



Manual del usuario



informática Q

Guía Rápida

- Cómo hacer una Combinación
- Cómo escrutar una Combinación
- Qué información estadística ofrece X15 Super Plus
- Cómo actualizar las Jornadas
- Cómo modificar una Combinación
- Dónde se guarda una Combinación



Cómo hacer una combinación

Se hace en tres pasos. Si además la queremos "Reducida" necesitamos un 4º paso.

• 1º PASO •

Entramos en **"Iniciar" Combinación** para:

- Dar un nombre a la Combinación (Jugada) que vamos a hacer

Opcionalmente:

- Entraremos en **"Datos de Jornada"** para activar el boleto con los partidos de esa jornada que veremos en el Pronóstico General y los Filtros.

• 2 º PASO •

Vamos al Menú **"Elaborar Combinación"**:

Primero entramos en:

"Pronóstico General": para seleccionar los signos fijos, dobles o triples que vamos a jugar en cada partido. (No jugaremos ningún signo 1, X ó 2 que no hayamos pronosticado aquí).

Luego entramos en **"Filtros (Condiciones)"**: para dar las condiciones que tendrán que cumplir las columnas que forman la combinación.

Ejemplo: Supongamos que sólo queremos apostar por columnas que tengan de 8 a 9 variantes. Entonces entraríamos en el filtro "Límites, Figuras de variantes, X y 2" para seleccionar 8 y 9 variantes. X15 Super Plus al "Calcular la Jugada" sólo aceptará para nuestra Combinación las columnas del Pronóstico General que tengan: 8 ó 9 variantes, eliminando todas las demás.

También podremos jugar por Desarrollos Propios entrando en **"Aplicar Desarrollos Propios"**: donde podremos sustituir las columnas del Pronóstico General por las de un Desarrollo Propio en los partidos que queramos.

• 3 º PASO •

Vamos al menú **"Calcular Combinación"**

Entramos en **"Calcular Combinación"**

Aquí X15 Super Plus calcula y desarrolla las apuestas o columnas de la Combinación que hemos elaborado en el paso 2º ("Elaborar Combinación") operando así:

- Genera todas las columnas (apuestas) contenidas en el Pronóstico General (y las de los Desarrollos Propios si los hay).

- Si hay Filtros sólo acepta para la Combinación las apuestas que cumplen las Condiciones impuestas en cada Filtro, eliminando las demás.

NOTA: Si no estamos satisfechos con la cantidad de apuestas obtenidas podemos regresar al menú de "Elaborar Combinación", modificar Pronóstico y Filtros, y volver a "Calcular". Y continuar así hasta dar con el número de apuestas que queramos jugar.

• 4 ° PASO •

*Sólo lo daremos si queremos "**Reducir**" la Combinación condicionada al 14- 15 para jugar únicamente una combinación de columnas que aseguren como mínimo 13, 12, 11 ó 10.*

Siguiendo en el Menú "**Calcular Combinación**", Entramos en "**Reducir Combinación (al 13, 12, 11 ó 10)**"

- Aquí simplemente tendremos que elegir el índice de reducción que queremos (al 13, al 12, al 11 ó al 10) y ejecutar la Reducción.

- Para poder Reducir una Combinación es obligatorio haber pasado antes por "Calcular Combinación" (grabando) para tener grabadas las columnas de la combinación al Directo que queremos reducir.

Cómo escrutar una Combinación

Para escrutar una combinación (saber que aciertos o premios tiene) vamos al menú de "Escrutinios" y entramos en "**Escrutinio**" para

1 Abrir la Combinación que queremos escrutar.

- - Por defecto estará abierta la Combinación (Jugada) que acabamos de calcular.
- El botón "Buscar otra Combinación" nos permite abrir cualquier otra Jugada.

2 Introducir la columna Ganadora

- - Debemos introducir los 15 signos la columna Ganadora real. Pero si queremos hacer pruebas podemos introducir columnas Ganadoras ficticias.

3—Pulsar el botón "Comenzar Escrutinio"

- Entonces se escrutan todas las columnas que contiene la Combinación contra la columna Ganadora introducida, informando de la totalidad de premios y aciertos obtenidos.

