

EJEMPLO PRIMERO

«POR DÓNDE EMPEZAR»

Explicación de cómo realizar con X15-SuperPlus una combinación básica con:

Límites de Variantes, X y 2

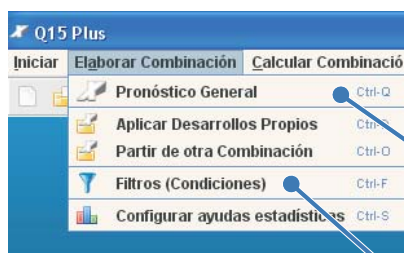
Dos Columnas Base

Signos Seguidos (sobre los 15 partidos del boleto)

Dos SubGrupos

A

Tras pasar por el menú de <INICIAR> para dar nombre a la combinación, y (si se ha querido) cargar los datos del boleto de la Jornada: nos situamos en el Menú de <ELABORAR COMBINACIÓN>.



Para introducir el Pronóstico entraremos en:

Pronóstico General

Para dar las Condiciones entramos en:

Filtros (Condiciones)

B

Dentro de Condiciones de Grupo:

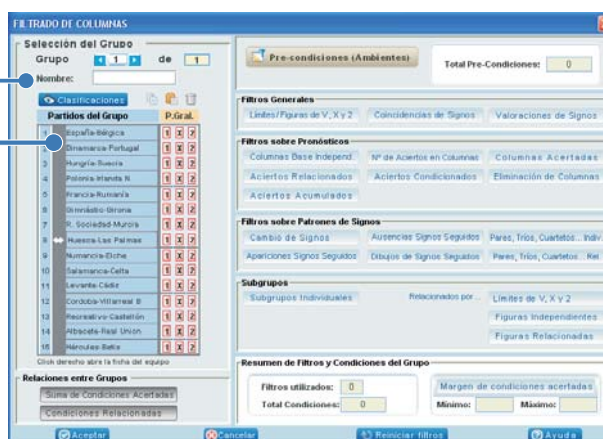
1º) Sobre el boleto de pantalla

Seleccionamos los 15 partidos para el Grupo

(Recuerde: queremos que el número de «Variantes», «Equis» y «Doses» que vamos a escoger para jugar, y la cantidad de **Signos Seguidos**, afecten a la generalidad de los 15 partidos del boleto)

NOTA: Si queremos podemos dar a este Grupo formado por los 15 partidos el nombre de GENERAL (por ejemplo). Pero recordemos que no es necesario.

El nombre es sólo una **utilidad** para ayudarnos a distinguir un Grupo de otro



Ejemplo 1º

X15-SuperPlus



1º) ENTRAS EN LÍMITES DE VARIANTES, EQUIS Y DOSES

Donde determinamos el número de «Variantes», «Equis» y «Doses» que tendrán las columnas de la combinación sobre los 15 partidos del boleto (Grupo).

Para ello entramos en la opción: «LÍMITES DE VARIANTES, EQUIS Y DOSES». Donde procedemos a introducir esta condición:

	Mínimo	Máximo
Variantes	6	8
"Equis"	2	4
"Doses"	2	4

NOTA: Este es el aspecto de la pantalla del Filtro LÍMITES: Como se ve contempla la posibilidad de introducir Límites discontinuos, pero no es el caso de este primer ejemplo. Como jugamos de 6 a 8 «Variantes» en esta Fila seleccionamos las 6, 7 y 8 «Vtes». Procedemos igual en «X» y «E».

2º) COLUMNAS BASE INDEPENDIENTES

Donde podemos seleccionar las columnas de la combinación en función del número de signos (aciertos) que presenten de cada Columna Base. Donde procederemos a Crear las DOS Columnas de este ejemplo y escoger el número d ACIERTOS que queremos para cada una.

Aciertos en Columna 1ª **Mínimo: 5 • Máximo: 8**

Aciertos en Columna 2ª **Mínimo: 1 • Máximo: 3**

Con 2 pasaremos de una Columna a otra. Observe las ayudas con cada pantalla de X15-SuperPlus

NOTA: Este es el nuevo aspecto de la pantalla del Filtro COLUMNAS BASE INDEPENDIENTES. Podemos establecer Límites de Aciertos Discontinuos y el nº de estos aciertos que pueden aparecer de forma consecutiva. No es el caso de este ejemplo en el que estamos desarrollando una combinación clásica, por tanto basta con no utilizar estas opciones en pantalla.

Tras introducir las dos columnas pulsamos **Aceptar** y regresamos a la Pantalla Principal de Filtros.

Ejemplo 1º

X15-SuperPlus

D SubGrupos Individuales

Situados en la pantalla principal de Filtros seleccionamos <SubGrupos Individuales> Procederemos a crear los dos **SubGrupos** de este ejemplo.

En *SubGrupos Individuales* procedemos a:

Primero:

Seleccionar los partidos del *SubGrupo 1º* (sobre el bol. de pantalla)

Segundo:

Ir a los Filtros del SubGrupo para darle sus condiciones. En este caso sólo queremos establecer UNA sólo condición por **Límites/Figuras**.

Tras entrar en <Límites> y dar los *límites*, confirmamos con **Aceptar** y regresamos a la pantalla principal del Filtro Subgrupos Individuales.

Tercero:

Como no queremos más condiciones en este *SubGrupo 1º*, pasamos al **SubGrupo 2º**

donde volvemos a seleccionar los partidos y procedemos a condicionarlo igual que hicimos en el *SubGrupo 1º*.

Tras haber creado y condicionado los dos *SubGrupos* los confirmamos pulsando el botón **Aceptar** y regresamos a la pantalla principal del Filtro Subgrupos Individuales.

A partir de este punto: ya hemos dado todas las condiciones a la combinación y con **Aceptar** confirmamos todas las condiciones.

Partidos del Subgrupo	P.Ord.	Vtes.	X	2
1 Espana-Belgica	1	0	0	0
2 Dinamarca-Portugal	2	1	1	1
3 Hungría-Suecia	3	2	2	2
4 Polonia-Holanda N.	4	3	3	3
5 Francia-Rumania	5	4	4	4
6 Dinamarca-Grecia	6	5	5	5
7 R. Sociedad Murcia	7	6	6	6
8 Hungría-Los Palmar	8	7	7	7
9 Rumania-Estoa	9	8	8	8
10 Alemania-Gales	10	9	9	9
11 Lituania-Italia	11	10	10	10
12 Corea del Sur-Brasil	12	11	11	11
13 Corea del Sur-Brasil	13	12	12	12
14 Corea del Sur-Brasil	14	13	13	13
15 Corea del Sur-Brasil	15	14	14	14
16 Corea del Sur-Brasil	16	15	15	15

Partidos del Subgrupo	P.Ord.	Vtes.	X	2
1 Espana-Belgica	1	0	0	0
2 Dinamarca-Portugal	2	1	1	1
3 Hungría-Suecia	3	2	2	2
4 Polonia-Holanda N.	4	3	3	3
5 Francia-Rumania	5	4	4	4
6 Dinamarca-Grecia	6	5	5	5
7 R. Sociedad Murcia	7	6	6	6
8 Hungría-Los Palmar	8	7	7	7
9 Rumania-Estoa	9	8	8	8
10 Alemania-Gales	10	9	9	9
11 Lituania-Italia	11	10	10	10
12 Corea del Sur-Brasil	12	11	11	11
13 Corea del Sur-Brasil	13	12	12	12
14 Corea del Sur-Brasil	14	13	13	13
15 Corea del Sur-Brasil	15	14	14	14
16 Corea del Sur-Brasil	16	15	15	15

	Mínimo	Máximo
Variantes	1	3
"Equis"	—	—
"Doses"	—	—

	Mínimo	Máximo
Variantes	2	5
"Equis"	1	3
"Doses"	1	3

¡ATENCIÓN!

Recuerde que al salir de "Condiciones de Grupos" es cuando se CONFIRMAN DEFINITIVAMENTE todos los datos introducidos y confirmados anteriormente de forma provisional.

Si se abandona cualquier Grupo con

"Cancelar", sólo permanecen los datos que hubiera antes de entrar en "Subgrupos Individuales".

Ahora ya sólo nos resta obtener, es decir CALCULAR, la combinación aquí diseñada.

En este ejemplo la combinación la formarán 525 columnas.

