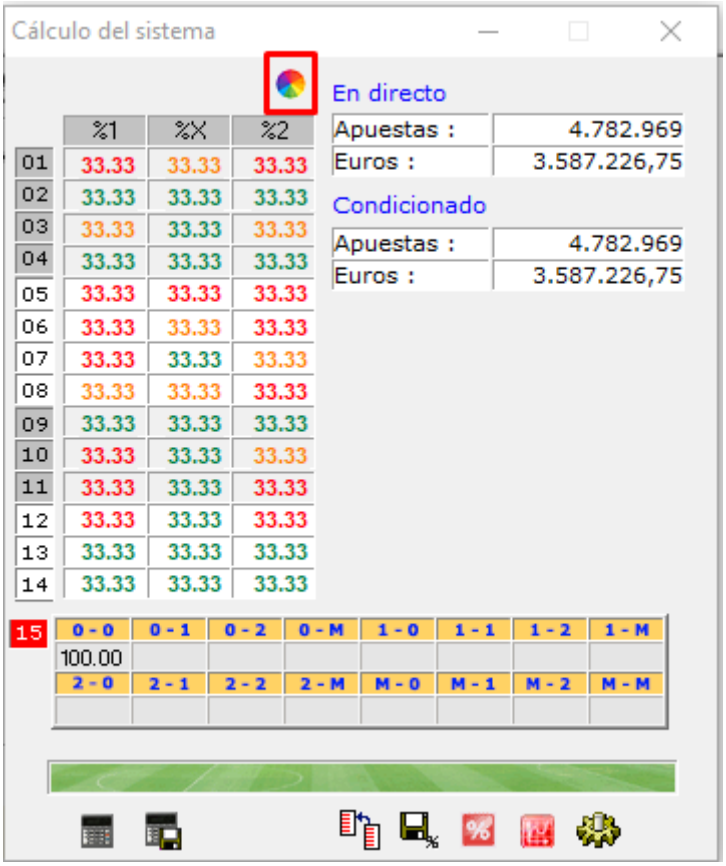
Novedades de MEGAQUIN1X2 versión 2019.1

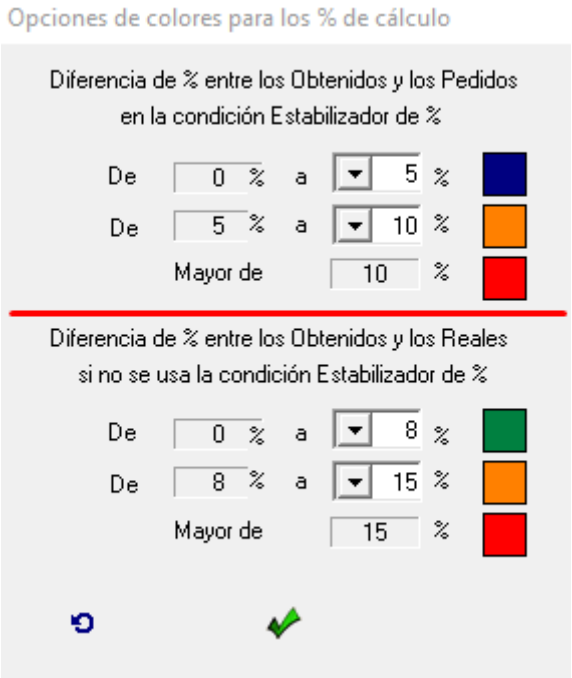
La gran novedad de la versión 2019.1 está enfocada sobre los porcentajes de los signos jugados en cualquier combinación. Sobre todo con la condición de ESTABILIZADOR DE PORCENTAJES, que puede marcar un antes y un después en la forma de desarrollar combinaciones con un precio exacto y los porcentajes adecuados en cada partido.

También se ha publicado una nueva versión del programa ESCRUTADOR con alguna novedad.

Empecemos por una pequeña utilidad que aparece en la ventana de cálculo . Nos servirá para poder ver los porcentajes de nuestros cálculos en diferentes colores según se acerquen/alejen de los porcentajes de probabilidad real de la jornada, o de los que se puedan estar pidiendo en la condición de Estabilizador de porcentajes.



Al entrar observamos la siguiente ventana.