La barra de herramientas da acceso directos al "**Escrutinio**" desde 

Qué información estadística ofrece X15 Super Plus

X15 Super Plus ofrece tres tipos de ayudas estadísticas:


- ***Clasificaciones:*** tanto en el Pronóstico General como en los Filtros podremos ver la Clasificación General, en Casa, Fuera y la de las últimas jornadas actualizadas hasta la jornada de 1X2 activada.
- ***Fichas partidos:*** tanto en el Pronóstico General como en los Filtros, pulsando con el botón derecho del ratón sobre cualquier partido nos aparecerá la ficha de los dos equipos con todos los resultados que se hayan producido hasta esa jornada con el resto de los equipos de su División.
- ***Ayuda estadística para los filtros:*** en cada uno de los filtros de X15 Super Plus pulsando sobre el icono de Información del Filtro, obtendremos:
 - a) Información del cálculo de la Combinación (las columnas que han pasado o no han pasado dicho Filtro).
 - b) Información estadística de las Columnas Ganadoras que hubieran cumplido o no las condiciones del Filtro.



Pulsando este icono tendremos información del Filtro con todas sus condiciones.

Cómo actualizar las Jornadas

Para actualizar los sorteos podemos hacerlo:

- **Automáticamente.** Desde la opción “**Actualizar Jornadas**” del menú “**Escrutinio**”. O desde  de la barra de herramientas se actualizan automáticamente vía Internet.
- **Manualmente.** Desde la opción “**Alta Manual de Resultados**” del menú de “**Escrutinio**”.



La actualización automática “**Actualizar Jornadas**” actualiza:

- Todos los Resultados de cada jornada de Fútbol de 1ª y 2ª y 2ª B de la Liga Española.
- Todos los resultados del escrutinio de la Quiniela: Columna Ganadora, Recaudación, Acertantes, importes de cada categoría de premios, etc.



La actualización manual “**Sorteos**” permite:

- Dar de alta manualmente los 15 signos de la combinación ganadora en la base de datos de su ordenador cuando no pueda actualizarla automáticamente vía Internet.

Sepa que:

En las situaciones que no podamos actualizar por Internet, con la actualización manual podemos tener al día todos los datos que necesita el programa para:

- Informar correctamente de las Clasificaciones y resultados de los equipos que entran en Quiniela.
- Utilizar las ayudas estadísticas sobre Columnas Ganadoras Reales que ofrecen los Filtros.
- Realizar Escrutinios Reales.

Si en algún momento cometió errores en la introducción manual de resultados o signos estos se corrigen en cuanto realice una actualización automática de todas las jornadas de la Temporada desde la opción “**Actualizar Jornadas**”.

Cómo modificar una combinación

Para modificar una Combinación ya guardada en una sesión anterior procederemos así.

1º. En el menú de *"Iniciar"* entramos en *"Abrir Combinación"*

2º. Una vez abierta la combinación ya podemos ir al menú de *"Elaborar Combinación"* y modificar a nuestro gusto Pronóstico General, y Condiciones (Filtros).

Pero **¡¡ATENCIÓN!!**

Una Jugada o Combinación realmente (siempre) consta de dos partes:

a) Los datos de Elaboración de la combinación. Es decir el **"Pronóstico General"** (total de signos jugados) y los **"Filtros"** (condiciones que deben cumplir las columnas que forman la Combinación).

b) Cada una de las columnas (apuestas) que realmente se juegan. O sea cada una de las columnas de 15 signos que forman la Combinación.

Por eso al "Abrir" una combinación y modificar Pronóstico y Filtros, en el momento de "Guardar" ó "Grabar" los nuevos datos X15 Super Plus eliminará (si las hay) las columnas asociadas a esa combinación, ya que dichas columnas ya no se corresponden con las nuevas Condiciones modificadas.

Por eso puede darse el siguiente caso:

- Queremos conservar Pronóstico, Condiciones y Columnas de una combinación grabada anteriormente.
- Pero queremos utilizar dicho Pronóstico y Condiciones de base o guía para modificarlos y obtener una nueva combinación.

