

PORCENTAJES1X2

VERSIÓN 1.0 - AGOSTO 2017

Por Eduardo Losilla

MANUAL DE USO

ESTABILIZA TU COMBINACIÓN EN BASE A:

- Los porcentajes de signos que quieras jugar en cada partido.
- El número de apuestas a jugar.
- La mayor probabilidad de premio.



Porcentajes1X2 1.02

Archivo Opciones Utilidades Links Ayuda

Jornada Temporada Incluir P15 FILTROS

PARTIDOS J-1				PORCENTAJES DESEADOS				OPCIONES DE CÁLCULO				RESULTADO				
	%1	%X	%2		%1	%X	%2						%1	%X	%2	
01	CELTA - R.SOCIEDAD			01	48.00	32.00	22.00	ARCHIVO1X2.qui					01	48.00	30.00	22.00
02	GIRONA - AT.MADRID			02	7.00	13.00	80.00	APU		50			02	6.00	12.00	82.00
03	SEVILLA - ESPANYOL			03	77.00	16.00	7.00	Método Directo					03	78.00	16.00	6.00
04	ATH.CLUB - GETAFE			04	82.00	12.00	6.00	Prioridad probabilidad al 14					04	78.00	14.00	8.00
05	DEPORTIVO - R.MADRID			05	5.00	6.00	89.00	Diferencia máxima de 5%					05	4.00	8.00	88.00
06	LEVANTE - VILLARREAL			06	19.00	31.00	50.00						06	20.00	32.00	48.00
07	MÁLAGA - EIBAR			07	54.00	29.00	17.00						07	56.00	30.00	14.00
08	ALCORCÓN - SPORTING			08	30.00	34.00	36.00						08	28.00	34.00	38.00
09	CÓRDOBA - CÁDIZ			09	43.00	34.00	23.00	Datos del cálculo					09	42.00	36.00	22.00
10	NUMANCIA - HUESCA			10	44.00	36.00	20.00	Ciclo nº		2003/2283			10	44.00	38.00	18.00
11	VALLADOLID - BARCELONA			11	65.00	18.00	17.00	Solución		98.6898%			11	66.00	16.00	18.00
12	OVIEDO - RAYO			12	48.00	30.00	24.00	Probabilidad			Acumulada		12	44.00	30.00	26.00
13	GIMNÁSTIC - ALMERÍA			13	47.00	31.00	22.00	14		0.0386		0.0386	13	48.00	28.00	24.00
14	GRANADA - ALBACETE			14	72.00	18.00	10.00	13		0.6600		0.6985	14	74.00	18.00	8.00
								12		4.6449		5.3434				
								11		16.7660		22.1094				
								10		31.8796		53.9890				
								SP		46.0110						

0 1 2 M

15: BARCELONA - BETIS

2.00 9.00 25.00 64.00

40.00 47.00 11.00 2.00

Ápostados en LAE

VISUALIZAR APUESTAS

El programa PORCENTAJES1X2 está pensado para desarrollar la mejor combinación posible en base a unos parámetros básicos seleccionados por el pronosticador. El uso es muy sencillo:

1 - ESTABLECER LOS PORCENTAJES DE SIGNOS 1X2 QUE SE QUIEREN JUGAR EN CADA PARTIDO

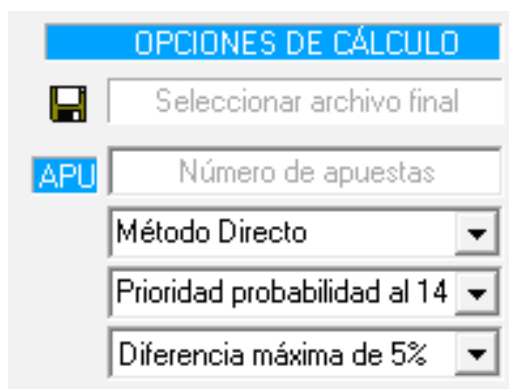
PARTIDOS J-55				PORCENTAJES DESEADOS			
	%1	%X	%2		%1	%X	%2
01	LEGANÉS - ALAVÉS			01	47.00	29.00	24.00
02	AT.MADRID - ATH.CLUB			02	52.00	24.00	24.00
03	SPORTING - BETIS			03	43.00	27.00	30.00
04	DEPORTIVO - LAS PALMAS			04	58.00	24.00	20.00
05	VALENCIA - VILLARREAL			05	31.00	27.00	42.00
06	SEVILLA - OSASUNA			06	89.00	7.00	4.00
07	MÁLAGA - R.MADRID			07	9.00	13.00	78.00
08	CELTA - R.SOCIEDAD			08	22.00	25.00	53.00
09	MALLORCA - ALMERÍA			09	53.00	29.00	18.00
10	GIRONA - ALCORCÓN			10	68.00	21.00	11.00
11	UCAM MURCIA - HUESCA			11	34.00	33.00	33.00
12	CÁDIZ - CÓRDOBA			12	61.00	24.00	15.00
13	OVIEDO - ZARAGOZA			13	52.00	27.00	21.00
14	NUMANCIA - LUGO			14	48.00	34.00	20.00
0	1	2	M	0	1	2	M
15: BARCELONA - EIBAR				2.00	7.00	13.00	77.00
				47.00	40.00	9.00	3.00
Media LAE+Probables							

