

QuinigolCreator

Estadísticas Quinigol - Pronosticador - Generador de apuestas

1. INTRODUCCION

2. REQUERIMIENTOS

3. OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

A. MANTENIMIENTO

- **Mantenimiento de Resultados**
- **Mantenimiento de Quinigol**
- **Mantenimiento de Equipos**

B. FUTBOL

- **Frecuencias y Radiografías**
- **Trayectorias**
- **Generador de apuestas**

C. UTILIDADES

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

D. MANUAL

E. SALIR

1. INTRODUCCION



QuinigolCreator es una nueva herramienta de trabajo y consulta con la que podremos tener al día nuestros datos sobre los quinigoles premiados y los resultados de fútbol.

Con **QuinigolCreator** tendremos a nuestro alcance **una completa estadística del juego del quinigol**; podremos realizar un seguimiento de los equipos de fútbol a lo largo de las jornadas y poder averiguar su estado de forma.

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

2. REQUERIMIENTOS

La aplicación **QuinigolCreator** 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

3. OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

A. MANTENIMIENTO

Con esta opción, podremos ir actualizando las quinielas ganadoras, los resultados de fútbol y los equipos que van a formar parte de nuestra base de datos.

Mantenimiento de resultados

The screenshot shows a web application window titled 'Mantenimiento'. It has three tabs: 'Mantenimiento resultados' (selected), 'Mantenimiento Quiniel', and 'Mantenimiento equipos'. The main area is titled 'Resultados' and contains a table with 24 rows. Each row has two dropdown menus for team names and two columns for scores. The right side of the window has a control panel with the following elements:

- Temporada: 2005/2006 (dropdown)
- Jornada: 18 (dropdown)
- Nueva (button)
- Editar (button) and Borrar (button)
- Navigation buttons: << | < > | >>
- Ir menú principal (button)

	Equipo 1	Equipo 2	Puntuación 1	Puntuación 2
1.	Mallorca	Ath. Bilbao	00	01
2.	Depor. Coruña	Villarreal	00	02
3.	Valencia	Celta	02	00
4.	Az. Madrid	Español	01	01
5.	Betis	Cadiz	01	01
6.	Osasuna	Alaves	03	02
7.	Getafe	Malaga	03	02
8.	Real Sociedad	Real Madrid	02	02
9.	Zaragoza	Sevilla	00	02
10.	Barcelona	Racing Santander	04	01
11.	Tenerife	Eibar	01	01
12.	Xerez	Poli. Ejido	01	01
13.	Hercules	Levante	03	00
14.	Almería	Murcia	02	00
15.	Malaga B	Tarragona	01	02
16.	Ciudad de Murcia	Lorca	01	00
17.	Recre. Huelva	Lerida	03	02
18.	Real Madrid B	Albacete	03	00
19.	Numancia	Ferrol	01	01
20.	Sporting Gijón	Valladolid	01	01
21.	Castellon	Elche	01	01
22.			-	-
23.			-	-
24.			-	-

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

Podemos buscar una jornada determinada con tan sólo seleccionar la temporada y jornada deseadas 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.

Mantenimiento de quinigol

Mantenimiento			
Mantenimiento resultados		Mantenimiento Quinigol	Mantenimiento equipos
Temporada	2005/2006		
Jornada	17		
Partidos	Equipos	Resultados	
1.	1 Valencia	0	1 2 M
	2 Celta	0	1 2 M
2.	3 Zaragoza	0	1 2 M
	4 Sevilla	0	1 2 M
3.	5 Depor. Coruña	0	1 2 M
	6 Villarreal	0	1 2 M
4.	7 Barcelona	0	1 2 M
	8 Racing Santander	0	1 2 M
5.	9 Real Sociedad	0	1 2 M
	10 Real Madrid	0	1 2 M
6.	11 Mallorca	0	1 2 M
	12 Ath. Bilbao	0	1 2 M
Nueva			
Editar		Borrar	
<< < > >>			
Ir menú principal			
Recaudación		297.748,00	EI 4 189,05
EI 6		0	EI 3 11,05
EI 5		2.328,19	EI 2 2,25
Coincidencias partidos jornada anterior		1	
Figura resultado		21111	
Suma goles (M=3)		15	
Suma goles local (M=3)		7	
Suma goles visitante (M=3)		8	
00 01 02 0M 10 11 12 1M 20 21 22 2M M0 M1 M2 MM			
0 1 2 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0 1 0 0			
		0 1 2 M	
Figura goles		4 2 5 1	
Figura goles local		3 0 2 1	
Figura goles visitante		1 2 3 0	

Para que sirve: desde esta ventana realizaremos el mantenimiento de las quinielas ganadoras (introducir nuevas quinielas, modificar, consultar y borrar), de su recaudación y de su reparto de premios. También nos da una breve información sobre la columna ganadora.

