

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA MEGAGOL

Versión MEGAGOL : 1.0
Fecha : 03/08/2011

1. INFORMACION GENERAL

Versión completamente gratuita.

El programa sirve para tratar apuestas del juego de Quinigol, el programa permite las siguientes opciones:

- Generación de apuestas al directo.
- Importación de apuestas en ASCII (varios formatos distintos) desde archivo.
- Posibilidad de reducir y aplicar filtros a las apuestas importadas en ASCII.
- Reducción de apuestas ultra rápida con y sin porcentajes.
- Cálculo avanzado de garantías y premios.
- Filtros de condiciones: Columnas Base por resultados, Columnas Base por goles, Grupos generales de partidos, Grupos de sumas de goles por equipos, Grupos de resultados y Figuras de Resultados.
- Creación de Sistemas Propios.
- Análisis de las apuestas jugadas.
- Sección de escrutinio de apuestas con múltiples opciones.
- Generación de informes de filtros, de apuestas eliminadas, etc.
- Generación de apuestas aleatorias por %.
- Generación de combinaciones al azar automáticamente.
- Fichero de ayuda en formato PDF.

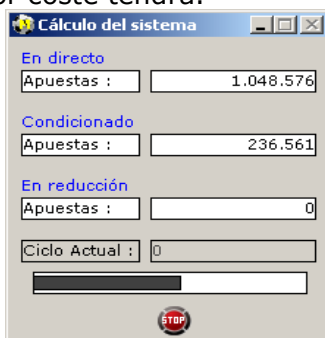
2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION

1. Elegir el tipo de introducción de datos entre por Resultados o por Pronóstico. Por defecto esta seleccionado por Resultados.
2. Seleccionar los resultados de los partidos.
3. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
4. Seleccionar las opciones de reducción (opcional).
5. Pulsar el botón "**Cálculo de Prueba**" o "**Cálculo Definitivo**".

Si se ha elegido calcular al directo sin reducción, el cálculo será instantáneo, si se ha elegido calcular con reducción, el programa empezará los ciclos de reducción.

El proceso de reducción es un proceso infinito mediante el cual se va mejorando la reducción, podemos pararlo en el momento que queramos pulsando el botón "**Stop**".

Cuanto más tiempo dejemos calcular al programa, mejor será nuestra reducción y menor coste tendrá.



3. FILTROS

MEGAGOL dispone de muchos filtros muy variados, un filtro estará activado si la columna "ACT" esta con el valor "Sí" o el indicador de dentro del filtro esta de color verde. Por el contrario, un filtro estará desactivado si la columna "ACT" esta con el valor "No" o el indicador de dentro del filtro esta de color rojo.



FILTRO ACTIVADO



FILTRO DESACTIVADO

Explicación detallada de cada filtro:

3.1. COLUMNAS BASE POR RESULTADOS

Se permiten hasta 100 Columnas Base.

Se han de elegir los resultados de cada partido (16 posibles) y el número de aciertos en cada Columna Base (valores entre 0 y 6).

Equipos	CB1	CB2	CB3	CB4
1 HERCULES ATHLETIC CLUB	0-1	---	---	---
2 RACING BARCELONA	0-1	---	---	---
3 MÁLAGA VALENCIA	0-1	---	---	---
4 DEPORTIVO ZARAGOZA	---	---	---	---
5 LEVANTE SEVILLA	---	---	---	---
6 MALLORCA R. MADRID	---	---	---	---

ACIERTOS: 1,2,3

MODIFICAR MODIFICAR MODIFICAR MODIFICAR

3.2. COLUMNAS BASE POR GOLES

Se permiten hasta 100 Columnas Base.

Se han de elegir los goles (0,1,2,M) de cada equipo en cada partido y el número de aciertos en cada Columna Base (valores entre 0 y 12).

Equipos	CB1	CB2	CB3	CB4
1 HERCULES ATHLETIC CLUB	0	---	---	---
2 RACING BARCELONA	0	---	---	---
3 MÁLAGA VALENCIA	1	---	---	---
4 DEPORTIVO ZARAGOZA	2	---	---	---
5 LEVANTE SEVILLA	0	---	---	---
6 MALLORCA R. MADRID	1	---	---	---

ACIERTOS: 4,5,6,7,8,9

MODIFICAR MODIFICAR MODIFICAR MODIFICAR

3.3. GRUPOS GENERALES DE PARTIDOS

Se permiten hasta 100 grupos.

Hemos de elegir los partidos de cada grupo y después el número de victorias locales, empates o derrotas (valores entre 0 y 6).