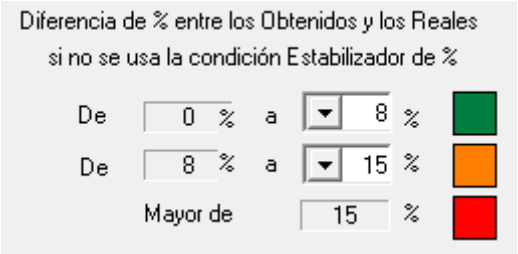


Que podemos separar en dos partes:

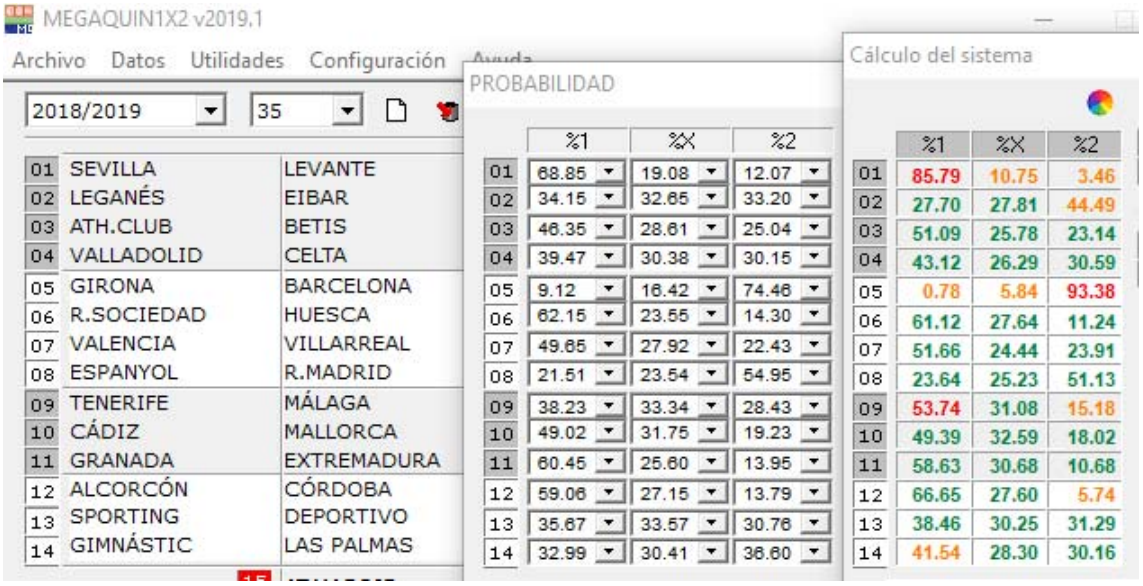
- La primera, que sólo sirve si utilizamos la condición de ESTABILIZADOR DE %, para configurar los colores de las diferencias entre los porcentajes Obtenidos en nuestra combinación con los que hemos pedido en dicha condición.
- La segunda, más general, para todos los cálculos en los que no se utilice el ESTABILIZADOR, que nos servirá para marcar las diferencias entre los porcentajes Obtenidos con los porcentajes de Probabilidad Real en cada partido.

Para configurar los colores debemos decidir entre tres rangos de diferencias y asociarle un color a cada uno de ellas. Para asociar un color se debe de hacer clic encima del color y seleccionar uno de los que saldrá en la paleta de colores.

En la siguiente imagen vemos como seleccionar el color verde para los porcentajes que estén entre un 0% y un 8% más/menos que los Porcentajes Reales; el color naranja para los que estén entre un 8% y 15%; y el color rojo para los que estén con una diferencia superior al 15%.



Por ejemplo, si realizamos el cálculo de una combinación veremos lo siguiente:



A la izquierda vemos los partidos, en el centro los porcentajes de Probabilidad Real que nos marca la condición de PROBABILIDAD, a la derecha los porcentajes de la pantalla de cálculo.

En los porcentajes de la derecha vemos en color rojo, es decir, que se alejan más de un 15% sobre su Probabilidad Real:

- El 1 del Sevilla-Levante, que estamos jugando en el 85,79% de nuestras apuestas cuando su probabilidad real es del 68,85%.
- El 2 del Girona-Barcelona, que jugamos en un 93,38% de las apuestas cuando la probabilidad real es del 74,46%.
- El 1 del Tenerife-Málaga, que jugamos en un 53,74% cuando su probabilidad es del 38,23.

También vemos en color amarillo los porcentajes que están con una diferencia de entre el 8% y 15% sobre su probabilidad real. Y, también, en verde, los que están con una diferencia inferior al 8%.

Todo esto no quiere decir que esté bien ni está mal. De hecho, si jugamos un fijo, estará en el 100% de las apuestas mientras que su probabilidad real no será tan alta.