Podemos buscar una jornada determinada con tan sólo seleccionar la temporada y jornada deseadas 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 última jornada, no podremos mover por nuestra base de datos de un modo rápido y eficaz.

Mantenimiento de Equipos

Mantenimiento

Mantenimiento resultados | Mantenimiento Quinigol | **Mantenimiento equipos**

Alaves
Albacete
Alemania
Algeciras
Almería
At. Madrid
At. Madrid B
Ath. Bilbao
Austria
Badajoz
Barcelona
Belgica
Betis
Bielorrusia
Bosnia
Bulgaria
Cadiz
Castellon
Celta

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:

- **Añadir equipo:** Introducir el nombre del equipo que se desea añadir en el cuadro nombrado como 'Nombre equipo'.
- **Renombrar y Borrar:** Seleccionar el equipo de la lista de equipos (situada a la izquierda) que se desee renombrar o borrar. Luego pulsar el botón correspondiente.

Para cualquiera de estas tres opciones, se tendrá que confirmar pulsando 'Aceptar', o si nos hemos equivocado habrá que pulsar el botón 'Cancelar'.

Radiografía							
TEMPORADA	JOR	QUINIGOL	FIGURA	GOL 0-1-2-M	GLO 0-1-2-M	GVI 0-1-2-M	CP
2005/2006	01	1012M0000100	21111	7-3-1-1	3-2-0-1	4-1-1-0	
2005/2006	02	M0M01011M0M2	3111	4-3-1-4	0-2-0-4	4-1-1-0	
2005/2006	03	11M0101M0100	111111	5-5-0-2	2-3-0-1	3-2-0-1	
2005/2006	04	11221020122M	111111	2-4-5-1	0-3-3-0	2-1-2-1	
2005/2006	05	220001101221	111111	4-4-4-0	2-2-2-0	2-2-2-0	
2005/2006	06	M11122M200M1	21111	2-4-3-3	1-1-1-3	1-3-2-0	
2005/2006	07	211M11210M1M	2211	1-6-2-3	1-3-2-0	0-3-0-3	
2005/2006	08	0122112102M0	111111	3-4-4-1	2-1-2-1	1-3-2-0	
2005/2006	09	020210101110	321	5-5-2-0	2-4-0-0	3-1-2-0	
2005/2006	10	0MM01121M021	2211	3-4-2-3	1-1-2-2	2-3-0-1	
2005/2006	11	2101MM01000M	21111	5-3-1-3	4-0-1-1	1-3-0-2	
2005/2006	12	M0M020M01201	3111	5-2-2-3	1-1-1-3	4-1-1-0	
2005/2006	13	110211M01111	411	2-8-1-1	1-4-0-1	1-4-1-0	
2005/2006	14	1000121M1110	21111	4-6-1-1	1-5-0-0	3-1-1-1	
2005/2006	15	021M021120M0	21111	4-3-3-2	2-2-1-1	2-1-2-1	
2005/2006	16	001001M10M0M	21111	6-3-0-3	4-1-0-1	2-2-0-2	
2005/2006	17	200202M12201	21111	4-2-5-1	3-0-2-1	1-2-3-0	

SGOL -> Suma de goles total SGLO -> Suma de goles local
 GOL -> Goles totales SGVI -> Suma de goles visitante
 GLO -> Goles local CPJA -> Coincidencia partidos jornada anterior
 GVI -> Goles visitante

Frecuencia individual			
	VALOR	VECES	PORCENTAJE
FIGURA DE RESULTADOS	21111	6	40.0 %
FIGURA DE RESULTADOS	111111	4	26.67 %
FIGURA DE RESULTADOS	2211	2	13.33 %
FIGURA DE RESULTADOS	3111	1	6.67 %
FIGURA DE RESULTADOS	321	1	6.67 %
FIGURA DE RESULTADOS	411	1	6.67 %
COINCIDENCIAS JORNADA ANTERIOR	0	8	53.33 %
COINCIDENCIAS JORNADA ANTERIOR	1	4	26.67 %
COINCIDENCIAS JORNADA ANTERIOR	2	3	20.0 %
SUMA GOLES (M=3)	15	4	26.67 %
SUMA GOLES (M=3)	11	2	13.33 %
SUMA GOLES (M=3)	12	2	13.33 %
SUMA GOLES (M=3)	17	2	13.33 %
SUMA GOLES (M=3)	19	2	13.33 %
SUMA GOLES (M=3)	9	1	6.67 %
SUMA GOLES (M=3)	13	1	6.67 %
SUMA GOLES (M=3)	14	1	6.67 %
APARICIÓN RESULTADOS	1-1	13	14.44 %
APARICIÓN RESULTADOS	1-0	9	10.0 %
APARICIÓN RESULTADOS	0-0	0	0.0 %

SGOL -> Suma de goles total SGLO -> Suma de goles local
 GOL -> Goles totales SGVI -> Suma de goles visitante
 GLO -> Goles local CPJA -> Coincidencia partidos jornada anterior
 GVI -> Goles visitante

NOTA: esta opción, como se puede observar, se puede utilizar para ver las radiografías y frecuencias de los 6 partidos que componen el boleto del quinigol (**fichero de quinigoles ganadores**), o sobre todos los partidos, hasta 24, que componen el mantenimiento de las jornadas de fútbol (**ficheros de resultados de jornadas**).