Una vez seleccionada la jornada y temporada, aparecerán automáticamente tres tipos de porcentajes:

- > Apostados en LAE. Que son los que muestran los porcentajes oficiales que Loterías y Apuestas del Estado publica diariamente según las apuestas que se están jugando en los terminales de toda España.
- > Probabilidad Real. Que vienen dados por la probabilidad que se establece por los pronósticos cruzados que se realizan en las casas de apuestas.
- > Media LAE+Probables. Resultan de la media entre los dos anteriores.
- > % Propios. Cada pronosticador puede establecer sus propios porcentajes partiendo desde cero o desde cualquiera de los anteriores. Además, puede cargarlos desde un archivo externo si están guardados en un archivo de texto en cualquiera de los siguientes formatos:

50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.101	30.701	19.200	50	30	20	50.10	30.70	19.20	
50.10	19.90	19.99	10.01						
50.10	19.90	19.99	10.01	50	30	20	50.10	30.70	19.20

2 – ESTABLECER LOS PARÁMETROS DEL CÁLCULO



- > Indicar el nombre del archivo donde se guardarán las apuestas resultantes.
- > Indicar el número de apuestas que queremos generar en el cálculo.
- > Seleccionar el método (algoritmo) de cálculo:
 - > Directo. Suele dar mejores resultados en combinaciones que no tratan archivos ni filtros.
 - > Casual. Una variante del método directo.
 - > Optimizador. Rutina del programa Selector que suele ofrecer mejores resultados para cuadrar los porcentajes de los partidos siempre que se parte de apuestas de un archivo Base o se utilizan Filtros un tanto extremos.
- > Seleccionar la prioridad a la hora de generar la combinación. Cuando empiece el cálculo, el algoritmo irá pasando ciclos para seleccionar el mejor grupo de apuestas según los parámetros seleccionados. Cuando tiene un grupo de apuestas mejor que el anterior, se queda con él y elimina el anterior. En principio, busca que la desviación entre los porcentajes solicitados y los finales sea la menor posible, pero esta prioridad puede establecerse de otras formas:
 - > Prioridad a cuadrar los %. Prioridad a la Solución sobre la menor desviación en los

porcentajes solicitados.

- > Probabilidad al 14. En caso de igualdad en la Solución de porcentajes, el programa tomará el grupo de apuestas que tengan mayor probabilidad al 14.
 - > Combinada. Sólo se toma un nuevo grupo de apuestas si se mejora tanto la Solución sobre los porcentajes como la probabilidad al 14.
- > Seleccionar la diferencia máxima. Esto hará que el programa nos muestre los porcentajes cuya diferencia sea más alta que la establecida de inicio.

3 - CALCULAR

Una vez establecidas nuestras opciones, sólo hay que pulsar el botón de calculadora para que el programa arranque el algoritmo que buscará nuestra mejor combinación.



El algoritmo irá generando ciclos hasta que lo detengamos. En cada ciclo se selecciona una combinación, con el número de apuestas solicitado, y comprueba si las probabilidades mejoran. Si no mejoran sigue con el siguiente ciclo. Si mejoran, toma la nueva combinación y pasa al siguiente ciclo.