El sentido de esta función no es más que el de tener una información más destacada e intuitiva sobre la combinación que generemos con cualquier conjunto de condiciones. Eso sí, seguramente se convertirá en una referencia muy práctica en todos nuestros cálculos y, en ocasiones, puede ayudarnos a detectar posibles fallos de enfoque en el sistema.

ESTABILIZADOR DE PORCENTAJES

Pasemos a lo que consideramos que puede representar un cambio significativo a la hora de generar tanto sistemas grandes como sistemas pequeños. Es posible que acabe sustituyendo a las populares reducciones, pues con el estabilizador podemos generar combinaciones que, sin dar garantías exactas a una determinada categoría de premio, puede mejorar tanto las garantías generales como las probabilidades de rentabilidad. Por un lado, el estabilizador siempre toma las apuestas que tienen una mayor probabilidad de premio, cosa que no tiene en cuenta una reducida. Por otro lado, permite jugar todos los signos en su justa medida.

Definición conceptual

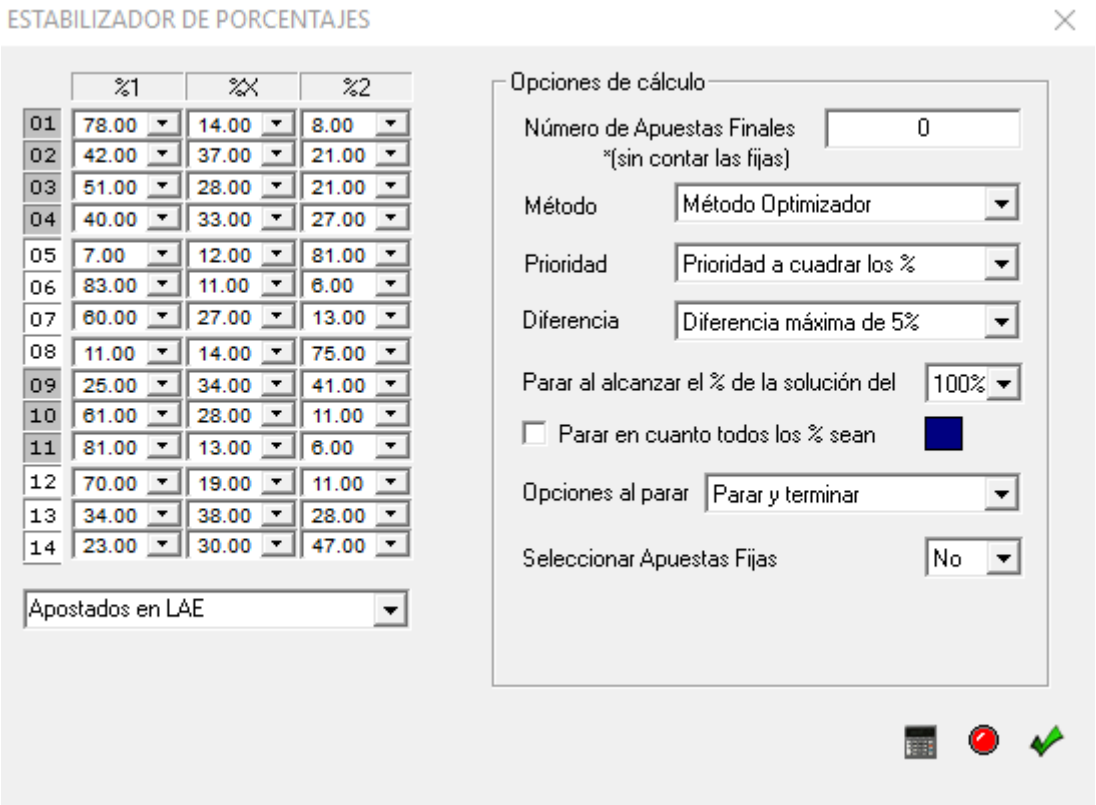
Explicado un poco a groso modo, la función del estabilizador es la siguiente.
Partiendo de la base de un número de apuestas mayor al que se desean jugar, busca un determinado número de apuestas de forma que consigan una mayor probabilidad al 14 pero manteniendo unos determinados porcentajes 1-X-2 en cada partido.

Para conseguir este objetivo existen diferentes métodos pero todos consisten en generar cientos, miles, o cientos de miles de cálculos, con diferentes grupos de apuestas (lo que llamamos ciclos). El grupo de apuestas que obtenga una mejor probabilidad de premio y una mejor solución en los porcentajes, será el que se mantenga como la combinación final a jugar.

