68	3	29	1
12. Rayo Vallecano - Las Palmas	43	27	30	12
13. Terrasa - Levante	28	46	26	X
14. P. Ejido - Xerez	43	40	17	1X

AO = Acierto Obligado

Ajustar % desde archivo

Generar

Cargar condiciones

Guardar condiciones

Regresar

Condiciones 1 | Condiciones 2 | Condiciones 3 | Condiciones 4 | Condiciones 5

Pronóstico elegido:

Máximo de columnas válidas:

Valoración porcentual de la columna ganadora

Límite inferior:

Límite superior:

Usar el generador, es sumamente fácil, primero, en la pestaña **condiciones 1**, elegimos con que pronóstico queremos crear la combinación. Si elegimos el **pronóstico personal**, deberemos introducir nuestra valoración para cada signo, en cada partido del boleto, esta valoración es libre y la única condición es que la máxima puntuación para cada signo es 100, **creator1x2**, a continuación convertirá estas valoraciones en porcentajes.

Seguidamente, teclaremos el numero de apuestas que queremos jugar, y por ultimo, podremos usar la **Valoración porcentual de la columna ganadora**, que nos indica la desviación mínima y máxima, expresada en porcentaje, que tendrá las columnas que seleccionaremos como validas, con respecto a la columna mas probable (lógica) de nuestro pronóstico.

Esta valoración se realiza teniendo en cuenta los porcentajes establecidos para cada signo en nuestro pronóstico y se considera la columnas mas probable (100%) la formada por el signo de mayor porcentaje de cada partido.

NOTA: Los estudios realizados durante los últimos cinco años, nos indican, a modo de orientación, que los valores en los cuales se mueve este filtro, se sitúan entre el 80% y el 97%, en la mayoría de las jornadas.

Generador de apuestas

■ Signo lógico
■ Signo sorpresa

	PRONÓSTICO 3			
	1%	X%	2%	Res
1. España - Portugal	29	3	68	2
2. Letonia - Alemania	5	93	2	X
3. Holanda - Rep.Checa	5	3	92	2
4. Cadiz - Almería	43	40	17	1X
5. Sporting Gijón - Malaga B	56	27	17	1
6. Tenerife - Getafe	27	40	33	X2
7. Eibar - Alaves	27	33	40	X2
8. Ciudad de Murcia - Algeciras	47	30	23	1X
9. Numancia - Rec. Huelva	60	23	17	1
10. Leganes - Cordoba	24	54	22	X
11. Rusia - Grecia	68	3	29	1
12. Rayo Vallecano - Las Palmas	43	27	30	12
13. Terrasa - Levante	28	46	26	X
14. P. Ejido - Xerez	43	40	17	1X

AO = Acierto Obligado

Ajustar % desde archivo

Generar

Cargar condiciones

Guardar condiciones

Regresar

Condiciones 1 | Condiciones 2 | **Condiciones 3** | Condiciones 4 | Condiciones 5

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T	AO
Variantes	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T	Sí
Simetrías	0	1	2	3	4	5	6	7								T	Sí
Interrupciones	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T	Sí
Signos lógicos	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T	Sí
Signos sorpresa	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T	Sí
Coincidencias en jornada anterior	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T	Sí
Variantes seguidas	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	T	Sí

En la pestaña **condiciones 2**, indicamos los limites que tendrán las columnas, en base a **variantes**, **simetrías**, **interrupciones**, **signos lógicos** (indicados en color verde), **Signos sorpresa** (en color rojo), **coincidencias con respecto a las jornada anterior** y **variantes seguida**.

Tendremos que indicar, también, si cada una de las condiciones o filtros impuestos, es obligatorio acertarlo o no, y esto lo hacemos en la columna **AO (Acierto Obligado)**.