Trayectorias

Trayectorias

Elija opción
 Rango DESDE Temporada HASTA Temporada Jornada
 Últimas jornadas CAMBIAR

Ten -> Tendencia
Med -> Media (M=3)

Modelo de cálculo

	A FAVOR										EN CONTRA											
	Últimos partidos					Figura goles					Últimos partidos					Figura goles						
	5º	4º	3º	2º	1º	Ten	0	1	2	M	Med	5º	4º	3º	2º	1º	Ten	0	1	2	M	Med
1. Villarreal	1	3	3	1	0	0.88	2	4	0	6	1.83	2	1	0	0	0	0.19	6	5	1	0	0.58
2. Barcelona	1	4	3	3	3	2.94	2	3	2	5	1.83	2	1	3	1	0	0.81	6	3	1	2	0.92
3. Sevilla	0	1	2	0	1	0.81	5	4	3	0	0.83	0	1	0	0	0	0.06	7	3	2	0	0.58
4. Depor. Coruña	2	1	0	1	3	1.94	3	6	2	1	1.08	2	1	2	1	0	0.69	4	4	4	0	1.0
5. Cadiz	1	1	1	1	0	0.5	3	5	1	3	1.33	1	1	0	2	1	1.13	4	6	2	0	0.83
6. Zaragoza	0	2	2	0	0	0.38	5	2	4	1	1.08	0	2	5	1	0	1.0	5	2	3	2	1.17
7. Español	1	1	0	1	2	1.38	2	5	4	1	1.33	0	2	2	1	0	0.63	4	1	5	2	1.42
8. Valencia	2	1	2	0	1	0.94	4	3	5	0	1.08	2	2	1	1	0	0.63	3	4	5	0	1.17
9. Ath. Bilbao	1	0	0	1	0	0.31	4	3	1	4	1.42	2	0	1	1	2	1.5	4	4	3	1	1.08
10. At. Madrid	2	2	1	0	1	0.88	7	3	2	0	0.58	3	0	0	0	2	1.19	5	3	3	1	1.0
11. Real Madrid	3	4	1	1	0	0.81	3	3	2	4	1.58	1	0	2	0	3	1.81	5	2	3	2	1.17
12. Getafe	4	1	0	0	0	0.31	5	4	2	1	0.92	3	0	1	3	1	1.56	2	3	3	4	1.75

Limpiar todos

■ Gana
■ Empata
■ Pierde

Regresar

Con las trayectorias podremos ver los resultados y goles obtenidos por los equipos jugando como locales, visitantes o globales (local + visitante). Además nos informa de la media de goles y de la tendencia de los equipos a marcar o recibir goles para el próximo partido.

Las trayectorias se calculan en base a un rango de fechas o a las N últimas jornadas. Para cambiarlo bastaría con pulsar el botón 'cambiar' y seleccionar el rango o las N últimas jornadas.

Nota: Si pulsamos sobre el "candado" bloquearemos los datos que actualmente estamos visionando, y no cambiarán aunque cambiemos el "modelo de cálculo". A su vez, el candado cambiara a "L", "V" o "LV" para indicarnos que los datos que estamos visualizando de un equipo concreto son jugando como Local, Visitante o Local y Visitante, respectivamente.

Generador de apuestas

Generador de apuestas																		
Part.	Equipos		Pronóstico															
		Limpiar												Limpiar				
1.	Villarreal	Barcelona	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
2.	Sevilla	Depor. Coruña	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
3.	Cadiz	Zaragoza	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
4.	Español	Valencia	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
5.	Ath. Bilbao	At. Madrid	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
6.	Real Madrid	Getafe	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M