Por ejemplo, si tenemos una base de 100.000 apuestas y queremos jugar 100, el programa haría algo parecido a lo siguiente:
1º) Ordenar las apuestas de mayor a menor probabilidad de premio.
2º) Entrar en un bucle de generación de ciclos.
2º) Tomar un grupo de 100 apuestas.
3º) Medir el porcentaje de solución conseguido. Cuanto más alto, porcentajes más exactos.
4º) Medir la probabilidad de obtener premio de 14 con el grupo de 100 apuestas.
5º) Si los porcentajes son adecuados guarda las apuestas y vuelve a empezar un nuevo ciclo.
6º) Tomar un nuevo grupo de 100 apuestas.
7º) Medir la solución de porcentajes y la probabilidad a premio de 14. Si las medidas no son mejores empieza un nuevo ciclo. Si las medidas mejoran, guarda las apuestas y vuelve a empezar un nuevo ciclo.
8º) Así, hasta encontrar la mejor solución o hasta que el proceso sea parado por el usuario.

Forma de aplicar la condición en MEGAQUIN1X2.

Si entramos en la condición ESTABILIZADOR DE PORCENTAJES veremos la siguiente ventana.



A la izquierda tenemos la zona donde podemos establecer los porcentajes que queramos tener, o aproximar, en nuestra combinación final. Estos porcentajes podemos editarlos manualmente, o bien, cargar desde el selector inferior los porcentajes Apostados en LAE, los de Probabilidad Real, una media entre los LAE y los Probables, o los del Análisis de Quinielista.

Particularmente, vemos tan buena opción seleccionar los de Probabilidad Real como los de la Media (LAE+Probables). En cualquier caso, si se juegan signos fijos o dobles es aconsejable modificarlos con la configuración deseada. Un fijo, acabará siendo siempre un 100% por mucho que pidamos al Estabilizador cualquier otra cantidad.

A la derecha vemos las diferentes opciones de cálculo:

-Número de apuestas Finales.
Hay que indicar cuántas apuestas queremos que salgan en nuestra combinación final. El resultado de apuestas a jugar va ser siempre el que queramos. Evidentemente, debemos partir de una combinación con más apuestas que las que queramos jugar.
Entre paréntesis se indica (sin contar las fijas). Esto se debe a que podemos querer que existan unas determinadas de apuestas que se jueguen, sí o sí, en nuestra combinación final. Estas las llamamos “apuestas fijas” y veremos más adelante como utilizarlas.

-Método a utilizar.
El ESTABILIZADOR puede funcionar con tres diferentes métodos o algoritmos para obtener las apuestas finales.

- Método Directo. En cada ciclo cambia por completo las apuestas del grupo. Al seleccionarlas tiene en cuenta los porcentajes pedidos, por lo tanto, podríamos decir que va creando grupos de forma aleatoria pero dirigida.
- Método Casual. Similar al método Directo pero sin dirigir la aleatoriedad al escoger los grupos. Se toman apuestas de forma totalmente aleatoria hasta llegar a la mejor solución.
- Método Optimizador. La diferencia con los anteriores métodos es que parte de una primera selección ordenada y en cada ciclo no cambia todas las apuestas, sino parte de ellas.

No hay un método mejor o peor, todos persiguen el mismo objetivo pero por distintos caminos. Directo y Casual son más efectivos si la diferencia entre el número de apuestas de la base y de las que se piden es mayor. Es decir, si tenemos una combinación de 200.000 apuestas de las que queremos obtener 50, estos métodos son bastante efectivos. En cambio, si tenemos una base de 2.000 apuestas y queremos obtener 1.200, van a tardar más en encontrar una mejor solución. De hecho, pueden encontrar una mejor solución para apuestas con probabilidades de premio alto, pero a costa de que los porcentajes no obtengan una mejor solución.
El método Optimizador entra más en detalle a partir de una primera mejor solución, pero su única prioridad es cuadrar los porcentajes aunque sea a costa de perder probabilidades al premio de 14. En este caso, aunque la probabilidad al 14 sea mejor que en los anteriores métodos, cabe tener en cuenta que suele ser con apuestas más probables y, por lo tanto, con una esperanza de premio inferior a la media de los anteriores métodos.