Entonces debemos proceder así.

1. Una vez abierta dicha combinación, sin hacer nada, vamos a *"Guardar Como"* y la guardamos con otro nombre.

2. El nuevo nombre dado en "Guardar Como" será el nombre que tendrá la nueva combinación, por eso a todos los efectos estamos ante una nueva combinación, aunque para su elaboración tendremos de guía el Pronóstico y los Filtros de la jugada anterior que ya podemos modificar con total libertad.

Dónde se guarda una combinación

X15 Super Plus siempre guarda sus combinaciones, por seguridad, en carpetas propias. **Cuando iniciamos o abrimos una combinación siempre vemos la "Carpeta activa" donde se guardará dicha combinación.**

Podremos crear cuantas carpetas de trabajo queramos y en cualquier unidad de disco duro que tenga el sistema. X15 Super Plus en la instalación ya crea una Carpeta llamada "Combinaciones_X15".

Menú Iniciar

- Qué es
- Iniciar Combinación
- Abrir Combinación
- Datos de Jornada
- Guardar Combinación
- Guardar Como
- Visualizar Combinación
- Imprimir Combinación
- Salir




Qué es

En el Menú Iniciar realizaremos tareas indispensables cuando iniciemos una sesión como **Iniciar o Abrir una Combinación**. Tendremos que volver a él para **Guardar, Visualizar, Imprimir y Salir**.

- **Iniciar Combinación:** Daremos el nombre a la combinación que vamos a crear, y Configuraremos la Estadística que nos ayudará a elaborar la combinación.
 - **Abrir Combinación:** Abriremos una Combinación realizada con anterioridad, para volver a tratarla o realizar cualquier función que queramos.
 - **Datos de Jornada:** Activar, o crear, el boleto de cada jornada con sus equipos para que esté presente al introducir el P. General y las condiciones.
 - **Guardar Combinación:** X15 Super Plus guardará todos los datos introducidos en “Elaborar Combinación”, es decir, Pronóstico y Filtros.
 - **Guardar como:** X15 Super Plus le permite guardar la Combinación en uso con otro nombre diferente. A partir de aquí, se grabará con ese nombre.
 - **Visualizar Combinación:** Para ver todas las columnas que forman una Combinación con los signos que contiene cada una de ellas.
 - **Imprimir:** Podremos Imprimir las Condiciones o Filtros que hayamos utilizados. O Imprimir las columnas con sus signos.
 - **Salir:** Saldremos de X15 Super Plus cerrando el programa y terminando nuestra sesión de trabajo.
-

Iniciar Combinación


SIRVE PARA: Dar un nombre a la Combinación (jugada) que vamos a hacer, y “Configurar Estadística” con las temporadas y jornadas de las que queremos obtener ayuda para realizar nuestra Combinación.

Para realizar una nueva Combinación deberemos entrar en “*Iniciar Combinación*” del menú “*Iniciar*”, o bien, pulsar sobre el icono  de la barra de herramientas.


- Daremos el nombre con el que queramos que se denomine la Combinación que vamos a crear. Se guardará en la “*Carpeta activa*” que X15 Super Plus tiene por defecto (“**Combinaciones_X15**”), o bien, podremos elegir otra Carpeta de Trabajo que hayamos creado.
 - Pulsando el botón “Configurar Estadística”, elegiremos las jornadas de las que queremos obtener ayuda estadística para elaborar la combinación.
-

Abrir Combinación

SIRVE PARA: Abrir una Combinación elaborada con anterioridad, para volver a tratarla o realizar cualquier función que queramos.

Para Abrir una Combinación deberemos entrar en “*Abrir Combinación*” del menú “*Iniciar*”, o bien, pulsar sobre el icono  de la barra de herramientas.

X15 Super Plus nos mostrará todas las combinaciones grabadas en la carpeta “Combinaciones_X15” o la que tengamos activa. Si hemos creado otras carpetas podremos buscarlos en el primer cuadro de diálogo que ofrece esta pantalla. Seleccionando otra carpeta, nos aparecerán las combinaciones ahí guardadas.