Condiciones 1	Condiciones 2	Columnas Base	Aparición de resultados	Condiciones generales																																																															
Límites de resultados <table border="1"> <thead> <tr> <th>Res</th> <th>Mín</th> <th>Máx</th> <th>Res</th> <th>Mín</th> <th>Máx</th> <th>Res</th> <th>Mín</th> <th>Máx</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>00</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>01</td> <td>0</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>20</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>11</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>02</td> <td>0</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>21</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>22</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>0M</td> <td>0</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>M0</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>MM</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>12</td> <td>0</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>M1</td> <td>0</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1M</td> <td>0</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>M2</td> <td>0</td> <td>6</td> <td>AO</td> <td>Sí</td> <td></td> <td>2M</td> <td>0</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>					Res	Mín	Máx	Res	Mín	Máx	Res	Mín	Máx	10	0	6	00	0	6	01	0	6	20	0	6	11	0	6	02	0	6	21	0	6	22	0	6	0M	0	6	M0	0	6	MM	0	6	12	0	6	M1	0	6				1M	0	6	M2	0	6	AO	Sí		2M	0	6
Res	Mín	Máx	Res	Mín	Máx	Res	Mín	Máx																																																											
10	0	6	00	0	6	01	0	6																																																											
20	0	6	11	0	6	02	0	6																																																											
21	0	6	22	0	6	0M	0	6																																																											
M0	0	6	MM	0	6	12	0	6																																																											
M1	0	6				1M	0	6																																																											
M2	0	6	AO	Sí		2M	0	6																																																											
Figura de resultados <table border="1"> <tbody> <tr> <td>111111</td> <td>3111</td> <td>42</td> <td rowspan="4">Desactivar ACTIVADO</td> </tr> <tr> <td>21111</td> <td>321</td> <td>51</td> </tr> <tr> <td>2211</td> <td>33</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>222</td> <td>411</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					111111	3111	42	Desactivar ACTIVADO	21111	321	51	2211	33	60	222	411																																																			
111111	3111	42	Desactivar ACTIVADO																																																																
21111	321	51																																																																	
2211	33	60																																																																	
222	411																																																																		
Valoración porcentual de columna ganadora <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Límite inferior</td> <td>60</td> <td rowspan="2">Desactivar ACTIVADO</td> </tr> <tr> <td>Límite superior</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>Mínimo</td> <td>0</td> <td>Máximo</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>					Límite inferior	60	Desactivar ACTIVADO	Límite superior	60	Mínimo	0	Máximo	100																																																						
Límite inferior	60	Desactivar ACTIVADO																																																																	
Límite superior	60																																																																		
Mínimo	0	Máximo	100																																																																
Calcular		Inicializar condiciones Estadística de partidos		Regresar																																																															

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

Las columnas seleccionadas se hallarán 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 permitan.

Por último indicar que **QuinigolCreator** puede usar un archivo de columnas como referencia para elegir sus apuestas validas, indicando el número de coincidencias a partir del cual las apuestas serán validas o no. Esto es útil, por ejemplo, al usar el fichero histórico de las columnas ganadoras; indicar que sólo queremos en nuestra combinación apuestas que como máximo hayan tenido 4 aciertos con respecto al fichero histórico de quinielas ganadoras.

Generador de apuestas

Part.	Equipos		Pronóstico															
		Limpiar	Limpiar															
1.	Villarreal	Barcelona	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
2.	Sevilla	Depor. Coruña	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
3.	Cadiz	Zaragoza	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
4.	Español	Valencia	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
5.	Ath. Bilbao	At. Madrid	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
6.	Real Madrid	Getafe	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M

Condiciones 1 | Condiciones 2 | Columnas Base | Aparición de resultados | Condiciones generales

Límites de resultados

Res	Mín	Máx	Res	Mín	Máx	Res	Mín	Máx
10	0	6	00	0	6	01	0	6
20	0	6	11	0	6	02	0	6
21	0	6	22	0	6	0M	0	6
M0	0	6	MM	0	6	12	0	6
M1	0	6				1M	0	6
M2	0	6				2M	0	6

Desactivar **ACTIVADO**

Figura de resultados

111111	3111	42
21111	321	51
2211	33	60
222	411	

T AO Sí

Desactivar **ACTIVADO**

Valoración porcentual de columna ganadora

Límite inferior 60 Desactivar **ACTIVADO**

Límite superior 60

Mínimo 0 Máximo 100

Calcular | Inicializar condiciones | Estadística de partidos | **Regresar**

Usar el generador es sumamente fácil:

1º.- Elegimos el pronostico de nuestra combinación pulsando sobre los distintos resultados de cada partido.

2º.- En la pestaña **condiciones 1**, podemos **activar** 3 filtros:

Límite de Resultados, para indicar cuantas veces debe aparecer cada uno de los resultados posibles

Figura de Resultados, en la que indicamos la figura que forma la columna ganadora teniendo en cuenta los resultados, por ejemplo: si la columna ganadora fuese 21-20-10-21-00-M0, la figura formada seria 21111, puesto que hay un resultado (el 21) que aparece 2 veces, y el resto sólo aparece una vez. Otro ejemplo: si la columna ganadora fuese 00-10-00-21-00-10, la figura de resultados seria 321, puesto que el resultado 00 aparece 3 veces, el resultado 10 aparece 2 veces y el resultado 21 aparece una sola vez.

Valoración porcentual de 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 pronostico.