	Equipos	GRUP01	GRUP02	GRUP03	GRUP04
1	HERCULES ATHLETIC CLUB	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	RACING BARCELONA	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	MÁLAGA VALENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	DEPORTIVO ZARAGOZA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	LEVANTE SEVILLA	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	MALLORCA R. MADRID	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VICTORIAS LOCALES : 1,2,3 M M M M
 EMPATES : M M M M
 DERROTAS LOCALES : M 1,2,3 M M M

3.4. GRUPOS DE SUMAS DE GOLES POR EQUIPOS

Se permiten hasta 100 grupos.

Hemos de elegir los equipos de cada grupo y después el número de goles total que han marcado (valores entre 0 y 36), teniendo en cuenta que si marcan 3 o más goles será contabilizado SOLO como 3.

	Equipos	GRUP01	GRUP02
1	HERCULES ATHLETIC CLUB	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	RACING BARCELONA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	MÁLAGA VALENCIA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	DEPORTIVO ZARAGOZA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	LEVANTE SEVILLA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	MALLORCA R. MADRID	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SUMA DE GOLES : 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24

3.5. GRUPOS DE RESULTADOS

Se permiten hasta 100 grupos.

Con este filtro podemos elegir que resultados (16 posibles) queremos jugar en cada partido y después pedir acertar X partidos (valores entre 0 y 6) en cada grupo.

Equipos		-	GRUP01	+		
1	HERCULES	0000	1111	2222	MMMM	✓
	ATHLETIC CLUB	012M	012M	012M	012M	✗
2	RACING	0000	1111	2222	MMMM	✓
	BARCELONA	012M	012M	012M	012M	✗
3	MÁLAGA	0000	1111	2222	MMMM	✓
	VALENCIA	012M	012M	012M	012M	✗
4	DEPORTIVO	0000	1111	2222	MMMM	✓
	ZARAGOZA	012M	012M	012M	012M	✗
5	LEVANTE	0000	1111	2222	MMMM	✓
	SEVILLA	012M	012M	012M	012M	✗
6	MALLORCA	0000	1111	2222	MMMM	✓
	R. MADRID	012M	012M	012M	012M	✗

Partidos acertados en el grupo : 0,1

3.6. FIGURAS DE RESULTADOS

Existen 11 figuras posibles de resultados.

Con este filtro podemos elegir que figuras de resultados queremos jugar en nuestra combinación.

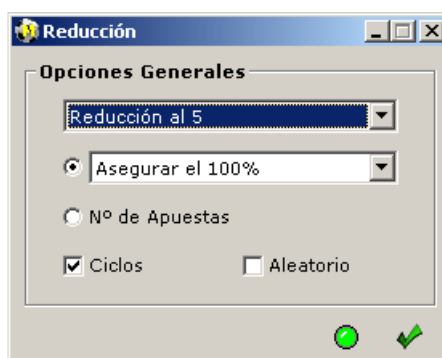
FIGURAS POSIBLES

1.	6-0	<input type="checkbox"/>
2.	5-1	<input type="checkbox"/>
3.	4-2	<input type="checkbox"/>
4.	4-1-1	<input type="checkbox"/>
5.	3-3	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	3-2-1	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	3-1-1-1	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	2-2-2	<input type="checkbox"/>
9.	2-2-1-1	<input type="checkbox"/>
10.	2-1-1-1-1	<input type="checkbox"/>
11.	1-1-1-1-1-1	<input type="checkbox"/>

4. REDUCCION

Además de condicionar/filtrar las apuestas, el programa permite reducir al 5, al 4, al 3 y al 2 con las siguientes opciones de reducción:

- Por número de apuestas: Se puede indicar el número de apuestas deseadas y el programa se parará al llegar a dicho número. Se aconseja consultar las garantías de la combinación al usar esta opción.
- Por porcentajes: Se puede reducir una combinación asegurando un determinado porcentaje de garantías de acierto. Por defecto, siempre se reduce al 100%, pero, por ejemplo, si pedimos una reducción con el 80% al 5, significará que a cambio de jugar menos apuestas, nos conformaremos con tener el 80% de probabilidades de acertar el 5.
- Activar ciclos: Por defecto esta opción esta activada, el programa seguirá calculando hasta que pulsemos el botón "Stop". Si esta desactivada, el programa parará su cálculo en el primer ciclo.
- Aleatorio: El programa generará la reducción de forma aleatoria. Con esta opción nos aseguramos que cada vez que reduzcamos, se nos genere una reducida única y distinta a las anteriores.



5. ANALISIS

Después de calcular una combinación, podemos acceder al apartado de ANALISIS donde veremos el número de veces que aparece cada resultado jugado en nuestra combinación y su %.

También si pulsamos sobre el icono de informe (arriba a la izquierda) se nos mostrará el análisis en el bloc de notas.