Generador de apuestas

■ Signo lógico
■ Signo sorpresa

1. España - Portugal
2. Letonia - Alemania
3. Holanda - Rep. Checa
4. Cadiz - Almería
5. Sporting Gijón - Málaga B
6. Tenerife - Getafe
7. Eibar - Alaves
8. Ciudad de Murcia - Algeciras
9. Numancia - Rec. Huelva
10. Leganes - Córdoba
11. Rusia - Grecia
12. Rayo Vallecano - Las Palmas
13. Terrasa - Levante
14. P. Ejido - Xerez

PRONÓSTICO 3

	1%	X%	2%	Res
29	3	68	2	
5	93	2	X	
5	3	92	2	
43	40	17	1X	
56	27	17	1	
27	40	33	X2	
27	33	40	X2	
47	30	23	1X	
60	23	17	1	
24	54	22	X	
68	3	29	1	
43	27	30	12	
28	46	26	X	
43	40	17	1X	

AO = Acierto Obligado

Ajustar % desde archivo

Generar

Cargar condiciones

Guardar condiciones

Regresar

Condiciones 1

Figura parejas

111111	4111
211111	421
22111	43
2221	511
31111	52
3211	61
322	70
331	

T **AO** No

Condiciones 2

Figura Tríos

11111
2111
221
311
32
41
50

T **AO** No

Condiciones 3

Aparición de parejas

	Apariciones	Jornada anterior
11	0	
1X	1	
12	2	
X1	3	
XX	4	
X2	5	
21	6	
2X	7	
22		

T **AO** Si

Condiciones 4

Condiciones 5

En **condiciones 3**, elegiremos las **figuras de parejas**, **figuras de tríos** y **aparición de parejas**, que queramos condicionar, y al igual que en **condiciones 2**, indicaremos si es obligatorio su acierto o no.

En el filtro **apariciones de pareja**, si pulsamos sobre el botón **jornada anterior**, nos aparecerá seleccionado las parejas que aparecieron en la jornada de quinielas anterior.

Generador de apuestas

■ Signo lógico
■ Signo sorpresa

1. España - Portugal
2. Letonia - Alemania
3. Holanda - Rep. Checa
4. Cadiz - Almería
5. Sporting Gijón - Malaga B
6. Tenerife - Getafe
7. Eibar - Alaves
8. Ciudad de Murcia - Algeciras
9. Numancia - Rec. Huelva
10. Leganes - Cordoba
11. Rusia - Grecia
12. Rayo Vallecano - Las Palmas
13. Terrasa - Levante
14. P. Ejido - Xerez

PRONÓSTICO 3

	1%	X%	2%	Res
29	3	68	2	
5	93	2	X	
5	3	92	2	
43	40	17	1X	
56	27	17	1	
27	40	33	X2	
27	33	40	X2	
47	30	23	1X	
60	23	17	1	
24	54	22	X	
68	3	29	1	
43	27	30	12	
28	46	26	X	
43	40	17	1X	

AO = Acierto Obligado

Ajustar % desde archivo

Generar

Cargar condiciones

Guardar condiciones

Regresar

Condiciones 1 | Condiciones 2 | Condiciones 3 | Condiciones 4 | Condiciones 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	MIN	MAX	AO
1	2	1X	1X				X2	1	1	1		1		1X	6	8	L Sí
2	1	X	2				2		1	2		2			5	7	L Sí
3																	L Sí
4																	L Sí
5																	L Sí
6																	L Sí

En la pestaña **condiciones 4**, podemos indicar hasta **6** columnas probables, y sus rangos de acierto.

Tendremos que indicar, también, si cada una de las columnas probables, es obligatorio acertarla o no, y esto lo hacemos en la columna **AO (Acierto Obligado)**.

Generador de apuestas

Signo lógico
 Signo sorpresa

PRONÓSTICO 3

	1%	X%	2%	Res
1. España - Portugal	29	3	68	2
2. Letonia - Alemania	5	93	2	X
3. Holanda - Rep.Checa	5	3	92	2
4. Cadiz - Almería	43	40	17	1X
5. Sporting Gijón - Malaga B	56	27	17	1
6. Tenerife - Getafe	27	40	33	X2
7. Eibar - Alaves	27	33	40	X2
8. Ciudad de Murcia - Algeciras	47	30	23	1X
9. Numancia - Rec. Huelva	60	23	17	1
10. Leganes - Cordoba	24	54	22	X
11. Rusia - Grecia	68	3	29	1
12. Rayo Vallecano - Las Palmas	43	27	30	12
13. Terrasa - Levante	28	46	26	X
14. P. Ejido - Xerez	43	40	17	1X

AO = Acierto Obligado

Ajustar % desde archivo

Generar

Cargar condiciones

Guardar condiciones

Regresar

Condiciones 1 | Condiciones 2 | Condiciones 3 | Condiciones 4 | Condiciones 5

Acierto de parámetros no obligatorios
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 T

Grado de selección
 2d

Coincidencias archivo histórico quinielas ganadoras
 No Sí Otro archivo ...