EJEMPLO SEGUNDO

¿PORQUÉ MÁS DE UN GRUPO? ¿PORQUÉ MARGEN DE CONDICIONES ACERTADAS?

En el ejemplo anterior acabamos de ver una combinación que sólo precisa un Grupo de partidos. Este único Grupo haría o hace de «*Grupo General*», que fija los partidos que se verán, o puedan verse, afectados por las Condiciones introducidas.

Por tanto, **utilizando un sólo Grupo** se puede aprovechar toda la potencia combinatoria de los Filtros que ofrece *X15-SuperPlus*. Filtros que además se incorporan a **SubGrupos** (o lo que serían Grupos en su acepción convencional). Filtros cuyo concepto se explica en todas las ayudas de cada pantalla.

El **Margen de Condiciones acertadas** es una opción que, si se utiliza, permite determinar el mínimo y máximo de Condiciones que, entre todas las impuestas en el Grupo, deben cumplir las columnas de la combinación. Aunque esta posibilidad adquiere más potencia en *X15-SuperPlus* tampoco es desconocida: *X15-Plus* la introdujo en el año 89

mediante la opción 'N' filtros.

Llegados a este punto es fácil observar las enormes posibilidades combinatorias que abre *X15-SuperPlus* utilizando un sólo Grupo, y la sencillez tanto de manejo como de conceptos que ofrece. Es más, determinadas estrategias de juego (combinaciones) sólo precisarán un único Grupo del que se tendrán

que cumplir todas sus Condiciones, en estos casos se ignorará (no se utilizará) la opción "Margen de Condiciones". Pero retomemos la pregunta de este 2º ejemplo: *¿porqué más de un Grupo, porqué Margen de Condiciones acertadas?*. Recordemos la combinación del Ejemplo 1º.

Observemos que el único Grupo de esa combinación tiene 6 condiciones diferentes que podemos representar más gráficamente de esta forma:

F I L T R O S				S U B G R U P O S	
LÍMITES FIGURAS	ACIERTOS EN OTROS PRONÓSTICOS	PATRONES DE SIGNOS		SUBGRUPO 1º	SUBGRUPO 2º
Cond. 1	Cond. 1	Cond. 2	Cond. 1	Cond. 1	Cond. 1
Límites	1ª Col. Base	2ª Col. Base	Signos Seguidos	Límites	Límites
«Variantes» : 6 a 8	de 5 a 8	de 1 a 3	«Variantes» : de 2 a 5	«Variantes» : 1 a 3	«Variantes» : 2 a 5
«Equis» : 2 a 4	aciertos	aciertos	«Unos» : de 2 a 5	«Equis» : —	«Equis» : 1 a 3
«Doses» : 2 a 4				«Doses» : —	«Doses» : 1 a 3

Y supongamos que las 525 apuestas de esta combinación son excesivas y tenemos que bajarlas en un 20% aproximadamente, pero sin AÑADIR nuevas condiciones

Recordemos que estamos ante un ejemplo y una combinación figurada: el utilizar pocas condiciones facilitará la explicación y comprensión de los conceptos de combinatoria que queremos sentar. Por otro lado cabe señalar que añadir y añadir más condiciones, que no se dominan o controlan suficientemente, como medio de bajar una combinación, no es el medio más recomendable en la mayoría de los casos.

Ejemplo 2º

X15-SuperPlus

El quinielista se enfrenta al siguiente dilema: Todas las condiciones establecidas han sido sopesadas y son las que le ofrecen una credibilidad suficiente de acierto dentro de su estrategia de juego.

Entonces: *¿en qué condiciones arriesgar para bajar la combinación? ¿Qué condición tocar con las mínimas garantías de que luego no se produzca ahí el fallo?*

El dilema es similar al que se produce cuando hay que quitar triples o dobles del Pronóstico General para arriesgar en el pronóstico de partidos concretos, sobre todo cuando la certeza previa de que la sorpresa no pueda producirse en dichos partidos es escasa. El usuario de X15-SuperPlus ya conoce perfectamente la combinatoria clásica (la “combinatoria de signos”) que ha permitido ir superando las limitaciones del pronóstico individual. Por tanto no tendrá mayores dificultades en introducirse en la “combinatoria de condiciones”. Si la clave de la combinatoria clásica está en observar los pronósticos en su conjunto, lo que permite escoger

las columnas que tengan determinados “signos”, ipero caigan donde caigan estos signos!

Porqué observar cada Condición como algo individual, si **una Condición** es en definitiva otro tipo de pronóstico, que **expresa nuestro grado de confianza en que determinado suceso se produzca**. Porqué seguir observando cada Condición individualmente y no por conjuntos o Grupos de Condiciones. Y es aquí donde la “combinatoria de condiciones” comienza a abrir nuevas perspectivas al quinielista. Veamos de que forma tan sencilla, y a la vez tan potente, podemos comenzar a introducirnos en la combinatoria de condiciones de la mano de X15-SuperPlus.

Pero volvamos a la combinación que nos sirve de ejemplo. La rebajaremos en ese 20% que ne-cesitamos de la siguiente forma:

En primer lugar conservamos el Grupo de condiciones generales (se tienen que cumplir todas).

En segundo lugar crearemos un segundo Grupo, donde modificaremos todas las

condiciones asumiendo un cierto riesgo en cada una. Entre estas nuevas condiciones, de cierto riesgo, decidiremos el número de ellas que consideramos probable acertar.

Para realizar esto operaremos de la siguiente forma:

Primero. Creamos un segundo Grupo idéntico al primero. Es decir, en este segundo Grupo se replican todos los partidos, Columnas Base y SubGrupos del primer Grupo.

Segundo. Se modifican todas las Condiciones establecidas en el Grupo 1º, de tal forma que se asume un cierto riesgo en todas y cada una de las condiciones.

Tercero. Una vez modificadas todas las Condiciones, procedemos a activar el **Margen de Condiciones del Grupo**, para decidir el número de Condiciones (Mín. y/o Máx) que queremos acertar en este nuevo Grupo. De esta forma hemos establecido que **algunas de las condiciones de este nuevo Grupo se tienen que acertar** (y otras pueden fallar), **pero cualquiera de ellas**, no importa cual.

Veamos gráficamente esta combinación.

CONDICIONES DEL GRUPO 1º (GENERAL)

F I L T R O S

LÍMITES FIGURAS	ACIERTOS EN OTROS PRONÓSTICOS		PATRONES DE SIGNOS
Cond. 1	Cond. 1	Cond. 2	Cond. 1
Límites	1ª Col. Base	2ª Col. Base	Signos Seguidos
«Variantes» : 6 a 8	de 5 a 8 aciertos	de 1 a 3 aciertos	«Variantes» : de 2 a 5 «Unos» : de 2 a 5
«Equis» : 2 a 4			
«Doses» : 2 a 4			

S U B G R U P O S

SUBGRUPO 1º	SUBGRUPO 2º
Cond. 1	Cond. 1
Límites	Límites
«Variantes» : 1 a 3	«Variantes» : 2 a 5
«Equis» : —	«Equis» : 1 a 3
«Doses» : —	«Doses» : 1 a 3

No se ha utilizado el margen de condiciones y, por tanto, deben cumplirse TODAS las condiciones

Ejemplo 2º

X15-SuperPlus

CONDICIONES PARA EL GRUPO 2º (RIESGO)					
FILTROS			SUBGRUPOS		
LÍMITES FIGURAS	ACIERTOS EN OTROS PRONÓSTICOS		PATRONES DE SIGNOS	SUBGRUPO 1º	SUBGRUPO 2º
Cond. 1	Cond. 1	Cond. 2	Cond. 1	Cond. 1	Cond. 1
Límites	1ª Col. Base	2ª Col. Base	Signos Seguidos	Límites	Límites
«Variantes» : 7 a 8	de 6 a 7	de 1 a 2	«Variantes» : de 2 a 4	«Variantes» : 2 a 3	«Variantes» : 3 a 4
«Equis» : 3 a 4	aciertos	aciertos	«Unos» : de 2 a 4	«Equis» : —	«Equis» : 1 a 2
«Doses» : 3 a 4				«Doses» : —	«Doses» : 2 a 3
Total 6 condiciones					
MARGEN DE CONDICIONES ACERTADAS DE 4 a 6					

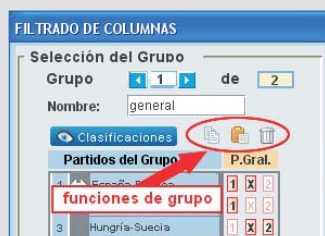
En el Grupo 1º (Grupo de Condiciones «**Generales**») se tienen que cumplir las 6 condiciones, o sea, todas.