-Prioridades.
Los métodos "Directo" y "Casual" permiten seleccionar determinadas prioridades. Podemos querer dar prioridad a conseguir mayor probabilidad al premio de 14, dar prioridad a cuadrar los porcentajes de cada partido.
Cuando la rutina está en el bucle de generación de ciclos, puede encontrarse con que un grupo de apuestas mejora la probabilidad al premio de 14 pero no mejora la solución a los porcentajes, o viceversa. Así pues, el usuario puede escoger la prioridad que debe de tomar el programa:
- Prioridad a la Probabilidad al premio de 14.
- Prioridad a cuadrar los porcentajes.
- Prioridad combinada. En cuyo caso ambas medidas han de mejorar para cambiar de grupo de apuestas.

Cabe destacar que el método "Optimizador" no permite dar prioridades. Su única prioridad es cuadrar los porcentajes con las apuestas más probables.

Hasta aquí hemos visto las opciones de cálculo más importantes del Estabilizador. Las siguientes no son opciones de cálculo, sino opciones para hacer parar el cálculo cuando se cumplan unos valores determinados.

-Diferencia.
Sirve para indicar al programa que puede parar de calcular cuando todos los porcentajes tengan una determinada diferencia máxima. Es decir, si seleccionamos "Diferencia máxima de 3%", el programa parará de calcular cuando todos los porcentajes tengan una diferencia que no sea superior a 3%.

-Parar al alcanzar el % de la solución.

Sirve para indicar al programa que pare de calcular cuando el % de solución final alcance una determinada cantidad. Por ejemplo, podemos decir que el cálculo debe pararse cuando se alcance una solución del 98%. Cuando se llega a un porcentaje alto, puede ser necesario mucho tiempo de cálculo para mejorarlo sólo un poco.

-Parar cuando todos los porcentajes sean del primer color.
Está opción va relacionada con la función de configurar colores para ver los porcentajes en la ventana de cálculo. Si al primer tramo, que es el de menor diferencia, le damos un determinado color, podemos indicar que el cálculo se pare cuando todos los porcentajes sean de dicho color. Por ejemplo, si en el primer tramo de colores seleccionamos los que tengan una diferencia de 0% a 5% y los queremos ver de color azul, en la condición del Estabilizador podemos marcar que el programa pare de calcular cuando todos los porcentajes sean de dicho color azul, por lo tanto, con una diferencia menor al 5%.

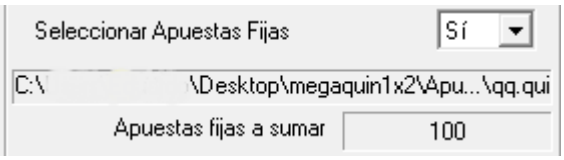
-Opciones al parar.
Cuando el programa se para porque el usuario lo ha decidido, haciendo clic en cualquier lugar de la pantalla, el programa puede haber guardado o no las apuestas del resultado final. Eso, dependerá de si hemos hecho un "Cálculo de Prueba" (que no guardará las apuestas), o un "Cálculo definitivo" (que sí guardará las apuestas).
A parte de esto, desde la condición puede decidirse si guardar o no guardar, independientemente del tipo de cálculo, y puede determinarse si se quiere guardar, parar y seguir calculando un nuevo ciclo, o simplemente parar y terminar.
Es una función puede servir para quien quiera comparar las apuestas que se van generando en diferentes ciclos. Si paramos, guardamos, y seguimos, habremos guardado las apuestas de ese ciclo en un archivo y el programa seguirá calculando y generando nuevos grupos de apuestas. Si volvemos a parar, guardar y seguir, tendremos otro archivo con otras apuestas, y así sucesivamente. Al final, podremos ver, comparar, o analizar, las apuestas que se han generado en diferentes ciclos y guardado en diferentes archivos. Unas tendrán mejor/peor probabilidad al 14, otras mejor/peor probabilidad a rentabilizar, otras mejor/peor solución final de porcentajes.

Quizá no sea necesario entrar a comprar las apuestas de diferentes cálculos si antes se tiene claro el camino a seguir con el método y prioridades, pero es una opción más para quien crea que tiene interés utilizarla.
La forma de utilizarla es sencilla. Podemos marcar entre:

- Parar y terminar. Opción por defecto. Al terminar muestra los datos y sólo guarda las apuestas si antes hemos hecho un Cálculo definitivo.
- Parar, guardar y preguntar. Con esta opción, cuando hagamos clic para parar un cálculo, el programa nos solicitará un nombre de archivo para guardar las apuestas que tiene en memoria. Luego, nos preguntará si queremos terminar o seguir calculando a partir del último resultado para seguir buscando mejores soluciones.