El botón  nos dará información de la unidad y directorio en el que estamos.

Para no tener que recorrer todas las combinaciones grabadas en dicha carpeta hasta encontrar la nuestra, podemos hacerlo de forma rápida utilizando la **Clave de Búsqueda**, con el ratón o la tecla Tab (tabulador) nos situaremos en el cuadro de diálogo, “**Nombre (o clave de búsqueda)**”, y teclearemos la primera letra (si sólo recordamos esa) o primeras letras del nombre de la combinación que queramos abrir y X15 Super Plus nos mostrará, exclusivamente, las combinaciones grabadas que empiecen por esa o esas letras. La seleccionamos y pulsamos el botón “Abrir”.

También en el cuadro que muestra el listado de combinaciones grabadas, podremos ordenarlas por el “Nombre”, “Columnas” o “Fecha”, haciendo click sobre dichos encabezamientos. Por ejemplo podemos ordenarlas de menor a mayor número de Apuestas haciendo click sobre “Columnas”.

Con el botón “Ver datos de Combinación”, obtendremos información sobre la combinación seleccionada (la cantidad de dobles y triples jugados, las apuestas, la fecha de su creación y de su última modificación, su origen, etc).

Datos de Jornada


SIRVE PARA: Activar y ver en las opciones de “Elaborar Combinación” los equipos del boleto, sus clasificaciones, resultados y trayectoria, etc.

Hay que dar la temporada y jornada de 1X2. Inmediatamente aparecen los equipos del boleto. Todos los resultados, Clasificaciones, etc, que brinda X15 Super Plus llegarán hasta la fecha de dicha jornada.

Si el boleto no figura en la base de datos puede actualizarlo en el menú *“Escrutinio”* en la opción *“Actualizar Resultados y Quinielas”*, si no, queda en blanco y preparado para introducir los equipos manualmente.

Guardar Combinación

SIRVE PARA: Guardar los datos seleccionados en el menú “Elaborar Jugada”, es decir, el Pronóstico General y las condiciones impuestas en cada Filtro.

Para Guardar una Combinación deberemos entrar en “*Guardar Combinación*” del menú “*Iniciar*”, o bien, pulsar sobre el icono  de la barra de herramientas. Automáticamente, X15 Super Plus guardará los datos que hayamos introducido en “*Elaborar Combinación*”. Es conveniente Guardar cada cierto tiempo.

Cuando hayamos terminado, si queremos Guardar las columnas debemos hacerlo en “*Calcular Combinación*” eligiendo el botón “*Calcular Grabando*”.

Guardar Como...

SIRVE PARA: Para Guardar la combinación en uso con otro nombre. A partir de aquí, la Combinación se grabará con el nombre aquí dado.


Para Guardar una Combinación con otro nombre, deberemos entrar en *“Guardar como...”* del menú *“Iniciar”*. Daremos otro nombre y en ese momento tendremos dos combinaciones iguales, con el mismo Pronóstico General y las mismas condiciones o Filtros que hayamos dado en *“Elaborar Combinación”*.

Con esto, podremos, por ejemplo, variar el Pronóstico General manteniendo todos o algunos Filtros, para no tener que volver a elegirlos. O al revés, podemos, por ejemplo, conservar los signos elegidos en el Pronóstico General y hacer cambios en las condiciones.

En definitiva, se trata de poder Guardar una Combinación con un nuevo nombre para poder hacer varias pruebas o varias combinaciones con algunos Filtros (o Pronósticos) comunes.

Visualizar Combinación

SIRVE PARA: Ver en pantalla, todos los boletos que forman una Combinación, sus columnas y los signos que tienen cada una de ellas.

Para Visualizar una Combinación deberemos entrar en *“Visualizar Combinación”* del menú *“Iniciar”*, o bien, pulsar sobre el icono  de la barra de herramientas.

Para Visualizar las columnas de nuestra Combinación, es indispensable que antes Calculemos y grabemos la Combinación. Para ello, en el menú *“Calcular Combinación”* elegiremos *“Calcular Grabando”*.