En el Grupo 2º (Grupo de Condiciones de «**Riesgo**») hemos

asumido en cada condición el nivel de riesgo que hemos considerado oportuno. En este Grupo hemos <activado> el «**Margen de Condiciones**»: debemos acertar entre 4 y 6 condiciones. De esta

forma *hemos reducido la combinación a 413 columnas*. Y si el Pronóstico y las condiciones del Grupo General son correctas, acertaremos los 15 con sólo acertar 4 de las 6 condiciones del

Aspectos de Manejo



X15 SuperPlus ofrece la opción «**Funciones de Grupo**» con todas las facilidades para replicar Grupos enteros automáticamente y luego proceder a la modificación de cuantas condiciones se precisen en cada Grupo replicado.

A partir de aquí SÍ será conveniente **dar un nombre a cada Grupo** para poder distinguirlo mejor. Si tomamos de referencia la Combinación anterior, una forma simple de

proceder sería la siguiente.

Una vez establecido el Grupo General, e introducidas todas sus condiciones, procedemos a «**Copiarlo**» y «**Pegarlo**» pasar al Grupo 2 y «**Pegarlo**». De esta forma tenemos dos Grupos idénticos. Entonces al primero le damos el nombre de «General» y lo dejamos tal cual. Luego pasamos al segundo y le damos otro nombre, por ejemplo, «Riesgo», y procedemos a modificar todas sus condiciones (al hacerlo tendremos siempre de referencia las anteriores) e introducir su «**Margen de condiciones**» a acertar.

Una de las preguntas que nos podemos plantear es ¿necesitamos modificar todas las condiciones en el Grupo replicado? ¿y si sólo queremos

utilizar cómo condiciones de riesgo unas pocas condiciones de todas las que lleva el Grupo que hemos replicado? ¿y si queremos añadir otras condiciones?

Es obvio que no tenemos ni que mantener ni tener que modificar todas las condiciones presentes en el Grupo que hemos replicado. Para ello, X15-SuperPlus, nos ofrece toda una serie de opciones que nos permiten eliminar filtros enteros entrando en la pantalla correspondiente y pulsando el botón **Eliminar filtro** hasta eliminar condiciones individuales o por bloques, pasando por reiniciar o modificar condiciones enteras. Observe todas las ayudas en cada pantalla.

EJEMPLO TERCERO

¿TRES, CUATRO... MÁS GRUPOS?

Acabamos de ver una combinación que utiliza dos Grupos, uno General donde tenemos que acertar todas sus condiciones, y otro donde hemos introducido condiciones de cierto riesgo donde sólo tenemos que acertar parte de ellas. Pero sabemos que una Condición o un Grupo de Condiciones en realidad están expresando nuestro grado de confianza en que determinados sucesos se produzcan. Entonces: *¿Es igual el grado de confianza que nos inspiran todas las condiciones?*

De la misma forma que un grupo o conjunto de pronósticos podemos calificarlos de lógicos, probables, sorpresas, etc., no hay ninguna razón para que a determinadas Condiciones o Grupos de Condiciones no los consideremos con distinto nivel de probabilidad.

X15 SuperPlus permite crear tantos Grupos de Condiciones como distinto nivel de probabilidad se desee otorgar a cada una de ellas. Además de un Grupo de Condiciones Generales (todas deben cumplirse), podemos definir un Grupo para las Condiciones lógicas, otro

Grupo para la Condiciones de riesgo medio (o sorpresas probables), otro para las Condiciones de escaso nivel de probabilidad, etc. Lógicamente cada uno de estos Grupos podrá llevar el "Margen de Condiciones acertadas" que estime el usuario.

EJEMPLO CUARTO

¿Y PORQUÉ A CADA GRUPO UN NIVEL DE PROBABILIDAD?

Acabamos de ver como el usuario puede utilizar distintos Grupos atendiendo al distinto nivel de probabilidad de las condiciones que encierre cada uno. Sin embargo éste es sólo uno de los puntos de observación en los que nos podemos situar.

No hay ninguna razón que obligue a diseñar estrategias de juego (con sus correspondientes criterios de selección de columnas o condiciones) basadas exclusiva o totalmente en tener que clasificar las condiciones por un diferente nivel de probabilidad de aparición.

Por ejemplo para la elección de los SubGrupos, en los que los se suele dividir el Grupo general de partidos a condicionar, o para la elección de Columnas, ya sea para incluirlas en aciertos independientes, o en aciertos

relacionados etc., no se toma siempre (o se puede tomar) como criterio el diferente nivel de probabilidad de cada Subgrupo o de cada Columna.

Por tanto el diferente grado de confianza que puede inspirar el que se produzcan diferentes conjuntos de sucesos: Grupos de Condiciones, no tienen (o no pueden) porqué sustentarse en función de diferentes niveles de probabilidad.

Los Grupos también crearse y clasificarse en función de:

— La distinta naturaleza de las

Condiciones que encierran (igual que distintos Subgrupos de partidos responden a una distinta naturaleza de los partidos que abarcan)

— O de la diferente naturaleza de los Filtros que cada Grupo puede incorporar.

— O de las diferentes observaciones de los distintos factores que pueden influir en la aparición de la futura Columna Ganadora. Por ejemplo, si nos atenemos a las diversas orientaciones que

cada semana dan los distintos medios especializados, podemos observar como las Columnas Ganadoras contienen parte (nunca el total) de las previsiones de cada medio, y nunca por igual de cada uno de ellos.

— O de las diferentes clasificaciones que el quinielista puede realizar sobre un mismo boleto. Por

ejemplo a la hora de dividir los partidos del boleto según tres tendencias básicas: "local", "incierto" y de "variante", pueden verse distintas agrupaciones de partidos (con similar grado de probabilidad) para cada tendencia. Es más, excelentes quinielistas no suelen fallar en sus condiciones, sino en los criterios de selección previa de

estos grupos (subgrupos) de partidos.

— O de las diferentes propiedades, exclusivamente combinatorias, que pueden tomar las Condiciones: Condiciones "Y", Condiciones "Sí" y Condiciones "O".

— Alguno de estos aspectos se matizan en los siguientes ejemplos.

EJEMPLO QUINTO

LA RELACIÓN ENTRE GRUPOS: SUMA DE CONDICIONES ACERTADAS

Mediante la Relación «SUMA» podemos relacionar cualquier conjunto de Grupos para establecer la SUMA Mínima y Máxima de Condiciones que queremos acertar entre todos ellos.

Supongamos que hemos establecido cinco Grupos de partidos cada uno con 10 Condiciones, a saber:

Condición 1ª

Límites

Condiciones 2ª, 3ª y 4ª

Tres Bloques
de *Aciertos Relacionados*

Condiciones 5ª, 6ª y 7ª

Tres Bloques (cada uno en un SubGrupo) de *Figuras Relacionadas Individuales*

Condiciones 8ª, 9ª y 10ª

Tres Bloques (en diferentes SubGrupos) de *Figuras Interrelacionadas*

En cada Grupo pedimos acertar entre 6 y 10 Condiciones

Cómo son cinco Grupos hemos establecido un total de (5x10) **50 Condiciones**, de las que por el **"Margen de Condiciones" impuesto podemos acertar desde 30(6x5) hasta las 50**

Evidentemente es muy amplio el margen que hay entre el mínimo (30) y el máximo de Condiciones (50) que se pueden acertar en el conjunto de los cinco Grupos.

Mediante la Relación **"SUMA"** podemos incluir todos estos Grupos en un mismo bloque de relación y establecer que la SUMA Mínima y Máxima de Condiciones a acertar sea más homogénea entre el conjunto de los cinco Grupos.

De esta forma podemos abrir el Margen de Condiciones a acertar dentro de cada Grupo indivi-

dual y acotarla después entre un conjunto de Grupos.