Esta valoración se realiza teniendo en cuenta los porcentajes establecidos para cada resultado seleccionado en nuestro pronostico, y se considera la columna más probable (100%) la formada por el signo de mayor porcentaje de cada partido.

Para conocer los porcentajes de cada resultado podemos pulsar sobre el botón **“Estadística de partidos”**.

También tendremos que indicar si cada una de las condiciones o filtros impuestos es obligatorio acertarlo o no. Esto lo hacemos en la columna **AO (Acierto Obligado)**.

Generador de apuestas

Part.	Equipos		Pronóstico															
		Limpiar	Limpiar															
1.	Villarreal	Barcelona	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
2.	Sevilla	Depor. Coruña	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
3.	Cadiz	Zaragoza	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
4.	Español	Valencia	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
5.	Ath. Bilbao	At. Madrid	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
6.	Real Madrid	Getafe	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M

Condiciones 1 | **Condiciones 2** | Columnas Base | Aparición de resultados | Condiciones generales

Límite de goles

Goles	Equipos	
0	Mín 3	Máx 4
1	Mín 3	Máx 4
2	Mín 1	Máx 2
M	Mín 2	Máx 2

Desactivar | **ACTIVADO**

Total | Local y visitante

Suma de goles (M=3)

Total

Mín 0 Máx 36 AO

Local y visitante

L Mín 0 Máx 18

V Mín 0 Máx 3

Desactivar | **ACTIVADO**

AO Sí

Calcular | Inicializar condiciones / Estadística de partidos | **Regresar**

3º.- En la pestaña **condiciones 2**, podemos **activar 2 filtros**:

Límite de goles, con este filtro podemos indicar cuántos equipos, de los 12 que componen el boleto, marcarán 0, 1, 2 y M goles.

El filtro podemos utilizarlo sobre el total de los goles marcados o diferenciando entre los goles marcados por los equipos locales y los visitantes.

Suma de goles, nos sirve para limitar la suma de los goles que se marcarán en los seis partidos del boleto.

Al igual que en el filtro anterior, podemos utilizarlo sobre el total de los goles marcados o diferenciando entre los goles marcados por los equipos locales y los visitantes

También tendremos que indicar si cada una de las condiciones o filtros impuestos es obligatorio acertarlo o no. Esto lo hacemos en la columna **AO (Acierto Obligado)**.

Nota: El valor dado para la letra M es 3.

Generador de apuestas

Part.	Equipos	Limpia	Pronóstico												Limpia			
1.	Villarreal	Barcelona	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
2.	Sevilla	Depor. Coruña	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
3.	Cadiz	Zaragoza	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
4.	Español	Valencia	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
5.	Ath. Bilbao	At. Madrid	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
6.	Real Madrid	Getafe	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M

Condiciones 1 | Condiciones 2 | **Columnas Base** | Aparición de resultados | Condiciones generales

CB 1	CB 2	CB 3	CB 4	CB 5	CB 6				
1. Villarreal	0	1	2	M	2. Barcelona	0	1	2	M
3. Sevilla	0	1	2	M	4. Depor. Coruña	0	1	2	M
5. Cadiz	0	1	2	M	6. Zaragoza	0	1	2	M
7. Español	0	1	2	M	8. Valencia	0	1	2	M
9. Ath. Bilbao	0	1	2	M	10. At. Madrid	0	1	2	M
11. Real Madrid	0	1	2	M	12. Getafe	0	1	2	M

Mín: 2
Máx: 3
AO: Sí

Desactivar **ACTIVADO** | 1

Calcular | Inicializar condiciones / Estadística de partidos | Regresar

4º.- En la pestaña **columnas base**, podemos **activar un filtro**:

Columnas Base o probables: con este filtro podremos establecer hasta 6 columnas probables e indicar sus rangos de acierto. Para ello solamente tendremos que marcar con el puntero del ratón los goles (0, 1, 2 y M) que marcarán los equipos que van a formar parte de nuestra columna probable, y establecer el rango de acierto para cada columna base (Mínimo y Máximo).

También tendremos que indicar si cada una de las condiciones o filtros impuestos es obligatorio acertarlo o no. Esto lo hacemos en la columna **AO (Acierto Obligado)**.

Generador de apuestas

Part.	Equipos		Pronóstico															
		Limpiar	Limpiar															
1.	Villarreal	Barcelona	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
2.	Sevilla	Depor. Coruña	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
3.	Cadiz	Zaragoza	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
4.	Español	Valencia	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
5.	Ath. Bilbao	At. Madrid	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M
6.	Real Madrid	Getafe	10	20	21	M0	M1	M2	00	11	22	MM	01	02	0M	12	1M	2M

Condiciones 1 | Condiciones 2 | Columnas Base | Aparición de resultados | **Condiciones generales**

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

4 Min 3 Máx 6 Desactivar ACTIVADO

Coincidencias archivo histórico quinigoles ganadores

No Sí Otro archivo ...