Por último, pulsando sobre el botón "Nº" (arriba a la izquierda) podremos cambiar el tipo de visualización entre cantidad de números y porcentajes.

	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	M	M	M	M
1.	8,16%	34,89%	2,72%	2,72%	14,97%	1,36%	2,04%	2,04%	6,12%	6,12%	1,36%	2,04%	6,12%	3,4%	5,44%	0,68%
2.		66,67%	7,48%	4,76%	1,36%	0,68%	4,08%	2,72%	1,36%	2,04%	1,36%	2,72%	1,36%	0,68%	2,72%	
3.	8,16%	33,33%	1,36%	1,36%	14,97%	2,72%	2,72%	2,72%	6,12%	6,12%	1,36%	2,04%	6,12%	6,12%	4,08%	0,68%
4.	11,56%	19,73%	2,04%	2,04%	15,65%	1,36%	2,72%	2,72%	10,88%	6,8%	1,36%	2,72%	6,8%	6,12%	7,48%	
5.		36,1%	6,8%	6,12%	5,44%	6,12%	7,48%	6,8%	2,72%	4,08%	2,04%	4,76%	2,72%	2,72%	3,4%	0,68%
6.	100%															

6. MENU UTILIDADES: ESCRUTADOR

Para saber los premios que tenemos en una combinación, se ha de usar la opción "Escrutador" siguiendo los siguientes pasos:

1. Entrar en el programa y cargar el archivo a escrutar seleccionándolo en la opción "Desde Archivo" o generar una combinación Nueva.
2. Elegir la opción "Escrutador" del menú Utilidades para acceder al escrutador.
3. Introducir los resultados de la columna ganadora (columna R a la izquierda de la pantalla). Según vayamos introduciendo los resultados, el programa nos irá calculando los aciertos y premios automáticamente.

J	Equipos	R	F	A
1	HERCULES	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
	ATHLETIC CLUB	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
2	RACING	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
	BARCELONA	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
3	MÁLAGA	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
	VALENCIA	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
4	DEPORTIVO	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
	ZARAGOZA	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
5	LEVANTE	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
	SEVILLA	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
6	MALLORCA	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>
	R. MADRID	0 1 2 M	█	<input checked="" type="checkbox"/>

RESUMEN DE PREMIOS

Boletos : 1515
Apuestas : 9.087

De 6 : 0
De 5 : 0
De 4 : 2
De 3 : 98
De 2 : 840

De 1 : 3301
De 0 : 4846

Todos

Aquí además disponemos de varias opciones:

- Columna F: Color verde indica resultado acertado sobre la Base general.
Color rojo indica resultado fallado sobre la Base general.
- Botón J: nos permite cargar los partidos de la jornada.
- Botón A: Nos permite generar una combinación ganadora al azar.
- Botón "lupa": Nos muestra un informe en el bloc de notas de los boletos premiados con sus premios.

Ejemplo de informe:

LISTADO DE BOLETOS CON ALGUN PREMIO MAYOR DE 4

```
*BOLETO* 01 02 03 04 05 06
174 1 2 3 2 2 5
833 2 3 3 3 5 3
991 2 5 2 1 1 1
1053 1 1 2 1 1 5
1451 2 2 3 5 2 2
```

7. MENU UTILIDADES: GARANTIAS Y PREMIOS

La opción garantías nos sirve para saber las probabilidades de premio que nos ofrece una combinación. Para utilizarla, primero hay que calcular una combinación, luego entrar en la opción de garantías y seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el tipo de garantías a consultar:
 - Sobre el SISTEMA TOTAL, que es el desarrollo integral de los números jugados.
 - Sobre SISTEMA IMPORTADO sólo se puede usar en el caso de leer una combinación con la opción "Desde Archivo".
 - Sobre el SISTEMA CONDICIONADO, que representa a las apuestas filtradas por las condiciones antes de pasar por la reducción.
2. Pulsar en calcular y aparecerán los diferentes porcentajes de probabilidades en cada categoría de premio.

También si pulsamos sobre el icono de informe (arriba a la derecha de la pantalla), se nos mostrará el informe de garantías calculado en el bloc de notas.

Apuestas actuales : 338

Garantías sobre el SISTEMA TOTAL (442.368 Apu.)
 Garantías sobre el SISTEMA IMPORTADO
 Garantías sobre el SISTEMA CONDICIONADO (108.620 Apu.)