La Relación **"Suma"** también permite trabajar aspectos muy simples de las condiciones **"O"**, siempre sobre Grupos de una sola condición. Supongamos dos Grupos, cada uno de una sola condición, y con un Margen de condiciones a acertar de 0 a 1. Si incluimos estos dos Grupos en una Relación **"Suma"** e imponemos que como Mínimo y Máximo debe cumplirse una Condición, evidentemente estamos trabajando con una **Condición "O"**: **"O"** se cumple la condición de un Grupo **"O"** se cumple la del otro, pero no ambas a la vez.

Veremos ahora la «Relación entre Grupos» que lleva la filosofía de «Aciertos Relacionados» a la Combinatoria de Condiciones.

EJEMPLO SEXTO

LA RELACIÓN ENTRE GRUPOS: CONDICIONES RELACIONADAS

La «*Relación entre Grupos*» lleva la potente filosofía y capacidad combinatoria de los «*Aciertos Relacionados*» al campo de la combinatoria de condiciones.

Supongamos que los cinco Grupos del ejemplo anterior corresponden a cinco Grupos que se han establecido en función de cinco diferentes esquemas de las tendencias de los encuentros de un boleto. Pues bien si los cinco Grupos se incorporan a unas «**Condiciones Relacionadas**» por ejemplo se podría establecer:

- Que en dos de los cinco Grupos, pero en cualquiera de ellos, acertemos sus 10 condiciones: Para ello introduciríamos dos veces un Mínimo y un Máximo igual a 10.
- Que en otro (cualquiera) acertemos un máximo de 9 Condiciones (bastaría con dar

un Máximo igual a 9).

- Que en otro (también cualquiera) acertemos un máximo de 8 Condiciones (bastaría con dar un Máximo igual a 8).
- Que en otro se de cualquier número de aciertos dentro de los márgenes permitidos por Grupo (bastaría con dejar en blanco, no utilizar, una relación de aciertos).

La «*Relación entre Grupos*», como la propia filosofía de «*Aciertos Relacionados*» trasciende la propia potencia de las condiciones «**Si**» y «**O**», ya que permite determinar el margen concreto de certidumbre

que inspiran cualquier Grupo de condiciones, pero **sabiendo que esta certeza puede estar contenida en cualquiera de los Grupos, sin saber, ni tener que determinar a priori, en cual.**

Sobre las Condiciones «**Si**» y «**O**» abundamos en el 8º ejemplo «Condiciones Ambiente» de este manual.

La potencia combinatoria de los criterios de Relación son imposibles de conseguir utilizando márgenes (mínimos y máximos) de condiciones acertadas, como se explica en Filtro a Filtro en el apartado de «*Aciertos Relacionados*».

EJEMPLO SÉPTIMO

FILTRO A FILTRO

Aquí nos detendremos en pequeños ejemplos muy concretos que faciliten la comprensión de conceptos y de algunas propiedades combinatorias de los Filtros. Servirán para aclarar las explicaciones de las ayudas de pantalla y las que figuran en la primera parte de este Manual, explicaciones que damos por conocidas por no redundar en las mismas.

Los ejemplos son todos figurados, y prescindiremos de columnas (o Grupos) de 15 partidos, así fatigaremos menos al lector y centraremos la atención en los aspectos que más nos interesan.

A) Límites y Figuras

El usuario de *X15 SuperPlus* ya debe conocer los conceptos de selección de columnas en función de su número de Variantes, Equis y Doses.

Cabe señalar la importancia combinatoria de las Figuras en función del número de aciertos que deparan cuando la Columna Ganadora se diferencia en + ó - un signo con alguna de las Figuras jugadas.

Cada Figura nos da premios de 13 (1 solo fallo) con 6 posibles Figuras Ganadoras distintas. Por ejemplo una Figura con un número A de Equis y un número B de Doses, daría premios de 13 con las siguientes Figuras Ganadoras:

EQUIS	DOSES
A	(B+1)
(A+1)	B
A	(B-1)
(A-1)	B
(A-1)	(B+1)
(A+1)	(B-1)

NOTA: En dobles, donde A=0, ó B=0, naturalmente son imposibles las Figuras Ganadoras con A-1 ó B-1

B) Aciertos sobre otros Pronósticos

Aquí se encuadran todos los Filtros que toman como referencia para la selección de columnas distintos conjuntos de signos o pronósticos (columnas) libremente introducidos por el quinielista.

Entroncan directamente con la naturaleza del juego de la Quiniela, ya que se apoyan en el distinto grado de "credibilidad" que puede ofrecer cada conjunto de signos o pronósticos. De ahí la gran riqueza de sus posibilidades combinatorias, las más abiertas a la pericia e imaginación del jugador. Los filtros que relacionan columnas y límites de aciertos son los únicos (junto a Figuras Relacionadas) que permiten desarrollar por sí mismos la combinatoria de condiciones.

COLUMNAS BASE INDEPENDIENTES

Este Filtro no debe plantear mayores problemas. Se trata de seleccionar las columnas en función del número de signos que presenten de cada Columna Base introducida.

Los **aciertos seguidos** solo contabilizan los signos presentes en cada columna, como podemos observar en este ejemplo: los aciertos de las casillas 4ª y 6ª son seguidos porque la Columna Base no presenta ningún signo en la casilla 5ª.

Col Ganadora Col Base con 3 aciertos

1º 2
2º X
3º 1
4º X
5º 1
6º 2

1º 2
2º 1
3º
4º X
5º
6º 2

} 2 aciertos seguidos

ACIERTOS RELACIONADOS

Es sin duda una de las opciones de mayor potencia combinatoria, conocida perfectamente por los usuarios de **X15-Plus**.

Permite establecer diferentes Bloques donde se pueden Relacionar con total libertad conjuntos de "Columnas" con conjuntos de posibles "Aciertos". **Estos Aciertos tienen que cumplirse, pero en cualquier orden y en cualquiera de las Columnas del bloque.**

Mediante este Filtro podemos aproximarnos a la Columna Ganadora en función del margen concreto de certidumbre que pueden ofrecer distintos conjuntos de pronósticos (Columnas), pero sabiendo que esta certeza (expresada en número de aciertos) puede estar contenida en cualquiera de las Columnas introducidas, sin saber, ni tener que determinar a priori, en cual de ellas.

Veamos un ejemplo sencillo donde relacionamos tres Columnas A, B y C con tres límites de Aciertos. No nos importa la composición de las columnas, sino observar las distintas distribuciones de

Bloque de condiciones		
Col 1	Col 2	Col 3
A	B	C
Relación de aciertos		
	Min	Max
1º	6	9
2º	5	8
3º	3	6

Posibles aciertos que cumplen la condición anterior		Col 1	Col 2	Col 3
		A	B	C
LA COLUMNA GANADORA PUEDE TENER LOS SIGUIENTES ACIERTOS CON CADA UNA DE LAS TRES COLUMNAS A, B Y C		1º	2º	3º
		6-9	5-8	3-6
		1º	3º	2º
		ó 6-9	3-6	5-8
		2º	1º	3º
		ó 5-8	6-9	3-6
		3º	1º	2º
		ó 3-6	6-9	5-8
		2º	3º	1º
		ó 5-8	3-6	6-9
		3º	2º	1º
		ó 3-6	5-8	6-9

aciertos en cada columna.

El concepto de *Aciertos Relacionados* no debe confundirse con las posibilidades que ofrece establecer un margen de condiciones acertadas sobre columnas individuales. Veamos este ejemplo básico sobre dos columnas A y B, se quiere establecer la siguiente "Relación": en una de las columnas (cualquiera) queremos

tener de **6 a 7** aciertos, y en la otra de **5 a 7**.

Para intentar obtener esta relación mediante condiciones acertadas, tendríamos que establecer dos condiciones iguales para cada

Posible planteamiento sobre nº de condiciones acertadas						
	Col A	Col B	POSIBLES CONDICIONES ACERTADAS			
			1º	2º	3º	
1ª 2 COND	6-7	6-7	1º 1 a 2	1 a 2	1 . 1	
2ª 2 COND	5-7	5-7	2º 1 a 2	0 - 1	1 . 1	
Por ejemplo una columna con 2 aciertos en A y 7 aciertos en B cumpliría los tres planteamientos de condiciones						

columna y luego determinar un mínimo y/o máximo de condiciones acertadas.