En la pantalla aparecerán los Datos del cálculo que nos mostrarán:

Datos del cálculo		
Ciclo nº	4292/4826	
Solución	99.4025%	
	Probabilidad	Acumulada
14	0.0976	0.0976
13	1.5270	1.6246
12	9.9909	11.6155
11	29.8200	41.4355
10	37.3866	78.8221
SP	21.1779	

- > Ciclo número. Donde vemos el último ciclo en que se ha guardado la combinación actual y el contador del número de ciclos totales generados.

- > Solución. El porcentaje de la solución aumenta cada vez que se consigue que los porcentajes del resultado sean más parecidos a los deseados.
- > Probabilidad. Donde vemos las probabilidades que nos ofrece la combinación generada para obtener premios de 14,13,12,11,10 o SP (quedarse Sin Premio).

RESULTADO			
	%1	%X	%2
01	12.00	19.00	69.00
02	72.00	20.00	8.00
03	14.00	28.00	58.00
04	83.00	11.00	6.00
05	92.00	6.00	2.00
06	60.00	23.00	17.00
07	5.00	6.00	89.00
08	46.00	32.00	22.00
09	27.00	34.00	39.00
10	66.00	19.00	15.00
11	50.00	31.00	19.00
12	42.00	33.00	25.00
13	49.00	34.00	17.00
14	45.00	31.00	24.00

0	1	2	M
4.00	34.00	48.00	14.00
12.00	64.00	21.00	3.00

*En el método Optimizador, al calcular sólo se muestra la probabilidad al 14. Al finalizar se muestra la información completa.

Y también veremos los porcentajes de la combinación que ha resultado del último ciclo o cálculo. En azul aparecen los resultados que están dentro del margen indicado como Diferencia Máxima. En rojo, los que están por encima.

4 - TERMINAR EL CÁLCULO



Cuando vemos que el paso de ciclos ya no mejora los datos y/o resultados, podemos terminar el cálculo pulsando en el cualquier parte de la pantalla. Una vez terminado, tendremos un archivo guardado en nuestro pc que contendrá el número de apuestas que hayamos seleccionado para nuestra combinación.

Filtros opcionales



Aunque no son necesarios, el programa presenta una opción de filtros para que el algoritmo que genera las combinaciones elimine todas las apuestas que no cumplan ciertos límites.

Al entrar en filtros, veremos que existen cuatro tipos de condiciones:

Columnas base

The screenshot shows the 'COLUMNAS BASE' window with 'COLUMNNA 01' selected. A grid of 25 columns is visible, each with a '1' and a '2' in the 'Aci.' and 'PRB.' columns respectively. The first column is selected with a '1' and a '2' in the 'Aci.' and 'PRB.' columns respectively. The total probability is 0.00.

Aci.	PRB.
0	2.67
1	21.05
2	47.90
3	28.38

Se pueden establecer hasta 25 columnas base. Al indicar los signos a condicionar, veremos que aparece una columna con los posibles aciertos y la probabilidad de suceder que tiene cada uno de ellos. En este ejemplo, vemos que hay tres signos pronosticados, que 0 aciertos tiene un 2,67% de probabilidades de aparecer, 1 acierto tiene un 21,05%, 2 aciertos tienen 47,90%, y 3 aciertos un 28,38%.

Si queremos jugar apuestas con 2 y 3 aciertos, mantenemos pulsada la tecla CTRL y hacemos clic en cada uno de ellos.

The screenshot shows the 'COLUMNAS BASE' window with 'COLUMNNA 01' selected. A grid of 25 columns is visible, each with a '1' and a '2' in the 'Aci.' and 'PRB.' columns respectively. The first, second, and third columns are selected with '1' and '2' in the 'Aci.' and 'PRB.' columns respectively. The total probability is 76.28.

Aci.	PRB.
0	2.67
1	21.05
2	47.90
3	28.38



Quedarán marcados y veremos que en total ofrecen un 76,28% de probabilidades de acertar.

Cada columna base podríamos eliminarla

Desactivarla o Activarla .

Rango para el 14

RNG	PREMIO	PROB
0	888.635,16	16.23
1	888.635,16	10.99
2	444.317,58	6.30
3	296.211,72	4.51
4	222.158,79	3.51
5	177.727,03	2.88
6	148.105,86	2.44
7	126.947,88	2.13
8	111.079,39	1.86
9	98.737,24	1.67
10	88.863,51	1.49
11	80.785,01	1.36
12	74.052,93	1.27
13	68.356,55	1.15
14	63.473,94	1.05
15	59.242,34	1.02
16	55.539,69	0.93
17	52.272,65	0.88

El programa carga automáticamente los porcentajes de signos jugados que LAE publica a diario de forma oficial. En base a estos porcentajes, el programa puede estimar si una apuesta tiene opciones de salir con 2 acertantes de 14 (rango 2), con 30 acertantes (rango 30), o con 0 acertantes (rango 0). Con esto, podemos tener una orientación de lo que pueden cobrar las apuestas que queremos que formen parte de nuestra combinación.