Coincidencia
 Total

Para finalizar, en **condiciones 5**, tenemos los parámetros para indicar el número de condiciones que debemos acertar, de las que anteriormente hemos marcado como de **NO obligado acertar**, para considerar válida una columna.

Otro parámetro a condicionar es, **coincidencias archivo histórico quinielas ganadora**, y aquí indicaremos cuantos aciertos debe tener total o al menos una de las columnas (según se elija en el parámetro **coincidencia**), con respecto al total del archivo de las columnas ganadoras desde 1970. Si no queremos usar el archivo histórico, podemos usar otro cualquiera confeccionado por el propio apostante (filtro propio o columnas probables masivas, combinaciones de otros apostantes o peñas, etc.)

El último parámetro, de esta sección es **grado de selección**, que nos escogerá las columnas válidas en su conjunto, en función de las **posibilidades** que obtener premio, los grados de selección van desde el **grado 3**, al **grado 0d**.

El grado 0d, no ofrecerá combinaciones con más posibilidades de premio, pero este premio si se consigue, en la mayoría de los casos será de 10 u 11 aciertos y además casi siempre será único.

Con el grado 3, las posibilidades de acceder a premio son algo menores, pero por el contrario, en la mayoría de las veces, obtendremos varias columnas premiadas y los porcentajes para acceder al premios de 13,12,y 11 aumentan.

Información

	PRONÓSTICO 3			PRONÓSTICO CONSEGUIDO		
	1%	X%	2%	1%	X%	2%
1. Salamanca - P. Ejido	32	38	30	40	40	20
2. Cordoba - Terrasa	28	26	46	35	25	40
3. Rec. Huelva - Rayo Vallecano	57	26	17	65	25	10
4. Algeciras - Elche	44	24	32	50	25	25
5. Alaves - Leganes	41	36	23	45	35	20
6. Getafe - Numancia	35	33	32	40	35	25
7. Malaga B - Ciudad de Murcia	34	43	23	35	45	20
8. Almería - Eibar	29	37	34	35	35	30
9. Sporting Gijón - Tenerife	37	34	29	35	35	30
10. Cadiz - Levante	34	29	37	40	30	30
11. Las Palmas - Xerez	14	29	57	15	30	55
12. Cul. Leonesa - Celta B	55	30	15	55	30	15
13. Badajoz - Pontevedra	55	30	15	55	30	15
14. At. Madrid B - Sevilla B	55	30	15	55	30	15

Columnas que cumplen las condiciones 2120480 (44.33 %)

Columnas generadas 20 / 20

Una vez, tengamos configurada nuestra jugada, solo queda pulsar sobre el botón **generar**, para crear nuestra combinación.

Si lo que queremos es ajustar a porcentaje desde otro archivo distinto del generado por **creator1x2**, pulsamos sobre **ajustar % desde archivo**, y elegimos el archivo.

Tras finalizar el calculo, la ventana de información nos indica el numero de apuestas seleccionadas que cumplen las condiciones impuestas, el numero de columnas generadas, de los porcentajes que se intentaban ajustar y los porcentajes conseguidos realmente.

Desde esta ventana podremos guardar tanto, nuestra combinación, y regresar a la ventana donde estábamos anteriormente.

[\(← volver al índice \)](#)

Mantenimiento de equipos

Mantenimiento

Mantenimiento resultados **Mantenimiento equipos**

Alaves
Albacete
Algeciras
Almeria
At. Madrid
At. Madrid B
Ath. Bilbao
Badajoz
Barcelona
Betis
Cadiz
Celta
Celta B
Ciudad de Murcia
Cordoba
Cul. Leonesa
Deportivo
Eibar
Elche
Espanyol

Nombre equipo:

Añadir equipo

Renombrar Borrar

Ir menú principal

Opción utilizada para modificar el archivo donde se encuentran los equipos que componen los boletos de la quiniela.

Funcionamiento:

Primero nos situamos, con el ratón, en la ventana donde aparece el nombre de los equipos y a continuación podremos movernos por la ventana y modificar, borrar y añadir los nombres de los equipos que deseemos.

