DIMensionNEW®

QUINIELAS
PRONOSTICOS Y COMBINACIONES

1986

QUINIELAS -PRONOSTICOS Y DESARROLLOS

GENERALIDADES

El objetivo fundamental de este programa es el desarrollo de boletos quinielístiscos, a coste reducido, haciendo uso de métodos numéricos que optimizan el conocimiento o la intuición que el aficionado tiene de un juego no exclusivamente aleatorio.

En la realización de esta tarea, el programa presenta varias características de interés: un completo repertorio de métodos, una gran versatilidad y una velocidad de cálculo inusual entre los programas de este tipo.

La propia diversidad de procedimientos hace que el programa sea más útil cuanto mayor sea el conocimiwento que se tenga de él.

En el curso de este texto se dan algunas pautas e indicaciones. Si hace usted uso habitual del programa, fácilmente encontrará las que resulten más prácticas de cara a sus particulares requerimientos.

ENTRADA Y SALIDA DE DATOS

La pantalla está dividida en tres cuerpos.

La gran ventana central informa tanto de los datos que el usuario suministra como de los desarrollos calculados por el ordenador. Informaciones adicionales apareceren en las casillas superiores y en la línea a pie de página. Esta última es también la destinada a las peticiones de datos que el programa efectúa.

En general, la entrada de datos es según sigue:
Los datos que requieren pulsar un sólo carácter entran automáticamente sin necesidad de pulsar ENTER o RETURN.
Muchas informaciones, empero, pueden requerir uno o dos dígitos. En estos casos, al pulsar el segundo, la información es automáticamente aceptada; en otro caso habrá de pulsar ENTER o RETURN despues de un sólo digito (o cero digitos).

PRONOSTICOS

Puede omitir el nombre de los equipos de cada partido pulsando ENTER, simplemente.

Introduzca la información que el ordenador le solicite. Debajo de ella aparece el pronóstico del partido, así como el coeficiente teórico que en el reparto de puntos corresponde al equipo que juega en casa.

Los pronósticos obtenidos son susceptibles de posterior utilización como entrada en cualquier procedimiento de generación de quinielas, acudiendo al punto 2 del menú.

El programa no comprueba la congruencia de los datos suministrados, se limita a tomarla como base de cálculo del pronóstico.

DESARROLLO DE LA QUINIELA ANTERIOR

Este punto del menú equivale al desarrollo de combinaciones quinielistas partiendo de la última operación realizada, es decir, sin necesidad de volver a teclear la quiniela patrón, con opción a correcciones si se desea.

La "Quiniela anterior" puede ser consecuencia de un desarrollo de columnas, en cuyo caso estará completa, o de un ensayo de pronósticos, entera o parcialmente completa.

Si se entra en este punto al inicio del proceso, la "quiniela anterior" esta vacia.

El programa obliga, para proseguir, a asignar algún signo a los partidos que carecen de el.

DESARROLLOS DE COLUMNAS

Entrada de la quiniela múltiple sobre la que se va a efectuar una reducción: Este punto puede ser total o parcialmente obviado recurriendo a la "quiniela anterior".

Al entrar el signo o signos de cada partido, pulse 1, X ó 2. Si pulsa estos tres caracteres, el partido es tomado como triple y automáticamente pasa al partido siguiente. Si el partido es de uno o dos signos, para pasar al siguiente debera pulsar ENTER o RETURN.

La barra de espacio borra todos los signos que haya en el partido, permitiendo volver a introducir lo que deseemos.

Indicando "NO CONFORME" podemos modificar los catorce pronósticos de acuerdo con estas normas. Recuerde que para añadir signos no es preciso borrar el pronóstico existente; un signo no incluido pasa a integrarse a los que haya con sólo teclearlo.

REDUCCION POR NUMERO DE VARIANTES

Este desarrollo es el usual en los programas de quinielas. Genera todas las columnas, incluidas en el patrón múltiple, que tengan el número de unos, equis y doses que se especifican.

El programa comprueba la congruencia de esta entrada.

El programa prevé la posibilidad de otras limitaciones superpuestas a la anterior. Responda a la pregunta "otras condiciones ?". Si lo hace afirmativamente, sepa que dispone de hasta siete conjuntos de partidos y condiciones.

Para indicar los partidos de cada grupo, pulse cualquier tecla; para saltar el partido pulse ENTER o RETURN.
Una vez marcados los partidos que componen el grupo, el programa solicita los valores extremos de equis, doses y variantes aceptadas para que la columna no sea excluida.

Un partido puede formar parte de tantos grupos de condiciones como se quiera.

El ordenador comprueba la congruencia de las condiciones que se especifican. Por ello y por la facilidad que supone volver a tratar la misma quiniela patrón una vez concluido un desarrollo, no se sigue también para los parametros iniciales "Numero de equis" y "Numero de doses" el criterio de dar valores extremos. El usuario podrá cómodamente efectuar este proceso, si lo desea, recurriendo a la "quiniela anterior" y variando dichos valores.

No es recomendable usar de muchas columnas de condiciones adicionales: facilmente puede darse que no halle ninguna si hacemos uso de más de un par de ellas.

En el encasillado superior aparecen además de la indicación de el numero de unos, equis y doses del desarrollo, sucesivamente, el número de columnas resultantes de desarrollar la quiniela múltiple, de entresacar de este desarrollo sólo las columnas que cumplan con el número de unos,equis y doses indicados, y el número de columnas reales atendiendo a las condiciones adicionales.