La condición de RANGO PARA EL 14 nos muestra una lista en la que vemos:

El rango de 0 a 100 o más, el premio estimado para cada rango, y su probabilidad de aparecer.

Para seleccionar límites de uno en uno, hay que mantener pulsada la tecla CTRL y hacer clic en los límites deseados. Para seleccionar varios a la vez, pulsamos MAYUSCULAS mientras pulsamos en el primer y último límite a escoger.

RNG	PREMIO	PROB
0	888.635,16	16.23
1	888.635,16	10.99
2	444.317,58	6.30
3	296.211,72	4.51
4	222.158,79	3.51
5	177.727,03	2.88
6	148.105,86	2.44
7	126.947,88	2.13
8	111.079,39	1.86
9	98.737,24	1.67
10	88.863,51	1.49
11	80.785,01	1.36
12	74.052,93	1.27
13	68.356,55	1.15
14	63.473,94	1.05
15	59.242,34	1.02
16	55.539,69	0.93
17	52.272,65	0.88

43.63



Al seleccionar los límites deseados, veremos la probabilidad total de acierto con la suma de ellos.

Este filtro también permite Desactivarlo , Activarlo ,

Seleccionar o deseleccionar todo 

C.R. Coeficiente de rentabilidad

CR	PRB
0.6	4.60
0.7	4.41
0.8	4.14
0.9	3.82
1.0	3.62
1.1	3.35
1.2	3.15
1.3	2.96
1.4	2.67
1.5	2.58
1.6	2.40
1.7	2.23
1.8	2.14
1.9	2.01
2.0	1.83
2.1	1.74
2.2	1.67
2.3	1.58

El CR nos sirve para diferenciar entre apuestas más o menos rentables según su probabilidad de aparición y lo que la gente las apuesta.

Dicho de otra forma, una cosa es la probabilidad real que tiene de aparecer un posible resultado y, otra cosa, es lo que la gente puede apostar por dicho resultado. Si tiene más probabilidad de lo que se apuesta, decimos que es “rentable”. Si se apuesta más de la probabilidad que tiene, decimos que es menos rentable.

Es un filtro interesante pero suele ser un tanto enrevesado de explicar y de entender. Si se quiere una mayor definición, se puede encontrar en el manual de usuario del programa megaquin1x2 (<http://www.megaquin1x2.com/condiciones/coeficienterentabilidad.php>). Para lo que aquí nos ocupa, podemos terminar indicando que es aconsejable jugar mínimo 0,8.

En la ventana podemos ver una lista con el CR desde 0,0 hasta 9,9 y su probabilidad de aparecer.

CR	PRB
0.3	4.73
0.4	4.92
0.5	4.82
0.6	4.60
0.7	4.41
0.8	4.14
0.9	3.82
1.0	3.62
1.1	3.35
1.2	3.15
1.3	2.96
1.4	2.67
1.5	2.58
1.6	2.40
1.7	2.23
1.8	2.14
1.9	2.01
2.0	1.83

62.35

Para seleccionar límites de uno en uno, hay que mantener pulsada la tecla CTRL y hacer clic en los límites deseados. Para seleccionar varios a la vez, pulsamos MAYUSCULAS mientras pulsamos en el primer y último límite a escoger.

Al seleccionar los límites deseados, veremos la probabilidad total de acierto con la suma de ellos.

Este filtro también permite Desactivarlo , Activarlo ,

Seleccionar o deseleccionar todo 

Cantidad de signos

CANTIDAD DE SIGNOS					
V's	PRB.	X's	PRB.	2's.	PRB.
0	0.00	0	1.36	0	0.24
1	0.00	1	6.97	1	2.44
2	0.05	2	16.39	2	9.47
3	0.35	3	23.49	3	19.74
4	1.69	4	22.91	4	25.42
5	5.47	5	16.06	5	21.84
6	12.35	6	8.34	6	13.08
7	19.95	7	3.26	7	5.59
8	23.24	8	0.96	8	1.72
9	19.45	9	0.21	9	0.38
10	11.49	10	0.03	10	0.06
11	4.61	11	0.00	11	0.01
12	1.18	12	0.00	12	0.00
13	0.17	13	0.00	13	0.00
14	0.01	14	0.00	14	0.00

Podemos seleccionar el número de variantes, equis y/o doses que queremos que tengan las apuestas generadas en nuestra combinación.