Máximo de columnas válidas 100

Coincidencia Total

Calcular Inicializar condiciones Estadística de partidos **Regresar**

6º.- Para finalizar, en **Condiciones Generales**, tenemos los parámetros para indicar el número de condiciones que debemos acertar, de las que anteriormente hemos marcado como de **NO obligado acierto**, para considerar valida una columna. Hemos de indicar el número de columnas que queremos jugar.

Otro parámetro a condicionar es **coincidencias archivo histórico quinigoles ganadores**. Aquí indicaremos cuántos aciertos deben tener todas (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 2005. 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 validas en su conjunto en función de las **posibilidades** que obtener premio. Los grados de selección van desde el **grado 5**, al **grado 2**, y también tiene la posibilidad de seleccionar las columnas por diferencias de resultados entre ellas; esto se hace con el grado de selección **DIF** e indicando el mínimo y el máximo de diferencias que debe haber entre las columnas seleccionadas.

Información	
Columnas totales generadas	16777216
Columnas que cumplen las condiciones	205(0.0%)
Columnas seleccionadas	72
PARAR	
Guardar	Regresar

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

Tras finalizar el cálculo, la ventana de información nos indica el número total de apuestas, el número de columnas que cumplen las condiciones (y del porcentaje que ocupan frente al total de columnas), y la cantidad de columnas seleccionadas.

Desde esta ventana podremos guardar tanto nuestra combinación como las columnas que cumplen las condiciones (filtro).

C. UTILIDADES

Visualizar combinación

The screenshot shows a window titled "Visualizar combinación" with a blue header. Inside, there is a button labeled "Buscar combinación" at the top center. Below it, there are two input fields: "Combinación" and "Apuestas". At the bottom of the window, there are two buttons: "Visualizar" on the left and "Regresar" on the right.

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**.

The screenshot shows the "Visualizar combinación" window with the following content:

Combinación: ejemplo1.txt
Apuestas: 100

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

At the bottom of the window, there are two buttons: "Imprimir" on the left and "Regresar" on the right.

Cuando estemos visualizando la combinación, podemos pulsar el botón **imprimir** para realizar una copia por la impresora de nuestra combinación.

Imprimir boletos

Imprimir boleto

Buscar combinación

Combinación D:\ejemplo1.txt

Apuestas 100

Número de boletos 17

Imprimir desde 1

Imprimir hasta 17

Número de columnas por boleto 6

Imprimir

Regresar

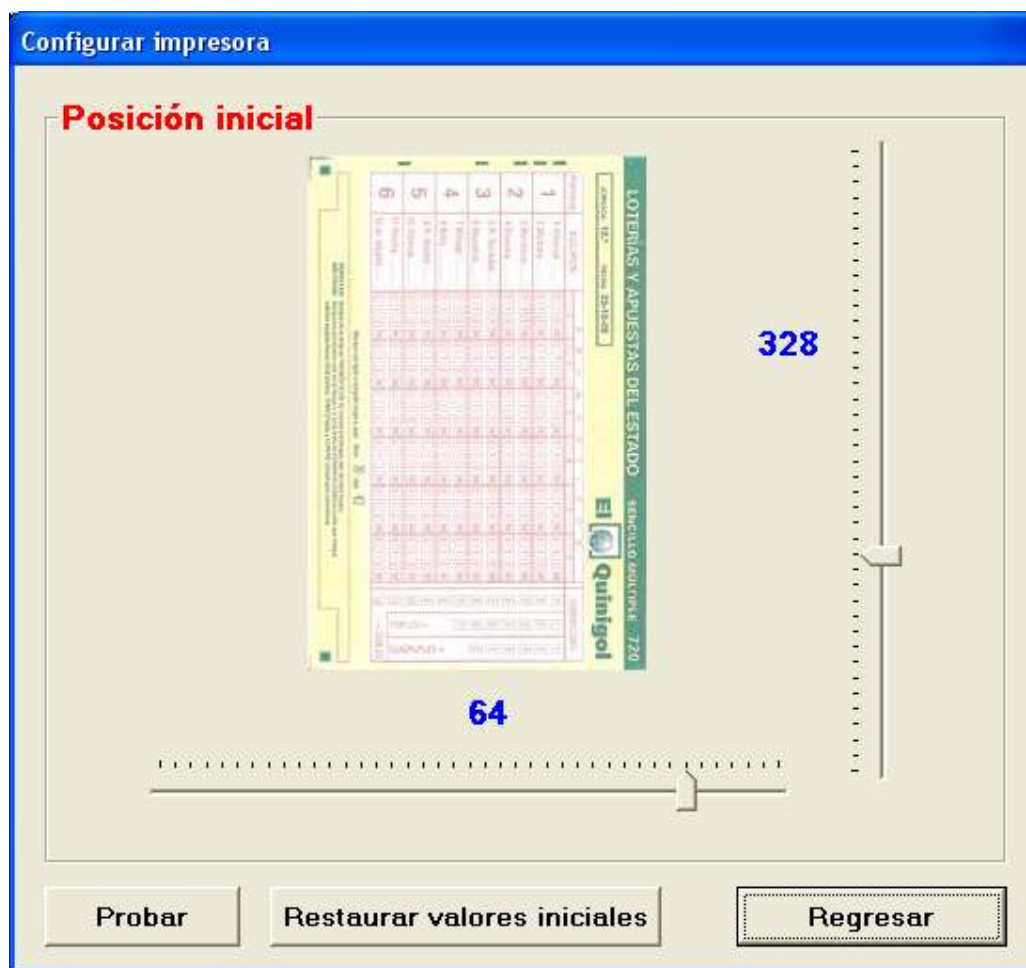
Esta opción es utilizada para imprimir nuestras combinaciones en boletos oficiales.

