

Ejemplo 7º

X15-SuperPlus

Si entre N partidos jugamos de 5 a 6 variantes y por límites decidimos jugar de 2 a 3 variantes seguidas jugaríamos los siguientes dibujos	Dibujos para 5 variantes	Dibujos para 6 variantes
	* 3 2	3 3
	* 3 1 1	* 3 2 1
	* 2 2 1	* 3 1 1 1
	* 2 1 1 1	2 2 2
		* 2 2 1 1
		* 2 1 1 1 1

Por ejemplo el **“Dibujo” 3-2** en cinco “Vtes.”, indica todas las columnas que pueden aparecer con 3 “Vtes.” seguidas y otras 2 “Vtes.” seguidas en cualquier posición posible. El **“Dibujo” 2-1-1-1-1** en seis “Vtes.” indica todas las columnas que pueden

aparecer con 2 “Vtes.” seguidas y el resto separadas en cualquier posición posible.

Obsérvese que mediante *“Dibujos”* podemos escoger un distribución más ajustada de las 2 y 3 “Vtes.” seguidas, por ejemplo podríamos escoger par jugar los

dibujos señalados con un asterisco. En 5 variantes jugamos todos, pero en 6 variantes no jugamos ni el *“Dibujo”* 3-3 (3 “Vtes.” seguidas y otras 3 seguidas), ni el 2-2-2 (2 “Vtes.” seguidas otras 2 seguidas y otras 2 seguidas).

Y podríamos desechar estos *“Dibujos”* bien porque los consideremos muy improbables, o bien porque, además de esto, si salen tendríamos de cualquier forma asegurados 13 aciertos (un sólo fallo). El *Dibujo* 3-2 (de 5 “Vtes.”) nos da un solo fallo caso de salir el 3-3, y el 2-2-1 (de 5 “Vtes.”) también da un solo fallo con el 2-2-2.

La selección de columnas por *“Dibujos”* representa una única Condición.

CAMBIOS DE SIGNOS (INTERRUPCIONES)

Representa un concepto sencillo: Se produce un **“Cambio de Signo”** (o una Interrupción) en una columna cuando el signo de una casilla es distinto al de la casilla anterior del Grupo.

Permite fijar el mínimo y máximo de “Cambios de Signos” que pueden tener las columnas de la combinación. Para cada

número de *“Interrupciones”* también se puede determinar el mínimo y/o máximo de veces que pueden producirse de forma seguida.

En este ejemplo, sobre un Grupo (o SubGrupo) de 9 partidos, observamos una columna que presenta cinco “Cambios de Signos”, cuatro de ellos de forma consecutiva.

Columna con 5 cambios de signos (interrupciones)		
1º	X	1º
2º	1	
3º	1	2º
4º	2	3º
5º	X	4º
6º	1	5º
7º	2	
8º	2	

4 Cambios de signos seguidos

COINCIDENCIAS

Es el filtro que más puede apartarse de una aproximación a las Columnas Ganadoras basada exclusivamente en un “juicio estadístico”. Pero también permite apoyarse exclusivamente en esta óptica.

En cada Bloque permite establecer **dos conjuntos de partidos**, formados por distintas **parejas de casillas**, y determinar el mínimo y/o máximo de **“Coincidencias”**, signos que pueden “coincidir”, entre estas parejas de partidos. Se produce una **“Coincidencia”** cuando en dos casillas con el mismo número asignado se repite el mismo signo.

Esta agrupación de casillas puede obedecer a partidos de similar naturaleza (aquí nos apartaríamos de una visión