Apuestas	Porcentajes	de 6	de 5	de 4	de 3	de 2	de 1
338	000,311% al 6	1-1	0-1	0-10	16-66	93-149	129-221
16445	015,451% al 5		1-3	0-13	9-70	82-160	115-238
91837	100,000% al 4			1-17	8-70	70-164	114-246
0	100,000% al 3						
0	100,000% al 2						
0	100,000% al 1						
0	100,000% al 0						

000,311% al 6 1-1 de 6, 0-1 de 5, 0-10 de 4, 16-66 de 3, 93-149 de 2, 129-221 de 1
 015,451% al 5 1-3 de 5, 0-13 de 4, 9-70 de 3, 82-160 de 2, 115-238 de 1
 100,000% al 4 1-17 de 4, 8-70 de 3, 70-164 de 2, 114-246 de 1
 100,000% al 3
 100,000% al 2
 100,000% al 1
 100,000% al 0

8. MENU UTILIDADES: SISTEMAS PROPIOS

Para construir un Sistema Propio hay que seguir los siguientes pasos:

1. Entrar en la pantalla de Sistemas Propios.
2. Importar un sistema en formato ASCII que tengamos guardado (disco negro de arriba a la derecha de la pantalla).
Al importarlo, el programa nos indicará el número de apuestas y el tipo de sistema importado.
3. Seleccionar los resultados del sistema destino a construir.
Aquí también disponemos de la opción de generarlos al azar pulsando el botón A.
4. Por último pulsaremos el icono del disco "Calculo con grabación de apuestas" si queremos guardar el sistema generado.

System	Team 1	Team 2	0	1	2	M	Score	Status
1	HERCULES	ATHLETIC CLUB	0000	1111	2222	MMMM	5	✓
			012M	012M	012M	012M		✗
2	RACING	BARCELONA	0000	1111	2222	MMMM	5	✓
			012M	012M	012M	012M		✗
3	MÁLAGA	VALENCIA	0000	1111	2222	MMMM	5	✓
			012M	012M	012M	012M		✗
4	DEPORTIVO	ZARAGOZA	0000	1111	2222	MMMM	5	✓
			012M	012M	012M	012M		✗
5	LEVANTE	SEVILLA	0000	1111	2222	MMMM	5	✓
			012M	012M	012M	012M		✗
6	MALLORCA	R. MADRID	0000	1111	2222	MMMM	5	✓
			012M	012M	012M	012M		✗

9. MENU UTILIDADES: GENERADOR DE APUESTAS POR %

En la pantalla del generador sólo tendremos que elegir los porcentajes iniciales que queremos generar y el número de apuestas aleatorias final que queremos. Después debemos pulsar el botón "Generar Apuestas" y se nos generaran las apuestas.

Es importante recordar que este generador puede generar apuestas repetidas dependiendo de los porcentajes que se elijan.

Para comprobar las apuestas repetidas, una vez guardado el fichero, lo podemos importar desde la pantalla principal con la opción "Desde Archivo", al importar el fichero se nos indicará el número de apuestas repetidas y estas serán eliminadas al condicionar.

El generador dispone de varias opciones:

- Marcar todos los % al 25%.
- Inicializar todos los % a 0%.
- Guardar los porcentajes.
- Cargar porcentajes guardados.
- Visualizar los porcentajes en el bloc de notas.

PORCENTAJES INICIALES					PORCENTAJES GENERADOS				
	%0	%1	%2	%M	%0	%1	%2	%M	
1.	25	25	25	25	24,87%	24,84%	24,88%	25,41%	
2.	25	25	25	25	25,18%	25,27%	25,24%	24,31%	
3.	25	25	25	25	24,33%	25,06%	24,93%	25,68%	
4.	25	25	25	25	25,23%	25,54%	25,05%	24,18%	
5.	25	25	25	25	25%	25,32%	24,76%	24,92%	
6.	25	25	25	25	24,76%	25,57%	25,25%	24,42%	
7.	25	25	25	25	24,88%	24,81%	25,52%	24,79%	
8.	25	25	25	25	25,24%	24,57%	25,46%	24,73%	
9.	25	25	25	25	25,66%	24,58%	24,74%	25,02%	
10.	25	25	25	25	24,27%	25,02%	25,42%	25,29%	
11.	25	25	25	25	25,1%	24,73%	25,3%	24,87%	
12.	25	25	25	25	25,84%	24,28%	24,78%	25,1%	

Aquí también disponemos de la opción de ver en color rojo la diferencia en puntos de los porcentajes generados con respecto a los porcentajes iniciales pedidos. Dicha diferencia la podemos seleccionar con el combo Diferencia +/-.

10. VALIDAR ON LINE

Las apuestas generadas quedaran grabadas en un archivo con formato encriptado .GOL, puedes validar dicho archivo desde el apartado de archivos en WWW.QUINIELISTA.ES/QUINIGOL