En la ventana podemos ver tres cuadros, uno para signos variante (V), otro para equis (X) y otro para dos (2). En cada cuadro, vemos los límites desde 0 hasta 14 y la probabilidad que tiene de aparecer cada uno de ellos.

Para seleccionar límites, utilizamos las mismas teclas que en las demás condiciones. Pulsamos CONTROL y hacemos clic para seleccionar límite a límite, o pulsamos MAYUSCULAS y hacemos clic en un límite inicial y otro final.

CANTIDAD DE SIGNOS					
V's	PRB.	X's	PRB.	2's.	PRB.
0	0.00	0	1.36	0	0.24
1	0.00	1	6.97	1	2.44
2	0.05	2	16.39	2	9.47
3	0.35	3	23.49	3	19.74
4	1.69	4	22.91	4	25.42
5	5.47	5	16.06	5	21.84
6	12.35	6	8.34	6	13.08
7	19.95	7	3.26	7	5.59
8	23.24	8	0.96	8	1.72
9	19.45	9	0.21	9	0.38
10	11.49	10	0.03	10	0.06
11	4.61	11	0.00	11	0.01
12	1.18	12	0.00	12	0.00
13	0.17	13	0.00	13	0.00
14	0.01	14	0.00	14	0.00

86.48 94.16 95.14

Como siempre, veremos la suma total de probabilidad sobre los límites seleccionados y

tenemos las opciones de Desactivar ,

Activar , o deseleccionar todo .

A tener en cuenta utilizando filtros

Cabe tener en cuenta que el uso de filtros puede aumentar la desviación de los porcentajes finales. Por poner unos ejemplos:

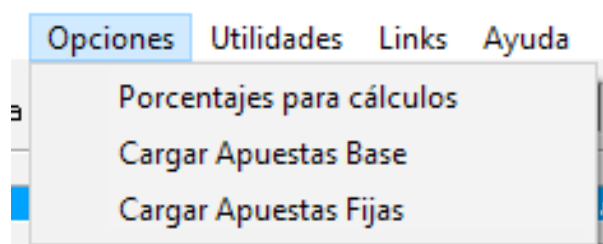
- > Si condicionamos que en una columna base hayan de salir un número extremo de los signos pronosticados, indirectamente, estaremos limitando los porcentajes finales de dichos signos.
- > Si condicionamos a rangos de pocos acertantes (0,1,2), estaremos diciendo que queremos una mayor cantidad de signos sorpresa, lo que hará que en los porcentajes finales de los signos sorpresa el valor sea más alto.
- > El CR obligará a jugar apuestas en los que unos determinados resultados estén más forzados a aparecer que otros.
- > Si pedimos un número extremo de variantes, equis, o doses, también estaremos forzando los porcentajes de diferentes resultados.

Es decir, si no utilizamos filtros, los porcentajes que generará el algoritmo de cálculo serán prácticamente los mismos que los solicitados. Si utilizamos filtros, que es opcional, y puede ser interesante, veremos que habrá más dificultad para conseguir un resultado con menos desviación.

En cualquier caso, con o sin filtros, el programa siempre buscará la combinación que nos ofrezca una mayor probabilidad de premio manteniendo al máximo los porcentajes deseados.

Opciones de cálculo

En el menú del programa tenemos un apartado donde poder configurar diferentes OPCIONES de cálculo.




Porcentajes para cálculos

El programa utiliza dos tipos de porcentajes que se actualizan automáticamente, vía internet, cada vez que entramos en él.