Una vez realizados los cambios oportunos, pulsaremos sobre el botón **guardar**, y para regresar al menú principal pulsaremos sobre **Regresar.** ([← volver al índice](#))

C. UTILIDADES

Visualizar combinación

Opción utilizada para Visualizar y Listar nuestras combinaciones.

Funcionamiento:

Primero con el botón **Buscar combinación**, elegimos la combinación que deseamos visualizar y a continuación pulsamos sobre **Visualizar**.

Cuando estemos visualizando la combinación, podemos pulsar el botón **imprimir**, para realizar una copia por la impresora de nuestra combinación, o bien podemos pulsar sobre el botón **Guardar**, para grabar en un fichero de texto la combinación que estamos visualizando en ese preciso instante. ([← volver al índice](#))

Imprimir boletos

Imprimir boleto

Buscar combinación

Combinación

Apuestas

Número de boletos

Imprimir desde

Imprimir hasta

Número de columnas por boleto

Imprimir

Regresar

Esta opción es utilizada para imprimir nuestras combinaciones, en boletos oficiales.

Su funcionamiento es fácil, primero con el botón **Buscar combinación**, elegimos la combinación que deseamos imprimir y a continuación indicaremos **desde** y **hasta** que boleto queremos imprimir, y cuantas columnas queremos imprimir en cada boleto. **Creator1X2**, nos informa en todo momento, del numero de columnas y boletos que se compone nuestra combinación.

Una vez realizado los pasos anteriores, pulsaremos el botón **Imprimir**, para comenzar la impresión de boletos.

NOTA: Los boletos se deben colocar en la impresora en posición Vertical, y lo primero que se imprime es la zona mas alejada del lugar donde están situados los partidos del boleto. ([← volver al índice](#))

Configurar impresora



Opción utilizada para ajustar nuestra impresora y conseguir que la impresión de los boletos sea lo más perfecta posible.

Para realizar el ajuste seguiremos los siguiente pasos:

- 1.- Introducir varios boletos de prueba en la impresora, teniendo en cuenta que los boletos se deben colocar en la impresora en posición Vertical, y lo primero que se imprime es la zona mas alejada del lugar donde están situados los partidos del boleto.
- 2.- Pulsar el botón **Probar**, y verificar la posición de los puntos impresos sobre el boleto.
- 3.- Si es necesario, ajustar los valores, hágalo sobre las barras de desplazamiento, tanto en horizontal, como en vertical y vuelva a probar nuevamente.
- 4.- Una vez realizado el ajuste, pulsamos el botón **Regresar**, y confirmamos los nuevos valores.

Consejo: Primero intente ajustar el boleto por ejemplo, en horizontal y cuando lo tenga ajustado, continúe con el ajuste Vertical. ([← volver al índice](#))

Escrutinio

Escrutinio

Buscar combinación

Combinación:

Apuestas:

5 partidos sin escrutar

Quiniela ganadora 1 X 2

1. Albacete - Valencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Osasuna - Sevilla	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. At. Madrid - Ath. Bilbao	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Barcelona - Zaragoza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Deportivo - Racing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Mallorca - Celta	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Murcia - Espanyol	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Real Sociedad - Real Madrid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Betis - Malaga	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Villarreal - Valladolid	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Malaga B - Eibar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Getafe - Ciudad de Murcia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Alaves - Numancia	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Salamanca - Terrasa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Limpiar

Aciertos conseguidos

14 aciertos	0
13 aciertos	0
12 aciertos	0
11 aciertos	0
10 aciertos	0
9 aciertos	0
8 aciertos	1
7 aciertos	0
6 aciertos	1
5 aciertos	19
4 aciertos	23
3 aciertos	36
2 aciertos	16
1 acierto	15
0 aciertos	1

Escrutar **Ver premios** **Regresar**

Columnas con posible premio de

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

■ Acertado
■ Pendiente
■ Fallado

Listo

Con esta opción podemos realizar el escrutinio de nuestra combinación contra la columna ganadora.