Obsérvese que con cualquier margen de condiciones acertadas entre 1 y 2 ó 0 y 2, una columna que presentase 6 ó 7 aciertos sobre alguna de las columnas sería siempre aceptada (cumple una condición), independientemente del número de aciertos que tuviera con la otra columna. Si en algún margen limitamos el máximo de

condiciones acertadas a una, no jugaríamos columnas que tuviesen 7 aciertos en ambas Columnas Base. Mediante columnas individuales y número de condiciones acertadas es imposible obtener la selección de columnas que permiten los *Aciertos Relacionados*.

El concepto de *Aciertos Relacionados* adquiere aún más relevancia si se tiene en cuenta que:

1º Se pueden relacionar cualquier número de columnas (máximo 16) con cualquier número de aciertos (desde 1 hasta 8).

COLUMNAS ACERTADAS

Es una variante del concepto de *Aciertos Relacionados* que aporta nuevas e interesantes posibilidades combinatorias para la selección de columnas.

Su concepto es claro: se trata de introducir cualquier número ("N") de Columnas y luego poder establecer el número **mínimo y/o máximo de Columnas acertadas**. Una columna estará acertada cuando estén acertados TODOS sus pronósticos.

Veamos una primera posibilidad con el siguiente

Bloque de 3 columnas con posibles signos fijos			
	Col 1	Col 2	Col 3
1º	X2		
2º	1		
3º	1	1	
4º	X		
5º		X2	
6º			1X
7º		2	
8º			X2
COLUMNAS ACERTADAS			
	Min	Máx	
	1	2	

ejemplo.

Aquí hemos introducido tres columnas, tres conjuntos de signos, que hipotéticamente consideramos como tres posibles conjuntos de "fijos". Observe que cada columna con

estos posibles "fijos" abarca un número diferente de partidos. Como cada uno de estos pronósticos (Columnas) nos

inspiran un alto grado de confianza, decidimos que las columnas que formen la combinación tengan 1 ó 2 de estas 3 Columnas acertadas.

Bloque de columnas probables sobre distintos conjuntos de partidos						
	Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	Col 5	Col 6
1º	1	1X				
2º	1X	2				
3º	2	X				
4º			1	X		
5º			X	2		
6º					X	1
7º					X2	X
8º					2	X
1º Conjunto o subgrupo: Partidos 1º, 2º y 3º						
2º " " " " : " 4º y 5º						
3º " " " " : " 6º, 7º y 8º						
						COLUMNAS ACERTADAS
						Min Máx
						1 2

Vamos a situarnos ahora en el otro ejemplo.

En este caso sobre tres conjuntos de partidos: (1º, 2ª y 3ª); (4º y 5º); (6º, 7º y 8º), hemos introducido dos columnas en cada uno de ellos (podemos suponer que son dos posibles columnas lógicas).

Como son columnas diferentes, en cada conjunto de partidos acertaremos una columna u otra, pero no las dos a la vez. Por tanto el máximo de columnas que podemos acertar son tres (una en cada conjunto de partidos).

En este ejemplo, al establecer el mínimo y máximo de columnas acertadas, en realidad estamos estableciendo

el número de conjuntos de partidos en el que alguno de sus pronósticos (columnas) tiene que ser totalmente correcto.

Por tanto en cada *Bloque de "N" columnas* se podrá distinguir entre distintos conjuntos de partidos y asignar a cada uno desde una hasta varias columnas (pronósticos). Estos conjuntos de partidos pueden compartir, o no, casillas en común.

Se podrán crear distintos Bloques, **situando en cada Bloque los pronósticos/columnas que correspondan a un mismo nivel de credibilidad**. Así se podrán establecer tantos Bloques como diferentes grados de credibilidad ofrezcan

ACIERTOS ACUMULADOS

Permite seleccionar las columnas para la combinación en función del número de aciertos que vayan **"Acumulando"** (sumando) con cada una de las Columnas introducidas en un Bloque de "Aciertos

Bloques de Aciertos Acumulados				
	Col 1	Col 2	Col 3	
1º	1	1	X	
2º	X2	2	2	
3º	1			
4º		X		
5º	1		1	
	3 Ac	2 Ac	1 Ac	
Esta Columna Acumula				
C. Ganadora				
1º	1	3	3 Aciertos en Col. 1	
2º	X	+		
3º	2	2	2 Aciertos en Col. 2	
4º	X	+		
5º	1	1	1 Acierto en Col. 3	
Total 6 aciertos acumulados				

Acumulados". Ejemplo:

Podemos observar como la columna del ejemplo Suma (Acumula) 6 aciertos entre las tres Columnas del Bloque.

La Relación que efectúa esta opción sobre las columnas de un Bloque es muy particular. Por un lado es de carácter muy amplio para cada una de las columnas individuales (en principio cualquier columna puede tener acertados todos o ninguno de sus pronósticos), pero por otro puede ser mucho mas estricta en conjunto, al acotar la suma de aciertos que se pueden "Acumular" entre todas las Columnas del Bloque.

ACIERTOS CONDICIONADOS

Permite que el margen de aciertos que se establezca en una Columna Base, sólo actúe como Condición para las cols. que previamente cumplan los aciertos establecidos en una primera Columna de tipo "Si".

Las columnas que **NO** tengan el margen de aciertos fijado en la Columna "Si", pasan directamente a otra Condición (si hay) o a la combinación.

Las columnas que **SI** cumplan con los aciertos fijado en la Columna "Si", tendrán que cumplir el margen de aciertos (Condición)

Sí	Col 1	Entonces	Col 2
1º	1	1º	
2º	1	2º	
3º		3º	X2
4º		4º	X2
5º		5º	X2
2 aciertos		1 a 2 aciertos	
1º	1	Con estos signos las columnas si tendrían que cumplir la condición de la 2ª Columna, ya que tienen Dos aciertos con la primera	
2º	1		
3º	?		
4º	?		
5º	?	Las Columnas que no tienen 2 aciertos con la primera columna NO se ven afectadas por las condiciones de la segunda col. Pasan directamente de esta condición	
1º	1		
2º	X		
3º	?		
4º	?		
5º	?		

establecido en la segunda Columna.

Obsérvese que la primera columna actúa como una condición "Ambiente": no elimina ninguna columna, sólo sirve para determinar que propiedades tiene que tener una columna para ser filtrada por

ELIMINACIÓN DE COLUMNAS

Permite eliminar directamente de la combinación todas las columnas que presenten simultáneamente determinados conjuntos de signos.

Cualquier conjunto de signos que no quieran jugarse simultáneamente basta con introducirlos en una "Columna de

Columna Eliminadora

1º	X	Indica que no queremos jugar las columnas que presenten exactamente estos 3 signos en los partidos 1º, 2º y 3º
2º	1	
3º	2	
4º	-	
5º	-	

A

1º	X	Cualquier Columna que presentara estos tres signos a la vez sería eliminada de la combinación
2º	1	
3º	2	
4º	?	
5º	?	

B

1º	X	Estas columnas NO serían eliminadas ya que sólo presentan 2 de los 3 signos de la Col. Eliminadora
2º	1	
3º	X	
4º	?	
5º	?	

Eliminación".

Así, si introducimos una "Columna de Eliminación" sencilla sobre los 15 partidos, solo estaríamos eliminando una sola columna (la propia columna introducida).

Si introducimos una "Columna de Eliminación" que afecte a un único partido, significa que no jugaremos ninguna columna en la combinación con dicho signo.

Cada "Columna de

C) Filtros sobre Patrones de Signos

Las diversas distribuciones o agrupaciones (patrones) que pueden presentar los signos "1", "X", "2", y/o "Vtes." entre las casillas de una columna, y sus posibles repeticiones, dan origen a los distintos Filtros que agrupa esta opción.

Salvo "**Coincidencias**", donde hay que proceder a una selección de partidos, todos los Filtros aquí encuadrados **afectan** única y exclusivamente **a todas las casillas pertenecientes al Grupo o SubGrupo** donde se apliquen.

Son tipos de condiciones que se apoyan básicamente en observaciones estadísticas que prescinden (o pueden prescindir) de la naturaleza previa de los partidos que provocan cada Columna Ganadora.

Por eso son los Filtros que más pueden ignorar los partidos concretos que componen cada quiniela, de aquí su atractivo para determinadas estrategias de juego.