Porcentajes ×

% APOSTADOS				% REALES			
	%1	%X	%2		%1	%X	%2
01	13.00	19.00	68.00	01	15.00	23.00	62.00
02	78.00	15.00	7.00	02	48.00	31.00	21.00
03	12.00	20.00	68.00	03	20.00	28.00	52.00
04	86.00	9.00	5.00	04	73.00	17.00	10.00
05	91.00	6.00	3.00	05	87.00	9.00	4.00
06	59.00	27.00	14.00	06	52.00	27.00	21.00
07	5.00	7.00	88.00	07	6.00	13.00	81.00
08	40.00	35.00	25.00	08	42.00	31.00	27.00
09	23.00	30.00	47.00	09	38.00	33.00	29.00
10	71.00	17.00	12.00	10	52.00	29.00	19.00
11	49.00	34.00	17.00	11	45.00	32.00	23.00
12	41.00	34.00	25.00	12	40.00	30.00	30.00
13	50.00	31.00	19.00	13	51.00	30.00	19.00
14	50.00	28.00	22.00	14	39.00	32.00	29.00

Apostados en LAE Probabilidad Real



> Porcentajes apostados en LAE.

Son los que Loterías y Apuestas del Estado publica cada día según las apuestas que se están validando en todos sus terminales. El programa los utiliza para la estimación del filtro de RANGOS y para el cálculo del CR.

> Porcentajes de probabilidad real. Se obtienen de casas de apuestas cruzadas según los pronósticos de los usuarios. En general, son los porcentajes que ofrecen una probabilidad más real sobre las posibilidades que tiene de suceder uno u otro resultado en un partido. El programa los utiliza para el cálculo de CR y la probabilidad de los diferentes límites de las diferentes condiciones.

Cargar apuestas base

Podemos cargar un archivo con apuestas base para que el programa siempre tome un grupo de ellas para la combinación final..



En esta pantalla cargamos como “apuestas base” las cincuenta mil apuestas que contiene el archivo 55_50milmasprobables.QUI. Con esto, nos aseguramos que nuestras apuestas finales sean siempre de las que se contienen en este archivo.

Cargar apuestas fijas

En este caso, podemos obligar que entre las apuestas de nuestra combinación final existan siempre las apuestas Fijas.

Cargar apuestas de partida



Al cargar apuestas de partida, por ejemplo 100 como en la anterior imagen, éstas siempre se guardarán dentro de la nueva combinación. Es decir, podemos hacer una combinación de 200 apuestas que mantenga siempre las 100 que tiene el archivo de apuestas Fijas.

Al cargar apuestas de partida, el programa mostrará los porcentajes existentes en el archivo en el lugar donde, normalmente, se mostrarían los partidos de la jornada. .

Estabilizador 05-04-2017

Archivo Opciones Utilidades Links Ayuda

Jornada 46 Temporada 2016/2017 FILTROS

PARTIDOS J-46				% A ESTABILIZAR FINAL				OPCIONES DE CÁLCULO	
	%1	%X	%2	%1	%X	%2			
01	13.00	19.00	68.00	01	13.00	19.00	68.00	Seleccionar archivo final	
02	78.00	15.00	7.00	02	78.00	15.00	7.00	APU Número de apuestas	
03	13.00	20.00	67.00	03	12.00	20.00	68.00	Prioridad probabilidad al 14	
04	85.00	9.00	6.00	04	88.00	9.00	5.00	Diferencia máxima de 5%	
05	90.00	7.00	3.00	05	91.00	8.00	3.00		
06	58.00	28.00	14.00	06	59.00	27.00	14.00		
07	6.00	7.00	87.00	07	5.00	7.00	88.00		
08	41.00	34.00	25.00	08	40.00	35.00	25.00		
09	24.00	31.00	45.00	09	23.00	30.00	47.00		
10	70.00	18.00	12.00	10	71.00	17.00	12.00		
11	48.00	35.00	17.00	11	49.00	34.00	17.00		
12	40.00	34.00	26.00	12	41.00	34.00	25.00		
13	49.00	32.00	19.00	13	50.00	31.00	19.00		
14	48.00	28.00	24.00	14	50.00	28.00	22.00		

0	1	2	M	0	1	2	M
1.00	28.00	55.00	16.00	3.00	26.00	54.00	17.00
16.00	52.00	26.00	6.00	17.00	54.00	24.00	5.00

Apostados en LAE

Usando archivo de partida ARCHIVO1X2.qui 100 Ap. 75,00€

En la parte inferior de la pantalla se indicará si se están usando archivos de apuestas FIJAS o BASE, además de los nombres, numero de apuestas y precio.