-Seleccionar Apuestas Fijas.
Supongamos que tenemos una combinación base de 10.000 apuestas, que queremos jugar 600 apuestas, y que 100 de ellas han de ser escogidas por nosotros, las 500 restantes las añadirá el Estabilizador.
Para ello, primero tenemos que generar un archivo con las 100 apuestas que queramos mantener de forma FIJA sin que el Estabilizador las modifique en ningún caso. Luego, al realizar

la combinación de las 500 apuestas, en la pantalla del estabilizador marcamos “SÍ” a seleccionar apuestas fijas. Entonces, el programa nos solicitará que seleccionemos el archivo donde se encuentran dichas apuestas.

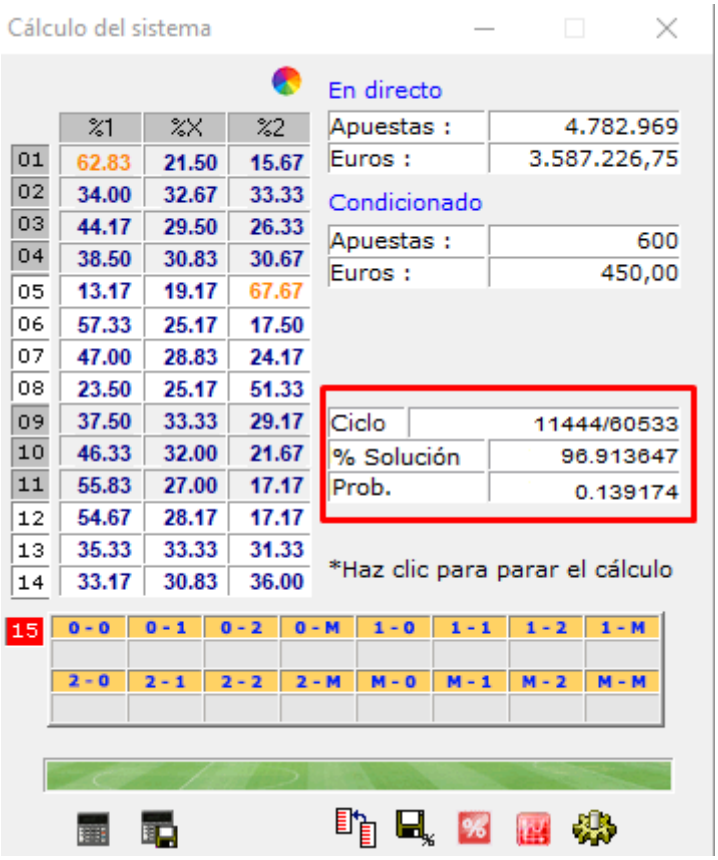


Estas apuestas se sumarán a las solicitadas al principio de la condición como “Número de Apuestas Finales”.

En este caso, los datos que aparezcan en la ventana de cálculo tendrán en cuenta tanto estas apuestas Fijas como las que genere el Estabilizador.

-Datos en la ventana de cálculo.

Cuando estemos calculando una combinación que tenga la condición de ESTABILIZADOR activada, en la ventana de cálculo veremos los siguientes datos:



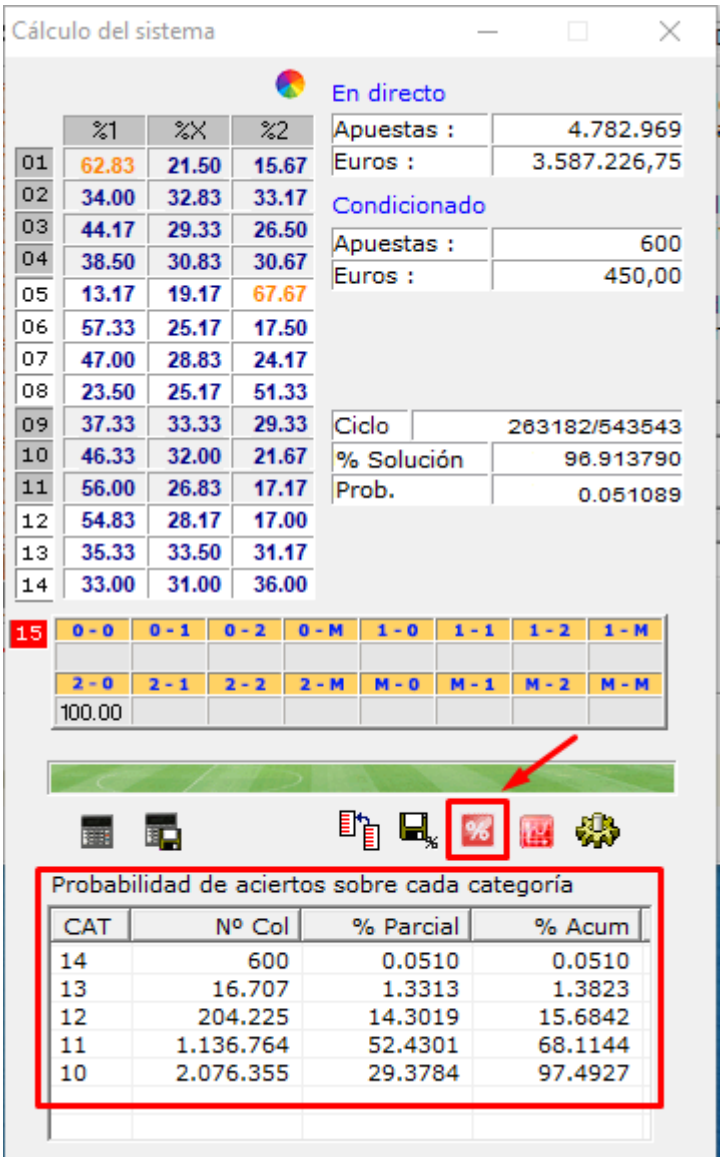
A la izquierda veremos los porcentajes de nuestras apuestas, marcados en color según los tramos que hayamos querido configurar. A la derecha, como vemos en el cuadro marcado en rojo, veremos los datos de la estabilización.

- Ciclo.

  Indica el número de ciclo en el que se ha guardado el último grupo de apuestas y el número de ciclo por el que se está en cada momento. En la imagen, vemos que en el ciclo 11.444 se guardaron las mejores apuestas encontradas hasta el momento, que el programa va por el ciclo 60.533, y que sigue buscando mejores soluciones realizando nuevos ciclos.

- % de Solución.
  Nos indica un marcador global de la solución de todos los porcentajes. En este caso, nos indica que todos los porcentajes están con una solución general del 96,91%.
- Prob. al 14.
  Nos indica la probabilidad al 14 que nos ofrecen las apuestas generadas. Esta referencia debemos tomarla de forma relativa. Cuanto más alta mejor pero puede ser más alta porque ofrece premios de importe menor, entonces no importa que sea más baja. Es decir, es mejor tener el 0,5% a un premio de 14 de 100.000 euros, que un 2% a un premio de 14 de 10.000 euros.
  En cualquier caso, la referencia también lleva implícita la probabilidad de obtener premios de las demás categorías.

  Cabe recordar que cuando se termina un cálculo podemos hacer una consulta sobre la probabilidad de premio a cualquier categoría. En la imagen siguiente vemos un ejemplo.



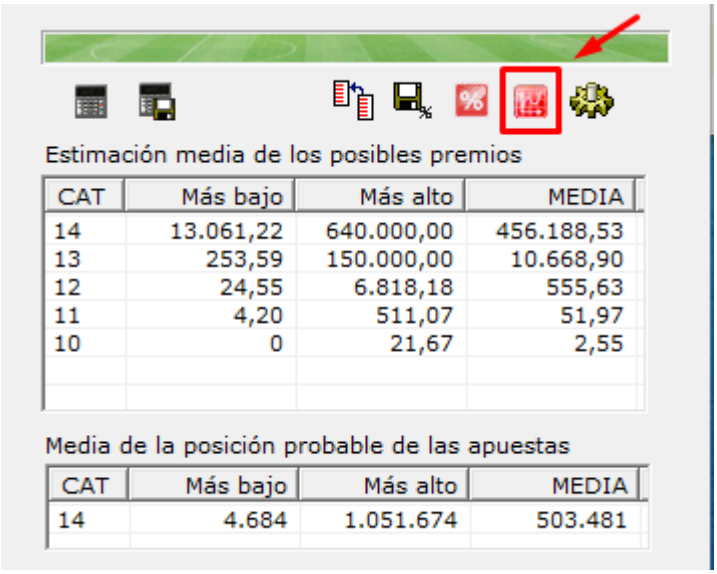
	%1	%X	%2
01	62.83	21.50	15.67
02	34.00	32.83	33.17
03	44.17	29.33	26.50
04	38.50	30.83	30.67
05	13.17	19.17	67.67
06	57.33	25.17	17.50
07	47.00	28.83	24.17
08	23.50	25.17	51.33
09	37.33	33.33	29.33
10	46.33	32.00	21.67
11	56.00	26.83	17.17
12	54.83	28.17	17.00
13	35.33	33.50	31.17
14	33.00	31.00	36.00