Primero con el botón **Buscar combinación** elegimos la combinación que deseamos imprimir y, a continuación, indicaremos **desde** y **hasta** qué boleto queremos imprimir, y cuántas columnas queremos imprimir en cada boleto. **QuinigolCreator** nos informa en todo momento del número de boletos de los que se compone nuestra combinación.

Una vez realizados 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. Lo primero que se imprime es la zona más alejada del lugar donde están situados los partidos del boleto.

Configurar impresora



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

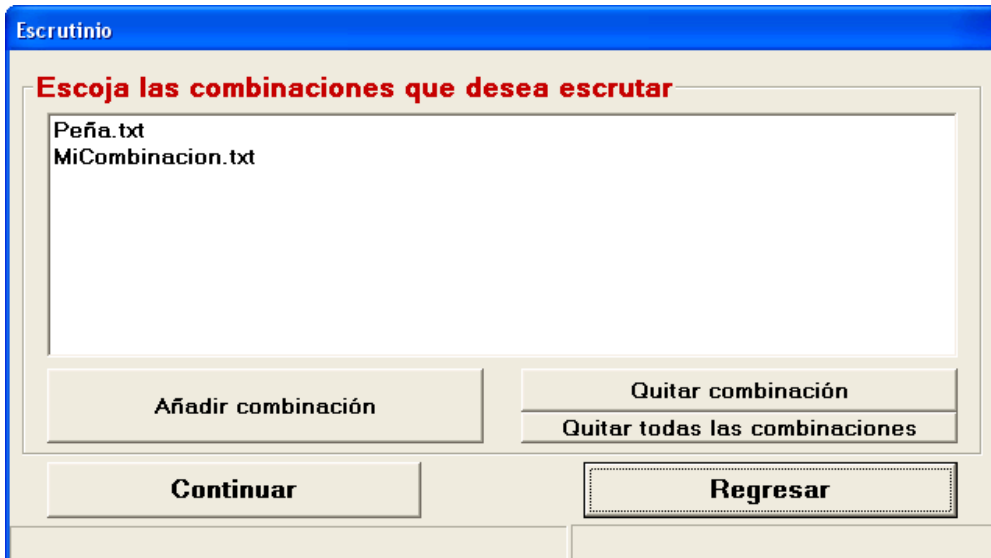
Para realizar el ajuste seguiremos los siguientes pasos:

- 1.- Introducir varios boletos de prueba en la impresora, teniendo en cuenta que los boletos se deben colocar en la impresora en posición vertical. Lo primero que se imprime es la zona mas alejada del lugar donde están situados los partidos del boleto (indicada con una flecha azul).
- 2.- Pulsar el botón **Probar** y verificar la posición de los puntos impresos sobre el boleto.
- 3.- Ajuste los valores si es necesario. 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 en horizontal y, cuando lo tenga ajustado, continúe con el ajuste vertical.

Escrutinio

Primeramente elegimos las combinaciones que deseamos escrutar en la siguiente ventana:



Añadir combinación: Utilizado para incluir en la lista las combinaciones que queremos escrutar.

Quitar combinación: Se marca en la lista la combinación que se desea quitar y se pulsa el botón.

Quitar todas las combinaciones: Se quitan todas las combinaciones de la lista.

Continuar: Una vez añadidas a la lista todas las combinaciones que se desean escrutar, se pulsa el botón.