Usando archivo de FIJOS	55_cienprobables_cr08.QUI	100 Ap.	75,00€	✗
Usando archivo BASE	55_50milmasprobables.QUI	50.000 Ap.	37.500,00€	✗

UTILIDADES

El programa presenta una utilidad para visualizar y/o editar las combinaciones ya generadas y guardadas en un archivo. A esta utilidad se puede acceder o bien desde el menú utilidades, para acceder a cualquier archivo guardado anteriormente. O bien desde el botón que aparece cuando termina cualquier cálculo y permite generar directamente a las apuestas de la combinación generada.



Al acceder al visualizador veremos la siguiente pantalla que nos ofrece diferentes opciones:

Visualizar Combinación ✕

ARCHIVO1X2.qui			23 Ap.													PÁGINA : 1/2		
Orden	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16		
1	X	2	2	2	1	X	2	1	2	2	2	X	2	2	2	2		
2	1	1	1	1	X	1	X	1	1	1	1	1	1	X	1	1		
3	X	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	X	2	2	2		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
5	1	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1		X
6	X	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1		
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
8	1	1	1	X	X	X	2	2	X	X	X	1	1	2	2	1		
9	2	2	1	1	X	X	X	2	2	X	2	1	2	1	2	2		
10	1	1	1	1	1	1	2	X	1	X	1	1	1	1	1	2		
11	1	1	X	2	1	1	X	X	2	1	2	1	X	X	X	2		
12	1	1	X	1	2	1	X	X	X	1	1	X	1	1	2	X		
13	X	1	1	1	2	1	1	X	1	X	1	1	1	1	X	1		
14	1	1	1	1	X	1	1	1	2	1	X	X	1	2	1	X		
P15	21	21	22	11	21	M0	21	10	M1	11	M2	11	21	10	11	21		

15	0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
		4.35			13.04	26.09		
	2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
	30.43	4.35	4.35	4.35	8.70	4.35		

Ir a la página

Información de uso

Vemos los porcentajes que presentan los signos de la combinación. Estos porcentajes podemos modificarlos pulsando el signo - o + de cada uno de ellos 91. Cabe tener en cuenta que, al hacerlo, el programa cambiará resultados de forma aleatoria ajustando el porcentaje indicado.

ARCHIVO1X2.qui 23 Ap. PÁGINA : 1/2

	%1	%X	%2	Orden	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
1	10	21	69	1X2	01	X	2	2	2	1	X	2	1	2	2	2	X	2	2	2
2	79	17	4	1X2	02	1	1	1	1	X	1	X	1	1	1	1	1	X	1	1
3	14	17	69	1X2	03	X	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	X	2	2
4	88	8	4	1X2	04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	92	8	0	1X2	05	1	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	X
6	61	26	13	1X2	06	X	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1
7	5	4	91	1X2	07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	44	39	17	1X2	08	1	1	1	X	X	X	2	2	2	X	X	X	1	1	2
9	27	26	47	1X2	09	2	2	1	1	X	X	X	2	2	X	2	1	2	1	2
10	79	13	8	1X2	10	1	1	1	1	1	2	X	1	X	1	1	1	1	1	2
11	53	30	17	1X2	11	1	1	X	2	1	1	X	X	2	1	2	1	X	X	2
12	45	34	21	1X2	12	1	1	X	1	2	1	X	X	X	1	1	X	1	1	2
13	53	34	13	1X2	13	X	1	1	1	2	1	1	X	1	X	1	1	1	1	X
14	53	30	17	1X2	14	1	1	1	1	X	1	1	1	2	1	X	X	1	2	1
15				P15	15	21	21	22	11	21	M0	21	10	M1	11	M2	11	21	10	11

Ir a la página 1

Información de uso

Podemos ordenar la visualización de las apuestas de una forma concreta. Tanto por el orden de los signos (1X2,12X,X12,X21,21X,2X1), como el orden de los partidos.

ARCHIVO1X2.qui 23 Ap. PÁGINA : 1/2

	%1	%X	%2	Orden	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
1	10	21	69	2X1	01	1	2	2	X	2	2	2	2	2	2	2	2	1	X	X
2	79	17	4	2X1	02	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
3	14	17	69	1X2	03	1	2	2	1	X	X	2	2	2	2	2	2	2	X	2
4	88	8	4	1X2	04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X
5	92	8	0	1X2	05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	1	1
6	61	26	13	1X2	06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X
7	5	4	91	1X2	07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	44	39	17	1X2	08	X	1	2	X	1	X	1	1	X	X	X	2	1	2	1
9	27	26	47	1X2	09	X	1	X	X	2	2	1	2	1	1	2	2	2	X	2
10	79	13	8	1X2	10	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X	1	1
11	53	30	17	1X2	11	1	X	X	1	X	1	X	1	1	2	2	X	2	X	1
12	45	34	21	1X2	12	2	1	X	1	1	2	X	1	1	1	1	2	X	X	2
13	53	34	13	1X2	13	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	X	1	X	2
14	53	30	17	1X2	14	X	2	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	X	1	2
15				P15	15	21	10	21	M0	21	2M	22	21	10	M1	M2	11	21	10	01