Visualizaremos la Combinación que tengamos abierta y calculada en este momento, o elegiremos otra Combinación pulsando el botón *“Visualizar otra Combinación”*.

Con el Ratón, o la tecla TAB (Tabulador) nos situaremos en la opción *“Ir al boleto”*, y con los cursores podremos ir recorriendo todos los boletos (con sus columnas) que conforman nuestra Combinación, o bien, introduciremos, con el teclado, el número del boleto que queramos Visualizar y pulsaremos *“Enter”* o la Barra Espaciadora.

También podremos movernos sobre ellos con el Ratón, pinchando sobre la barra de desplazamiento que figura al final.

Imprimir

SIRVE PARA:

- Listar en papel las columnas (apuestas) que contiene una combinación.
- Imprimir el Pronóstico General y las condiciones que se hubieran utilizado para filtrar las columnas del Pronóstico General.
- Cada uno de estos procesos figuran en cuadros aparte, para que puedan utilizarse por separado y a gusto del usuario.

• En imprimir columnas se podrá:

- Elegir el número inicial y final de los boletos que se desean listar (si ambos quedan en blanco imprimirá por defecto toda la combinación, o desde el primero, o hasta el último, si se deja en blanco el boleto inicial o el boleto final).
- Elegir el tamaño de carácter a imprimir.
- Añadir un texto de cabecera a las columnas que se imprimirán.
- Una vez aceptados estos datos, desde el cuadro de control de Impresión que muestra el sistema, se podrán imprimir el número de copias que se deseen.

• En imprimir pronóstico y filtros se podrá:

- Añadir un texto de cabecera al listado de condiciones.
- Una vez aceptados estos datos desde el cuadro de control de Impresión se podrán imprimir cuantas copias se deseen.

• En el cuadro de cabecera se muestra el nombre, número de apuestas y número de boletos de la combinación a imprimir. Este cuadro da acceso a:

- Ver “Más datos” de esa combinación.
- “Buscar” (abrir) otra combinación sólo para imprimir.

NOTA: Una combinación abierta directamente desde “Imprimir” NUNCA quedará activa.

Salir

SIRVE PARA: Cerrar el programa y volver al sistema, una vez terminada nuestra sesión de trabajo.

Para cerrar X15 Super Plus y volver al sistema, seleccionaremos la opción *“Salir”* del menú *“Iniciar”*.

Si no ha guardado la combinación el programa le preguntará si desea Salvar la Condiciones, si es así, pulse *“Aceptar”*.

Menú Elaborar Combinación

- Qué es
- Pronóstico General
- Aplicar Desarrollos Propios
- Partir de otra Combinación
- Filtros (Condiciones)
 - Margen de Condiciones
 - Relaciones entre grupos
 - Pre- condiciones (Ambientes)
- Configurar Ayudas Estadística



Qué es

El diseño de una jugada o combinación consta de las siguientes partes:

- **Pronóstico General:** Introduciremos los pronósticos que queramos jugar en cada partido. Seleccionando los signos (1, X y 2) fijos, dobles o triples que vamos a jugar.
- **Aplicar Desarrollos Propios:** Desde esta opción sustituiremos las columnas del Pronóstico General por las columnas de un Desarrollo Propio en los partidos donde se aplique dicho Desarrollo.
Un Desarrollo Propio es un conjunto de columnas creadas y grabadas en disco para ser aplicadas en un número limitado de partidos que pueden oscilar entre uno y catorce. Pueden corresponder:
 - A "Tablas" o "Fórmulas" de sistemas reducidos (al 14, 13, 12, etc.)
 - A conjuntos de columnas escogidas por criterios propios y exclusivos de cada quinielista.
- **Filtros (condiciones):** Cada Filtro es un tipo concreto de condición, X15 Super Plus nos brinda lo siguientes Filtros o tipos de Condiciones:

FILTROS GENERALES

- Límites/ Figuras V, X y 2
- Coincidencias de Signos
- Valoraciones de Signos

FILTROS SOBRE PRONÓSTICOS

- CB Independientes
- Aciertos Relacionados
- Aciertos Acumulados
- Nº de aciertos en columnas
- Aciertos Condicionados
- Columnas Acertadas
- Eliminación de Columnas

FILTROS SOBRE PATRONES DE SIGNOS

- Cambio de Signo (Interrupciones)
- Apariciones de Signos Seguidos
- Ausencias de Signos Seguidos
- Dibujos de Signos Seguidos
- P, T, C y Q Individuales
- P, T, C y Q Relacionados

SUBGRUPOS

- Subgrupos Individuales
- Subgrupos Relacionados

- **Margen de Condiciones Acertadas**
En cada Grupo podemos establecer el mínimo y máximo de condiciones que queremos acertar.