Escrutinio

Combinación: Peña.txt
 Apuestas: 200

1 partido sin escrutar
 Aciertos conseguidos

Quinigol ganador

Partidos	Equipos	Resultados
1.	1 Valencia	0 1 2 M
	2 Ath. Bilbao	0 1 2 M
2.	3 Zaragoza	0 1 2 M
	4 Celta	0 1 2 M
3.	5 Depor. Coruña	0 1 2 M
	6 Cadiz	0 1 2 M
4.	7 Barcelona	0 1 2 M
	8 Sevilla	0 1 2 M
5.	9 Malaga	0 1 2 M
	10 Real Madrid	0 1 2 M
6.	11 At. Madrid	0 1 2 M
	12 Alaves	0 1 2 M

6 partidos: 0
 5 partidos: 0
 4 partidos: 6
 3 partidos: 18
 2 partidos: 70
 1 partido: 78
 0 partidos: 28

Columnas con posible premio de

Acertado (Verde)
 Pendiente (Amarillo)
 Fallado (Rojo)

5 5 5

1.	1.	1	1	1
	2.	1	1	1
2.	3.	1	2	1
	4.	0	1	0
3.	5.	1	1	2
	6.	0	0	1
4.	7.	2	2	1
	8.	0	1	1
5.	9.	0	0	0
	10.	2	2	2
6.	11.	1	1	1
	12.	0	1	1

Limpiar

Escrutar

Ver premios

Regresar

Valor porcentual de columna ganadora:

Listo

En la parte superior de la ventana se elegirá la combinación que se escrutará. Se pueden escrutar todas al mismo tiempo seleccionando 'TODAS'.

Escrutinio

Combinación: Peña.txt
 Apuestas: Peña.txt
 MiCombinacion.txt
 Quinigol ganador: TODAS

En la parte derecha de la ventana se muestran las tres columnas con mayor premio, o con los posibles mayores si no se han marcado los seis resultados de los partidos.

En la parte inferior se muestra un cuadro con el dato de 'valor porcentual de columna ganadora', así se puede llevar un seguimiento de dicho valor.

Limpiar: Se borran los resultados de los partidos del quinigol ganador.

Escrutar: Se escruta la combinación que esté seleccionada en la parte superior de la ventana. No es necesario que se seleccionen los seis partidos para poder escrutar; muy útil para cuando aún quedan partidos por finalizar, pues se ven los resultados que deberían salir para obtener el mayor premio.

Ver premios: Se visualizan el número de columna y boleto premiados. Sólo se podrán ver los premios cuando haya un mínimo de 2 aciertos.

Premios

NOTA: Los datos entre paréntesis son significativos únicamente cuando las columnas por boleto son seis.

COMBINACIÓN: Peña.txt

APUESTAS: 200

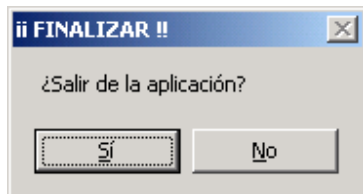
Columna 1 premiada con 2 aciertos (Columna 1 del boleto nº 1)
Columna 2 premiada con 2 aciertos (Columna 2 del boleto nº 1)
Columna 3 premiada con 2 aciertos (Columna 3 del boleto nº 1)
Columna 4 premiada con 2 aciertos (Columna 4 del boleto nº 1)
Columna 6 premiada con 2 aciertos (Columna 6 del boleto nº 1)
Columna 7 premiada con 2 aciertos (Columna 1 del boleto nº 2)
Columna 10 premiada con 2 aciertos (Columna 4 del boleto nº 2)
Columna 11 premiada con 2 aciertos (Columna 5 del boleto nº 2)
Columna 12 premiada con 2 aciertos (Columna 6 del boleto nº 2)
Columna 13 premiada con 2 aciertos (Columna 1 del boleto nº 3)
Columna 15 premiada con 2 aciertos (Columna 3 del boleto nº 3)
Columna 19 premiada con 4 aciertos (Columna 1 del boleto nº 4)
Columna 20 premiada con 3 aciertos (Columna 2 del boleto nº 4)
Columna 21 premiada con 3 aciertos (Columna 3 del boleto nº 4)
Columna 23 premiada con 3 aciertos (Columna 5 del boleto nº 4)
Columna 25 premiada con 2 aciertos (Columna 1 del boleto nº 5)
Columna 26 premiada con 2 aciertos (Columna 2 del boleto nº 5)
Columna 27 premiada con 2 aciertos (Columna 3 del boleto nº 5)
Columna 28 premiada con 2 aciertos (Columna 4 del boleto nº 5)

[Regresar](#)

D. MANUAL

Este es el fichero de Ayuda de la aplicación. Puede ser consultado directamente o desde la opción que se encuentran en el menú principal.

E. SALIR



Cerrar y salir de la aplicación.

FORMATO ASCII

Denominamos formato ASCII a un tipo de formato más o menos estándar 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 12 signos (0,1, 2, M) + fin de línea + salto de carro.

Ejemplo de fichero en formato ASCII

```
2120M10120MM  
101022M21M01  
0000001122MM
```