Pero estos Filtros, como todos los demás, también pueden contemplarse desde sus cualidades exclusivamente combinatorias. Veamos este ejemplo de cinco dobles a "1X" condicionados a 2 y 3 "Equis" donde aplicamos la interesante Condición de "DIBUJOS" de signos se-

Sobre 5 partidos a «1X»											
2 «Equis» Dibujo 1-1						3 «Equis» Dibujo 2-1					
1º	2º	3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	X	X	X	1	1	1	1º	X	X	1	X
2º	1	1	1	X	X	1	2º	X	X	X	1
3º	X	1	1	1	1	X	3º	1	1	X	X
4º	1	X	1	X	1	1	4º	X	1	1	X
5º	1	1	X	1	X	X	5º	1	X	X	1

Sobre las dos "Equis" jugamos el Dibujo: 1 1 (las dos "X" separadas), y sobre las tres "Equis" jugamos el Dibujo: 2 1 (dos "X" juntas y una separada). Pues bien, observe como estas 12 columnas, que solo emplean el 60% de las columnas con 2 y 3 "X", nos garantizan de 1 a 3 premios de 13 aciertos (un sólo fallo entre estos cinco partidos) siempre que entre estos encuentros salgan desde 1 hasta 4 "Equis" en cualquier posición y con cualquier distribución de las "X".

El dibujo 2-1 (de 3 "X") nos daría el 13 siempre que salgan sólo dos "X" y juntas, o con cualquier distribución de 4 "X". El dibujo 1-1 (de 2 "X") nos daría el 13 siempre que salgan 3 "X" juntas o 3 "X" separadas, o una sola "X". Lógicamente tenemos un 60 por ciento de posibilidades de

APARICIONES DE SIGNOS SEGUIDOS

Permiten seleccionar las columnas en función del número de signos consecutivos (seguidos) que pueden presentar entre los partidos que formen el (Grupo o el SubGrupo).

Cualquier duda que plantee este Filtro podrá despejarse mediante las ayudas del programa.

DIBUJOS DE SIGNOS SEGUIDOS

Posibilitan una selección más rigurosa y exacta de la **distribución de signos seguidos** que deben llevar las columnas de una combinación.

Permiten determinar, para cada número concreto de cada signo, la distribución exacta del número de signos que pueden aparecer juntos y/o separados.

Veamos este ejemplo sobre un hipotético Grupo de partidos condicionados a que salgan 5 y 6 variantes. Y supongamos que también hemos querido condicionarlos (por "Apariciones de Signos Seguidos") a que salgan de 2 a 3 variantes seguidas.

Pues bien estos son los "Dibujos", o posibles distribuciones, que 5 y 6 variantes pueden tener con 2 y 3 variantes seguidas.

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

Ejemplo 7º

X15-SuperPlus

puramente estadística), pero también a la posición de las casillas al margen de la naturaleza de sus encuentros: por cuadrantes, casillas pares e impares, etc.

Aquí vemos un ejemplo donde hemos seleccionado los dos primeros cuadrantes del boleto (casillas 1ª a 4ª y casillas 5ª a 8ª) y las hemos agrupado según su orden natural: 1ª con 5ª; 2ª con 6ª; 3ª con 7ª; 4ª con 8ª. De esta forma se podría fijar el número de signos coincidentes (COINCIDENCIAS) admitidos entre los dos primeros cuadrantes de la quiniela.

COINCIDENCIAS			Esta columna tiene 2 coincidencias	Esta columna tiene 3 coincidencias	Esta columna tiene 4 coincidencias
1º	1º		1º X	1º X-1º	1º X-1º
2º	2º		2º 1	2º 1-2º	2º 1-2º
3º	3º		3º 2-3º	3º 2	3º 2-3º
4º	4º		4º 1-4º	4º 1-4º	4º 1-4º
5º		1º	5º 2	5º X-1º	5º X-1º
6º		2º	6º X	6º 1-2º	6º 1-2º
7º		3º	7º 2-3º	7º X	7º 2-3º
8º		4º	8º 1-4º	8º 1-4º	8º 1-4º

A la derecha vemos tres posibles columnas ganadoras. Obsérvese que la primera columna presenta *DOS* Coincidencias, la segunda *TRES*, y en la tercera se dan

CUATRO Coincidencias o sea: los cuatro signos del primer cuadrante del boleto se repiten idénticamente en el segundo cuadrante.

PARES, TRÍOS, CUARTETOS Y QUINTETOS

Este criterio de selección de columnas se apoya en una curiosa observación, que permite contemplar las Columnas Ganadoras no como un conjunto de signos "Unos", "Equis" y "Doses", sino como un conjunto de agrupaciones de:

- Dos signos consecutivos: PARES.
- Tres signos consecutivos: TRÍOS.
- Cuatro signos consecutivos: CUARTETOS.
- Cinco signos consecutivos: QUINTETOS.

Así, por ejemplo, en el caso de los PARES, las Columnas Ganadoras estarán compuestas por diferentes repeticiones de estos nueve elementos:

LOS NUEVE PARES POSIBLES

1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	1	1	X	X	X	2	2	2

Y de la misma forma que podemos proceder a la selección de columnas en función del número de "X" y "2" que presenten, al situarnos desde esta óptica podemos proceder a la selección de columnas en función del número de veces que puede aparecer (repetirse) cada "PAR" de signos, o cada "TRÍO", etc.

La selección del número de apariciones de cada elemento (Par, Trío, etc.) podemos efectuarla:

A De forma INDIVIDUAL para cada uno de ellos. Entonces podemos proceder a determinar el mínimo y/o máximo de apariciones que queremos para cada elemento

concreto (Par, Trío, etc.) que queramos condicionar.

B De forma RELACIONADA, donde podemos proceder a elegir un Bloque de varios elementos diferentes (Pares, Tríos, etc.) y determinar el mínimo y/o máximo de apariciones que pueden tener el conjunto de elementos seleccionados en el Bloque.

Pero las apariciones de estos elementos, o agrupaciones de signos (Pares, Tríos, Etc.), pueden observarse y contabilizarse, y por tanto configurarse, de forma diferente.

Solapados o No Solapados:

Podemos distinguir entre elementos (Pares, Tríos, Etc.) SOLAPADOS, O NO SOLAPADOS.

Ejemplo 7º

X15-SuperPlus

Esta observación permite determinar si se contabilizan (Solapa-dos) todas las apariciones de cualquier elemento, o si un mismo Par, o Trío, Etc. no puede compartir casillas en común (No puede Solaparse) consigo mismo.

Veamos un ejemplo con Tríos sobre un grupo de 5 partidos. Un conjunto de cinco partidos da origen (de forma No circular) a tres posibles Tríos. Primero: casillas 1ª, 2ª y 3ª; segundo: casillas 2ª,

(casillas 1ª, 2ª y 3ª), al NO poder Solaparse consigo mismo no se puede contabilizar su aparición en las casillas 3ª, 4ª u 5ª, el mismo Trío compartiría (se solapa) en la casilla 3ª.

En cambio en la segunda columna, donde los tres Tríos que aparecen son diferentes, no hay diferencia en el número de apariciones entre Solapados y No Solapados.

RECUERDE:

En SOLAPADOS se contabilizan todas las apariciones posibles, independientemente del número de veces que se solape un mismo elemento. Por ejemplo 4 "unos" seguidos originarían 3 pares 11.

En NO SOLAPADOS ningún elemento puede solaparse consigo mismo. Por ejemplo 4 "unos" seguidos sólo originarían dos pares 1-1

Circulares o No Circulares

Otra posible configuración. En el ejemplo anterior hemos observado la columna como NO CIRCULAR, es decir de forma lineal. De forma que las últimas casillas no pueden buscar formar Par, o Trío, Etc. con las primeras.

Pero también se puede observar una columna de forma Circular contabilizando todos los Pares, Tríos, Etc., que pueden formarse hasta llegar a la última casilla del Grupo.

Veamos la misma columna anterior donde ahora contabilizamos los Tríos de forma "Circular". A la izquierda se contabilizan sus apariciones como CIRCULARES y Solapados. A la derecha como CIRCULARES y No Solapados.