- **Relación entre Grupos**
Permite relacionar Grupos, a los que hayamos dado mínimo y máximo de Condiciones acertadas, para establecer el total de condiciones que deben acertar entre todos ellos.

- **Pre-condiciones** (Ambientes)

Cada Grupo puede tener una pre-condicones de las columnas que tiene que filtrar. Las Pre-condicones NO eliminan columnas, simplemente permiten elegir las propiedades que tendrán las columnas que serán filtradas por los Filtros del Grupo.

- **Configurar Ayuda Estadística:** Desde este menú también se pueden elegir las jornadas sobre las que queramos ayuda estadística para elaborar nuestra combinación.

Sepa que:

Nunca jugaremos ningún signo que no esté seleccionado en el Pronóstico General.

En todas las pantallas de este menú podremos obtener ayuda estadística de las Clasificaciones y las fichas de los partidos con los resultados de los equipos.

Pronóstico General

SIRVE PARA: Seleccionar los signos (1, X y 2) fijos, dobles o triples que vamos a jugar en nuestra Combinación. Sólo las columnas contenidas en el Pronóstico podrán ser aceptadas o eliminadas por los distintos filtros o condiciones.

Empezaremos introduciendo la Temporada y la Jornada de 1X2, si no la hemos activado antes en *"Datos de Jornada"*.

Luego, nos situaremos, con el ratón, sobre los signos 1-X-2 e introduciremos el Pronóstico General. Podremos hacerlo de dos formas distintas:

- Con el ratón:
 - Haciendo click sobre cada signo.
 - Arrastrando con el botón izquierdo presionado sobre los signos que queramos.
- Con el Teclado: Situándonos sobre el cuadro de signos (1-X-2), podemos desplazarnos con los cursores y seleccionar el que queramos pulsando "enter". Una flecha parpadeante nos informa en el partido en que estamos situados.

Además, el botón "Todos a Triple" nos permite seleccionar los 15 signos a Triple.

Y el botón "Reiniciar Pronóstico" nos permite reiniciar la selección y empezar de nuevo a elegir los signos que queramos, sin necesidad de tener que borrarlos uno por uno.

Veremos las clasificaciones de la temporada elegida y hasta la fecha de la jornada de quinielas introducida. En el cuadro de la derecha veremos la Clasificación General, la de Casa o la de Fuera, actualizadas, con sólo pulsar sobre el botón "Aplicar". También podemos ver la clasificación de las últimas jornadas.

Sepa que:

Pulsando con el botón derecho de su ratón sobre cualquier partido, le aparecerá la ficha de los dos equipos con todos los resultados que se hayan producido hasta esa jornada con el resto de los equipos de su División.

Aplicar Desarrollos Propios

SIRVE PARA: Sustituir las columnas del Pronóstico por columnas de Desarrollos Propios en los encuentros donde se apliquen dichos Desarrollos.

Los Desarrollos Propios son un conjunto de columnas creadas y grabadas en disco para ser aplicadas a un número determinado de partidos que puede oscilar entre uno y catorce.

X15 Super Plus permite aplicar simultáneamente hasta tres Desarrollos sobre tres Grupos distintos de partidos.

Las Columnas de los Desarrollos sustituirán a las del Pronóstico siguiendo las normas que rigen para el Boleto Oficial de reducidas:

- Deben coincidir el número de Triple y Dobles en Desarrollo y Pronóstico.
- Se adecuan los signos Dobles del Desarrollo a los del Pronóstico.