REDUCCION POR PARTIDOS

Este desarrollo es el que normalmente se conoce por reducción de quinielas.
La idea general es la siguiente:
Si usted juega una serie de partidos a dobles y triples, diremos que un desarrollo de columnas es una reduccida al trece si, cualesquiera que sean los signos que aparezcan en dichos partidos, el desarrollo garantiza la obtención de una quiniela de trece aciertos, al menos, siempre que no haya fallos en los partidos que no forman parte de la reducción.

Por ejemplo, un desarrollo muy conocido es el que asegura 3 aciertos sobre 4 triples con 9 columnas en lugar de las 81 que requiere la certeza de 4 aciertos. Asi, una múltiple de 5 triples, 3 dobles y 6 unos, que supone un desarrollo entero de 1944 columnas, se reduce a 216.

De igual modo, una reducida al 12 es la que asegura 12 aciertos. En el programa se utiliza la expresión "reducida al 14" pero, en realidad, es como decir no reducida.
Indique los partidos de la reducción. Para marcarlo como reducido pulse una tecla, para poder saltar a otro pronostico pulse ENTER o RETURN.
El programa efectúa una de las reducciones basicas siguientes:

REDUCIDAS AL 13

3	DOBLES		
6	DOBLES		
7	DOBLES		
2	DOBLES	1	TRIPLE
5	DOBLES	1	TRIPLE
6	DOBLES	1	TRIPLE
3	DOBLES	2	TRIPLES
5	DOBLES	2	TRIPLES
3	DOBLES	3	TRIPLES
		4	TRIPLES

REDUCIODAS AL 12

14 DOBLES
8 TRIPLES
7 DOBLES Y 4 TRIPLES

Las restantes son el producto de una de las anteriores combinaciones por el desarrollo normal o completo de los restantes partidos, asi por ejmplo, si en lugar de la anteriormente citada combinación de 4 triples, con desarrollo de 9 columnas hacemos una reducida de 4 triples, ésta tendrá 27 columnas.
Es preferible que señale usted una de las combinaciones reseñadas; en otro caso, de acuerdo con la quiniela patrón y los partidos que usted marque, el programa selecciona la reducción óptima, la cual, al igual que el nivel de reducción, es indicada a pie de página. El programa toma en este proceso los primeros partidos para hacer la reducción.

COLUMNA MAESTRA

Esta condición opcional es en si misma un método de desarrollo de quinielas.
Introduzca los signos de la combinación que le parezcan los más probables dentro de la quiniela patrón que ha entrado previamente.
Indique la máxima diferencia aceptada en las columnas del desarrollo respecto a la columna maestra; todas las columnas generadas que tengan más signos en desacuerdo con ella de los permitidos, serán rechazadas.

Observe que indicando reducción al 14 y una múltiple de 14 triples, la columna maestra es en sí misma un metodo válido de generación; desarrolla la totalidad de columnas que tienen una diferencia máxima dada respecto a la columna "ideal".
Entrando una múltiple más restringida, eliminamos además, ciertas desviaciones que, aun no superando la diferencia máxima, no resultan interesantes.

En las ventanas situadas en la parte superior del monitor aparecen;

-número de columnas del desarrollo de la quiniela patrón,
-número de columnas de la reducción por columna maestra.
-número de columnas por reducción al 14, 13, 12 (este cálculo es independiente del de las de la columna maestra).
-número de columnas reales del desarrollo.

Si se omite la columna maestra el número de columnas coincidirá con el de la quiniela patrón, y el número de columnas de la reducción coincidirá con el de columnas reales.

A la inversa, si la reducción es al 14, esto es, no hay reducción, el número de columnas derivadas de la maestra será el de las reales, y el de la reducción igual al de la quiniela patrón.

NOTA: Tenga en cuenta que el uso de la columna maestra retarda notablemente la aparición de resultados.

OBTENCION DEL DESARROLLO

Puede obtener las columnas generadas por pantalla, por impresora o por ambas.

Si indica no pantalla, y no impresora obtendrá el cálculo de las columnas reales con mayor rapidez si es sólo este dato el que desea conocer.
La indicación de que se usa la impresora aparece en la ventana superior derecha de la pantalla.

La salida por pantalla permite un diseño de boleto como el del patronato, de 8 columnas o un formato libre. En este indique el número de boletos por pantalla, esto es, grupos de 8 columnas separadas entre sí: 8, 16 o 24 columnas por pantalla.

NOTAS COMPLEMENTARIAS

DIMensionNEW al realizar este programa, ha intentando desarrollar un producto software de primera linea, para cubrir las necesidades del usuario a quien va dirigido.
Todos los componentes del equipo humano de la empresa trabajan para desarrollar productos de gran calidad, que le proporcionen ayuda eficaz en el uso de su ordenador.

Usted puede contribuir a mejorar nuestros productos, indicandonos aquellas sugerencias que crea oportunas y remitiendolas por escrito.

Asimsimo podremos atender por el mismo conducto todas las consultas relativas a este programa, si ha enviado la tarjeta que acompaña a esta documentación.

Para dirigirse a nosotros debe de hacerlo a ;

DIMensionNEW

APARTADO DE CORREOS Nº 5

08930 SAN ADRIAN DE BESOS

Este programa ha sido diseñado, elaborado y producido por DIMensionNEW integramente, teniendo esta todos los derechos legales respecto a este.
Se declara expresamente la prohibición de realizar copias de parte o de la totalidad de el, por cualquier medio, advirtiendo que se incurre en falta prevista en los derechos de autor.

COPYRIGHT DIMensionNEW 1986
DEPOSITO LEGAL B-30943/86

Licencia de explotación concedida a IDEALOGIC. S.A. C/VALENCIA, 85 BAJOS BARCELONA.