No circulares				
Col.	Tríos solapados		Tríos no solapados	
1º	1	1	1	
2º	X	X X	X X	
3º	1	1 1 1	1 1 -	
4º	X	X X	X -	
5º	1	1	-	
2 Tríos 1 X 1			1 Trío 1 X 1	
1 Trío X 1 X			1 Trío X 1 X	

Col.	Tríos solapados		Tríos no solapados	
1º	1	1	1	
2º	X	X X	X X	
3º	1	1 1 1	1 1 1	
4º	2	2 2	2 2	
5º	1	1	1	
1 Trío 1 X 1			1 Trío 1 X 1	
1 Trío X 1 2			1 Trío X 1 2	
1 Trío 1 2 1			1 Trío 1 2 1	

Sobre la primera columna podemos contemplar que al configurar/observar los Tríos como Solapados el Trío 1-X-1 contabiliza dos apariciones, mientras que si configuramos los Tríos como NO solapados el Trío 1-X-1 sólo presenta una aparición

Si circulares				
Col.	Tríos solapados		Tríos no solapados	
1º	1	1º 1	1º 1	
2º	X	2º X 2º X	2º X 2º X	
3º	1	3º 1 3º 1 3º 1	3º 1 3º 1 3º -	
4º	X	4º X 4º X 4º X	4º X 4º - 4º X	
5º	1	5º 1 5º 1 5º 1	5º - 5º 1 5º 1	
2 Tríos 1 X 1			1 Trío 1 X 1	
1 Trío X 1 X			1 Trío X 1 X	
1 Trío X 1 1			1 Trío X 1 1	
1 Trío 1 1 X			1 Trío 1 1 X	

Los quinielistas que decidan utilizar las «Agrupaciones de Signos Pares, Tríos, etc.», podrán configurarlas como deseen, tanto para cada elemento individual, como para cada Bloque donde se relacionen los distintos elementos. X15-SuperPlus le propone por defecto la configuración Solapados y No Circulares

En este primer caso hemos valorado los signos con los puntos que obtendrían los equipos en caso de **empate o victoria**. En los dos primeros partidos valoramos la victoria de los equipos locales, y en los dos segundos la victoria de los equipos visitantes. Al establecer una suma de puntos entre 4 y 7, lo que estamos diciendo es que sólo queremos jugar las columnas que cubran las siguientes posibilidades: *Entre los dos primeros equipos locales y los dos segundos visitantes, como mínimo deben sacar 4 puntos* (lo que implica que al menos uno debe ganar y otro empatar, o los cuatro empatar), y *como máximo deben sacar 7 puntos* (lo que implica que como máximo pueden ganar dos equipos y empatar otro, o ganar

peso les hemos asignado **un valor 2**, el doble que a los otros, que les asignamos el **valor 1**. Al limitar la suma de estas valoraciones a **mínimo de 4 y máximo 6** (la máxima posible), estamos jugando columnas con las siguientes características: *si sólo presentan uno de los dos signos más fijos (de valor 2) obligamos a que salgan los otros dos signos menos probables, si salen los dos signos de mayor peso ($2+2 = 4$) en los otros partidos puede salir cualquier signo*.

Esta u otra utilización similar del **Filtro de Valoraciones**, dota al

quinielista de un perfecto control de las columnas que decide jugar. Pero si se utiliza para valorar cada signo por su probabilidad de aparición (expresada en tantos por ciento) se debe ser consciente de: **las sumas (mínima y/o máxima) nunca pueden reflejar la probabilidad real de aparición de una columna** (ver Pronóstico de Porcentajes), el jugador pierde el control real de las columnas que está seleccionando para jugar.

Dado que Valoraciones se incorporan en SubGrupos, **X15-SuperPlus** permite crear tantos

E) Subgrupos relacionados

Asignando un peso distinto a los signos más probables

		VALORACIÓN			
BASE		1	X	2	
1º	1	1º	2		Suma
2º	X	2º		1	
3º	1	3º	1		
4º	2	4º		2	
				Mín	Máx
				4	6

En este segundo ejemplo hemos puesto una **Col. Base** donde el UNO del primer partido y el DOS del cuarto partido los consideramos mucho más lógicos, y por tanto con mayor peso, que los otros signos. Pues bien, para reflejar este punto de vista, a estos signos de mayor

Otra de las opciones más potentes e interesantes de X15-SuperPlus y a la vez de más fácil comprensión. Junto a las cualidades y posibilidades combinatorias que por sí solas ofrecen las Figuras, se añade la capacidad de Relacionarlas e Interrelacionarlas que aporta este Filtro.

Abre paso a dos opciones: "Figuras Independientes" y "Figuras Relacionadas".

FIGURAS INDEPENDIENTES

Permite Relacionar *Figuras Independientes* (por mínimo y máximo de apariciones) con hasta diez Subgrupos diferentes

de partidos. Es decir una *Figura* concreta puede y tiene que aparecer tantas veces (Mín. y/o Máx.) como indiquemos, pero **da exactamente igual en que Subgrupo o Subgrupos** de los incluidos en la relación **aparezca**.

Veamos este ejemplo donde **relacionamos 3 Subgrupos** diferentes (A, B y C) **con dos Figuras**, la 2-1 (2 equis y 1 dos) y la 1-2 (1 equis y 2 doses), y establecemos que cada Figura debe aparecer una sola vez (mín.=1; máx.=1). Esto quiere decir que en uno de los tres Subgrupos (cualquiera, pero en uno solo) **debe aparecer la Figura 2-1**, y que en otro Subgrupo (también cualquiera pero en uno solo) **debe aparecer la Figura 1-2**.

Ejemplo 7º

X15-SuperPlus

Figuras independientes

Subgrupo

A

X

2

Mln

Max

"

B

2

1

→

1

1

"

C

1

2

→

1

1

Tod.:

Indica que en ese subgrupo se juegan todas las figuras posibles **menos las dos seleccionadas**: La 2-1 y 1-2, ya que caso de salir acumularían 2 apariciones, y hemos establecido un máximo de 1 aparición para cada una

Distribución de figuras que se juegan en subgrupos

Sub

A

1º

2º

3º

4º

5º

6º

"

B

2 1

2 1

2 1

1 2

Tod.

Tod.

"

C

1 2

1 2

Tod

Tod

2 1

1 2

"

C

Tod

Tod

1 2

2 1

1 2

2 1

Aquí observamos las 6 variaciones posibles que pueden tener las **Figuras 2-1 y 1-2** apareciendo una sola vez en cualquiera de los tres *Subgrupos*. Variaciones que jugaríamos con la Condición del ejemplo y que **X15-SuperPlus** se encargaría de desarrollar.

Como puede observarse este Filtro por sí mismo también permite desarrollar la **combinatoria de condiciones**. Pero su potencia desde este punto de vista aún se destaca más si tenemos en cuenta que aporta una única Condición al Grupo.

Al incorporar este Filtro en *SubGrupos* se podrán crear tantas relaciones de *Figuras*

FIGURAS RELACIONADAS

Esta opción permite **Relacionar un conjunto de hasta 10 Figuras** distintas **con hasta 10 Subgrupos** diferentes. El Mínimo y Máximo de apariciones que se establezca puede

cumplirlo cualquiera de las *Figuras Relacionadas*, o cualquier combinación de éstas, sobre cualquiera de los *Subgrupos* incluidos en la Relación.

Veamos este ejemplo donde de nuevo relacionamos 3 *Subgrupos* diferentes (A, B y C) con dos *Figuras relacionadas* la **3-0** (3 "equis" y 0 "doses") y la **2-0** (2 "equis" y 0 "doses"). Pedimos que las dos figuras (cualquiera de ellas) *sumen una sola aparición* (Mín. = 1; Máx. = 1)

En el cuadro de abajo observamos las distintas variaciones que jugaríamos, que obligan y permiten que: o bien la **Figura 3-0**, o bien la **Figura 2-0**, **aparezcan una sola vez** (tal y como indicamos en la Condición) sobre cualquiera de los tres *Subgrupos*.

Esta condición del ejemplo, tal y como está, sería típica para aplicar sobre *Subgrupos* donde tenemos la certeza de que en alguno de ellos no saldrá ninguna *Figura* con un "dos", pero a priori no sabemos en cual. Por ejemplo en cualquier división clásica del boleto en 4 ó 5 *SubGrupos* de partidos.