Funcionamiento:

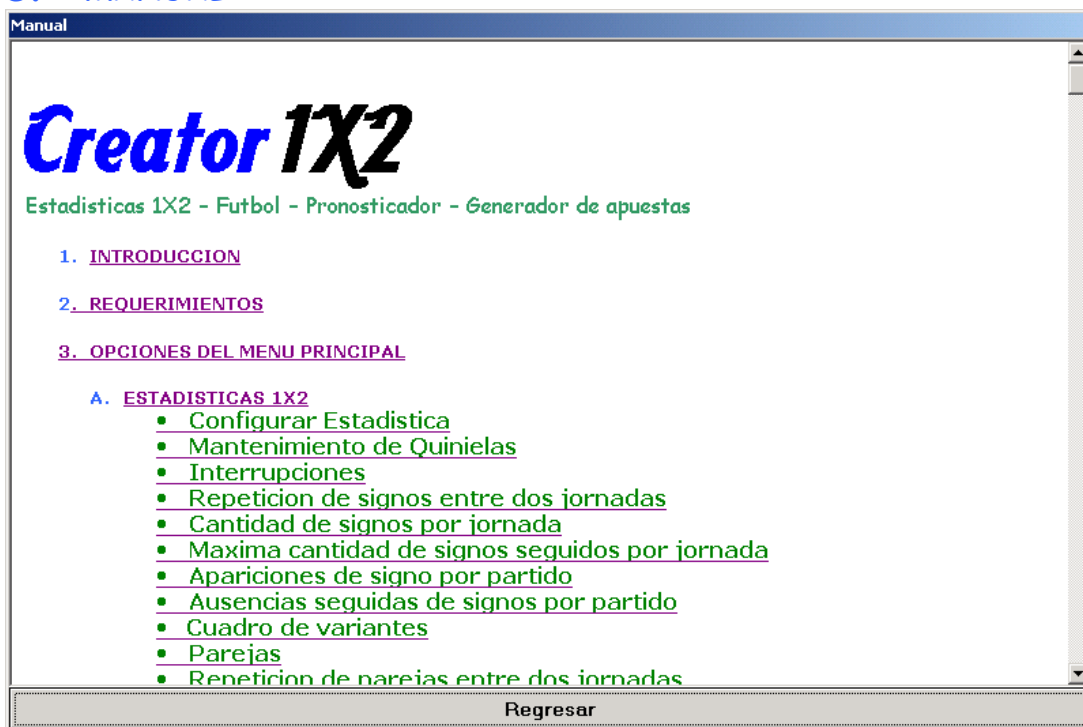
Primero con el botón **Buscar combinación**, elegimos la combinación que deseamos comprobar, a continuación, teclearemos la combinación ganadora y por último pulsamos sobre el botón **Escrutar** y se lanza el proceso de comprobación de aciertos con respecto a la columna ganadora.

Una vez finalizado el proceso de comprobación de aciertos en la zona de **Aciertos conseguidos**, se nos mostrará un resumen del número de aciertos de la combinación.

Con el botón **Ver premios**, en el caso de que hubiéramos obtenido premios de 14, 13, 12, 11 o 10, se nos mostrarán los números de los boletos premiados.

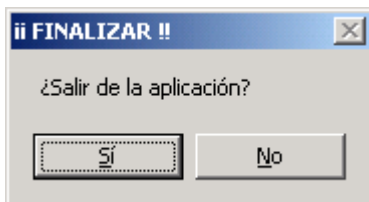
Y por último, el botón **Limpiar**, lo usamos para borrar la combinación ganadora y la distribución de premios. ([← volver al índice](#))

D. MANUAL



Este es el fichero de Ayuda de la aplicación, puede ser consultado directamente o también desde la opción que se encuentran en menú SALIR. ([← volver al índice](#))

E. SALIR



Cerrar y salir de la aplicación. ([← volver al índice](#))

NOTAS

Cualquier duda sobre el uso del programa puede contactar con la Revista Pleno. Telf: 607 711 800 o 91 380 46 03.

También pueden comunicarse mediante e-mail a: Creator1X2@yahoo.es

ACREDITANDO SER EL USUARIO LEGAL Y REGISTRADO DEL PROGRAMA.

FORMATO ASCII

Denominamos formato ASCII, a un tipo de formato mas o menos standard sobre la mayoría de los programas y aplicaciones quinielísticas del mercado. El fichero en formato ASCII debe estar grabado de la siguiente forma:

- Archivo de lectura secuencial

-Cada línea representa una apuesta y estará compuesta por 14 signos (1,X, 2) + fin de línea + salto de carro.

Ejemplo de fichero en formato ASCII

1XXX221111X22X

222111XXXX21X2

1X21X21X222111

1X2222111X1212

([← volver al índice](#))