15	0 - 0	0 - 1	0 - 2	0 - M	1 - 0	1 - 1	1 - 2	1 - M
	2 - 0	2 - 1	2 - 2	2 - M	M - 0	M - 1	M - 2	M - M
	100.00							

CAT	Nº Col	% Parcial	% Acum
14	600	0.0510	0.0510
13	16.707	1.3313	1.3823
12	204.225	14.3019	15.6842
11	1.136.764	52.4301	68.1144
10	2.076.355	29.3784	97.4927

Si pulsamos en el icono indicado con la fecha, nos aparecerá información relativa a la probabilidad que nos ofrece la combinación para obtener cada una de las diferentes categorías de premio.

Si, además, queremos saber las medias de los importes, podemos pulsar el siguiente icono indicado y nos aparecerá la siguiente información.



Estimación media de los posibles premios

CAT	Más bajo	Más alto	MEDIA
14	13.061,22	640.000,00	456.188,53
13	253,59	150.000,00	10.668,90
12	24,55	6.818,18	555,63
11	4,20	511,07	51,97
10	0	21,67	2,55

Media de la posición probable de las apuestas

CAT	Más bajo	Más alto	MEDIA
14	4.684	1.051.674	503.481

Que nos indica los importes más bajos, más altos, y la media, de los premios que podemos obtener con las apuestas de la combinación generada.

Para hacernos una idea, vamos a comparar estos resultados obtenidos con una combinación de 600 apuestas, con los de otra combinación de las mismas apuestas. Mientras que en la combinación actual tenemos una probabilidad al 14 del 0.051, en la siguiente combinación veremos que nos ofrece una probabilidad del 0,071 por el mismo número de apuestas.

Cálculo del sistema

	%1	%X	%2
01	71.33	19.17	9.50
02	34.17	32.83	33.00
03	46.00	28.83	25.17
04	39.67	30.50	29.83
05	3.00	15.33	81.67
06	62.33	24.33	13.33
07	49.83	28.00	22.17
08	21.33	23.67	55.00
09	38.00	33.83	28.17
10	49.33	31.83	18.83
11	61.33	26.00	12.67
12	60.00	28.17	11.83
13	35.17	33.83	31.00
14	32.67	30.00	37.33

En directo

Apuestas :	4.782.969
Euros :	3.587.226,75

Condicionado

Apuestas :	600
Euros :	450,00

Ciclo	4169/4170
% Solución	96.335703
Prob.	0.071159

15	0 - 0	0 - 1	0 - 2	0 - M	1 - 0	1 - 1	1 - 2	1 - M
	2 - 0	2 - 1	2 - 2	2 - M	M - 0	M - 1	M - 2	M - M
	100.00							

Probabilidad de aciertos sobre cada categoría

CAT	Nº Col	% Parcial	% Acum
14	600	0.0712	0.0712
13	16.562	1.8564	1.9276
12	194.246	18.8403	20.7680
11	963.319	53.3398	74.1078
10	1.772.457	22.4354	96.5432

A priori, parece que esta segunda combinación resulta más interesante pues mejora las probabilidades al 14, al 13, al 12 y al 11. Ahora bien, si consultamos las medias de premio que nos ofrece esta combinación veremos que, en todos los casos, las medias son inferiores.

Estimación media de los posibles premios

CAT	Más bajo	Más alto	MEDIA
14	23.703,70	640.000,00	252.743,53
13	364,08	23.076,92	3.261,66
12	29,15	1.176,47	203,10
11	4,59	107,03	22,74
10	0	5,83	0,87

Media de la posición probable de las apuestas

CAT	Más bajo	Más alto	MEDIA
14	11.923	1.050.701	192.134

Insistimos en este ejemplo para que se entienda que una Probabilidad al 14 puede ser más alta o más baja pero esto no significa que sea mejor o peor, pues se debe relacionar con el importe que se puede obtener con dichos premios.

En cualquier caso, tampoco hay una forma mejor que la otra. Todo depende de la estrategia que cada quinielista quiera seguir y del importe que juegue cada jornada. Se puede preferir cobrar más menos veces, o cobrar menos más veces, todo es relativo.