Tanto Figuras Individuales como Fig. Relacionadas aportan una única Condición al Grupo. Ambas abren nuevos puntos de apoyo para desarrollar estrategias de juego cimentadas en las posibilidades combinatorias de las Condiciones.

Figuras relacionadas

Subgrupo	A	X	2	Mln	Max
"	B	3	0	1	1
"	C	2	0		

Tod.:

Indica que en ese subgrupo se juegan todas las figuras posibles menos las dos seleccionadas. La 2-0 y la 3-0 ya que caso de salir acumularían 2 apariciones, y hemos establecido un máximo de 1 aparición para cada una.

Distribución de figuras que se juegan en subgrupos

		1º	2º	3º
Sub	A	2-0 ó 3-0	Tod	Tod
"	B	Tod	2-0 ó 3-0	Tod
"	C	Tod	Tod	2-0 ó 3-0

EJEMPLO OCTAVO

PRE- CONDICIONES (AMBIENTES)

Acabamos de ver algunas posibilidades, Filtro a Filtro, que un sólo Grupo de partidos abre para proceder a la selección de columnas para una combinación.

También hemos visto someramente los tipos de condiciones que por sí solos permiten desarrollar la combinatoria de condiciones, posibilidades combinatorias que se analizan más en perspectiva desde los ejemplos 2º al 6º, donde también se desgrena el poder combinatorio que implica concebir un Grupo como una serie de partidos con todas sus Condiciones asociadas, incluyendo sus Subgrupos. A partir de aquí nos podemos plantear la siguiente pregunta:

¿Hay alguna razón para que todas las columnas de partida de una combinación se sometan a las mismas condiciones, a los mismos criterios de selección?

Es evidente que no hay ninguna razón que obligue a ello. Es más, las diversas características que presenta una Columna Ganadora no están aisladas unas de otras, sobre todo si tenemos en cuenta su relación con el valor que adquieren los premios.

Mediante esta opción podemos conseguir que las Condiciones de un Grupo sólo afecten a columnas que reúnan una serie de características o propiedades previas. Por eso decimos que las Condiciones de ese Grupo se sitúan en un **"Ambiente"** específico.

Esto nos hace introducirnos en **las Condiciones de clase "Sí."**, que se desglosan en condiciones **"Sí. Y."** y condiciones **"Sí. O."**. Veamos esto.

Cualquier quinielista esta familiarizado con las condiciones clásicas, *que son todas de clase "Y"*. Es decir: las columnas de una combinación tienen que cumplir

esta condición "Y" esta, "Y esta...", situando tantos "Y" como Condiciones hubiere. De esta óptica nace el concepto de poder *"fallar"* alguna condición, ya que las columnas de una combinación tenían que cumplir toda una ristra de condiciones, condiciones que además se solían concebir todas de forma lineal.

Ya se indico antes, y los usuarios de nuestro anterior programa *X15-Plus* ya están familiarizados con ello, como las condiciones de clase "Y" tampoco tienen porque concebirse linealmente, sino en su mayor o menor grado de credibilidad. Es la filosofía de *Aciertos Relacionados* que todos conocemos.

El concepto de las condiciones de clase "Sí" es muy simple. Permiten establecer que: **Sí** determinadas columnas cumplen **"estas propiedades"**, **entonces deben someterse a esta "serie de Condiciones"**

para ser aceptadas para la combinación".

"Estas propiedades": Son las condiciones "Ambiente", o el "AMBIENTE" del Grupo.

La **"serie de condiciones"**: Son las Condiciones (Filtros y/o Subgrupos) del Grupo.

Caso Primero

Podríamos querer que: "las columnas que presenten los tres "unos" más fijos del boleto, y dos o tres variantes sobre las variantes más claras, deben llevar un **mínimo de ocho variantes** y un **mínimo de tres resultados sorpresa** en el resto de los partidos. Obsérvese que estas condiciones (3 sorpresas y al menos 8 variantes) sólo se quieren para las columnas que cumplen unas propiedades previas (las que llevan los tres "unos" más fijos y las dos o tres "variantes" más claras).

En este caso estamos ante condiciones de clase “Sí.. Y..”.

Es decir, “*Sí*” las columnas presentan tres “unos” (sobre los 3 “unos” más fijos).. “*Y*” dos o tres variantes (sobre las variantes más claras), entonces para ser aceptadas para la combinación deben someterse a las siguientes Condiciones: 1º al menos deben tener 8 variantes. 2º al menos deben presentar tres sorpresas en el resto de partidos del boleto.

Para conseguir esto bastaría con:

PRIMERO: Entrar en el “*Ambiente*” del Grupo” y meter las dos “*pre- condiciones*” mediante dos Columnas Base.

SEGUNDO: Ir a Filtros de dicho Grupo para introducir las dos Condiciones que tienen que cumplir las columnas que serán captadas por el “*Ambiente*”.

Caso Segundo

Ahora podríamos querer: “*Sí*” las columnas de partida presentan

tres “unos” sobre los 3 “unos más fijos del boleto, “*O*”.. *si* presentan dos o tres variantes sobre las 3 variantes más claras del boleto, entonces para ser aceptadas para la combinación deben tener en su conjunto al menos ocho variantes y al menos tres sorpresas sobre el resto de los encuentros.

Es evidente que aquí queremos utilizar y **estamos ante condiciones de clase “Sí.. O..”**

Observemos la diferencia con las anteriores. En las de clase “*Sí.. Y..*” las columnas tienen que cumplir linealmente todas las propiedades impuestas (*condiciones Ambiente*) antes de ser aceptadas por los Filtros de ese Grupo. En el **Caso Primero** para que las columnas de la combinación cumplan las condiciones referidas (un mínimo de 8 variantes y de 3 sorpresas), deben presentar los 3 “unos” más fijos y **además** las dos o tres variantes más claras.

Mientras que en este segundo

Caso decimos:

Si tienen los 3 “unos” más fijos (con lo que no se obliga a ningún número de signos sobre las variantes más claras), entonces...(deben cumplir las Condiciones referidas)

O si tienen 2 ó 3 variantes de las más claras (con lo que no se obliga a ningún signo sobre los “unos” más fijos) entonces...(deben cumplir las Condiciones referidas).

Para conseguir esta condición de clase “*Sí.. O..*” bastaría con:

PRIMERO: Crear un Grupo introduciendo las Condiciones referidas en Filtros e introducir en *Ambiente* sólo la primera Columna Base para pedir 3 aciertos en los 3 “unos” fijos”.

SEGUNDO: Duplicar el Grupo anterior y proceder en el nuevo Grupo a modificar exclusivamente las “*condiciones Ambiente*” (sustituir la Columna Base anterior por la de las 3 variantes más claras donde pediremos 2 ó 3 aciertos).

EN RESUMEN.- Condiciones de clase “*Sí.. Y..*”. Podemos definir tantas propiedades previas a las columnas que serán aceptadas por un Grupo como número de “*pre- condiciones*” se introduzcan en dicho Grupo. Podrán añadirse tantas propiedades previas (“*Y*”) como número de “*pre- condiciones*” se introduzcan en un mismo Grupo.

Condiciones de clase “*Sí.. O..*”. Permiten establecer tantos condicionantes de clase “*O*” cómo Grupos queramos crear o duplicar. Cada Grupo debe tener las mismas Condiciones reales (Filtros y Subgrupos), tan solo se diferenciarán por sus “*pre- condiciones*”.

Las “*pre- condiciones*” (*Ambientes*) representan en realidad “**Criterios de Elección**” (eligen las columnas que

serán tratadas por un Grupo en concreto), no son “*Criterios de Selección*” o Condiciones. Por tanto nunca se verán afectadas por el “*Margen de Condiciones acertadas*” de un Grupo. El “*Margen de Condiciones*” sólo afecta a las Condiciones reales del Grupo (Filtros y Subgrupos).

Por lo demás un Grupo afectado por *condiciones Ambiente* se comportará como cualquier Grupo. Puede incorporar su “*Margen de Condiciones*” a acertar y podrá integrarse en cualquier “*Relacionador de Grupos*”. A partir de aquí, los quinielistas que decidan incorporar a su estrategia de juego “*condiciones Ambiente*” irán descubriendo un horizonte de nuevas posibilidades combinatorias.