Ir a la página 1

Información de uso

Vemos las apuestas de izquierda a derecha, podemos seleccionar una pulsando en el número de arriba, y podemos cambiar los signos de cualquiera haciendo clic encima del signo a cambiar. Desde la parte inferior podemos cambiar de página o ir a una página concreta.

ARCHIVO1X2.qui 23 Ap. PÁGINA : 1/2

	%1	%X	%2	Orden	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
1	10	21	69	2X1	01	1	2	2	X	2	2	2	2	2	2	2	2	1	X	X
2	79	17	4	2X1	02	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X
3	14	17	69	1X2	03	1	2	2	1	X	X	2	2	2	2	2	2	2	X	2
4	88	8	4	1X2	04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X
5	92	8	0	1X2	05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	1	1
6	61	26	13	1X2	06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X
7	5	4	91	1X2	07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	44	39	17	1X2	08	X	1	2	X	1	X	1	1	X	X	X	2	1	2	1
9	27	26	47	1X2	09	X	1	X	X	2	2	1	2	1	1	2	2	2	X	2
10	79	13	8	1X2	10	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X	1	1
11	53	30	17	1X2	11	1	X	X	1	X	1	X	1	1	2	2	X	2	X	1
12	45	34	21	1X2	12	2	1	X	1	1	2	X	1	1	1	1	2	X	X	2
13	53	34	13	1X2	13	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	X	1	X	2
14	53	30	17	1X2	14	X	2	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	X	1	2
P15				15		21	10	21	M	21	2M	22	21	10	11	M2	11	21	10	01

15

0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
	4.35			13.04	26.09		
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
	30.43	4.35	4.35	4.35	8.70	4.35	

Ir a la página 1

Información de uso

Tenemos diferentes opciones para editar las apuestas. De izquierda a derecha:

- > Introducir una nueva apuesta
- > Eliminar la apuesta seleccionada (en azul).
- > Duplicar la apuesta seleccionada (en azul).
- > Añadir apuestas que vienen de un archivo externo.
- > Eliminar apuestas que pudieran haber repetidas.
- > Guardar las apuestas en un nuevo archivo.

ARCHIVO1X2.qui 23 Ap. PÁGINA : 1/2

	%1	%X	%2	Orden	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
1	10	21	69	2X1	01	1	2	2	X	2	2	2	2	2	2	2	2	1	X	X
2	79	17	4	2X1	02	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X
3	14	17	69	1X2	03	1	2	2	1	X	X	2	2	2	2	2	2	2	X	2
4	88	8	4	1X2	04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X
5	92	8	0	1X2	05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	1	1
6	61	26	13	1X2	06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X
7	5	4	91	1X2	07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	44	39	17	1X2	08	X	1	2	X	1	X	1	1	X	X	X	2	1	2	1
9	27	26	47	1X2	09	X	1	X	X	2	2	1	2	1	1	2	2	2	X	2
10	79	13	8	1X2	10	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	X	1	1
11	53	30	17	1X2	11	1	X	X	1	X	1	X	1	1	2	2	X	2	X	1
12	45	34	21	1X2	12	2	1	X	1	1	2	X	1	1	1	1	2	X	X	2
13	53	34	13	1X2	13	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	X	1	X	2
14	53	30	17	1X2	14	X	2	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	X	1	2
15																				

0-0	0-1	0-2	0-M	1-0	1-1	1-2	1-M
	4.35			13.04	26.09		
2-0	2-1	2-2	2-M	M-0	M-1	M-2	M-M
	30.43	4.35	4.35	4.35	8.70	4.35	

Ir a la página 1

Información de uso

Y también podemos ver el porcentaje de apuestas que tienen jugado los diferentes resultados del Partido 15.



PORCENTAJES1X2

Por Eduardo Losilla