Los Signos Triples del Desarrollo se asignan a los Triples del Pronóstico por orden: (1° a 1°); (2° a 2°), etc. Y exactamente igual en los signos Dobles: primer doble del Desarrollo a primer doble del pronóstico etc.

En cada grupo de partidos sólo puede aplicarse un Desarrollo. Un mismo partido no puede pertenecer a dos grupos de Desarrollos.

RECUERDE QUE:

- Cuando pulse el botón “Seleccionar desarrollos” X15 Super Plus solo mostrará los Desarrollos Propios que pueden aplicarse al grupo de partidos seleccionados.
- Esto es: los Desarrollos que abarcan exactamente la misma cantidad de Triple y Dobles que tienen los partidos seleccionados.

Partir de otra Combinación

Esta opción de menú nos permite realizar combinaciones en las que las columnas de partida pueden proceder de:

- Una Combinación grabada en disco.
- Desarrollos propios.

1. Partiendo de OTRA COMBINACIÓN ya grabada: Actúa como filtro, eliminando directamente de la combinación tratada las columnas que tengan signos ausentes del Pronóstico.
 2. En DESARROLLOS PROPIOS:
 - Con Desarrollos CLÁSICOS: Actúa según las normas ONLAE para el boleto de Reducidas, adecuando los signos dobles de los Desarrollos a los del Pronóstico cuando éstos no coincidan.
-

Filtros (condiciones)

SIRVE PARA: Utilizar diferentes criterios de selección (Filtros) para escoger del Pronóstico General, sólo las columnas que más nos convengan, eliminando el resto.

Los Filtros se dividen en 4 apartados generales atendiendo a los criterios básicos de selección que ofrece la Quiniela y al rigor combinatorio que mantiene X15 Super Plus.

FILTROS GENERALES

- Límites/ Figuras V, X y 2
- Coincidencias de Signos
- Valoraciones de Signos

FILTROS SOBRE PRONÓSTICOS


- CB Independientes
- Aciertos Relacionados
- Aciertos Acumulados
- Nº de aciertos en columnas
- Aciertos Condicionados
- Columnas Acertadas
- Eliminación de Columnas

FILTROS SOBRE PATRONES DE SIGNOS

- Cambio de Signo (Interrupciones)
- Apariciones de Signos Seguidos
- Ausencias de Signos Seguidos
- Dibujos de Signos Seguidos
- P, T, C y Q Individuales
- P, T, C y Q Relacionados

SUBGRUPOS

- Subgrupos Individuales
- Subgrupos Relacionados

 Reiniciar filtros

Pulsando este botón podremos reiniciar:

- El Grupo seleccionado y los Filtros.
- O sólo los Filtros.

Margen de Condiciones

Desde esta opción determinaremos el número Mínimo y Máximo de Condiciones que queremos tener ACERTADAS en el Grupo.

Sí esta opción no esta activa, o no queremos utilizarla, se deben cumplir TODAS las Condiciones establecidas en ese Grupo.

SX15P nos informa del total de Condiciones introducidas. No obstante en la tabla de la página siguiente encontrará un cuadro orientativo.

El número de condiciones siempre hay que contabilizarlo en función de las propiedades combinatorias de lo que es una Condición.

No debemos confundir el número de límites de un filtro con el número de condiciones.

Así, por ejemplo, una Columna Base a pesar de que pueda tener varios límites de aciertos es UNA sola Condición, ya que lo que acertamos o fallamos es el Criterio de Selección (CONDICIÓN) aquí empleado.

TABLA PARA SABER EL Nº DE CONDICIONES QUE CADA FILTRO APORTA AL GRUPO

Límites o Figuras y Valoraciones..... 1 Condición

ACIERTOS SOBRE OTRAS COLUMNAS

Columnas Individuales (Base)..... 1 Cond.por Columna

Columnas por Bloque..... 1 Cond.por Bloque

Eliminación de Columnas..... 1 Cond.por Columna

PATRONES DE SIGNOS

Signos seguidos por límites..... 1 Condición

Signos seguidos por Dibujos..... 1 "

Cambios de signos (Interrupciones)..... 1 "

Coincidencias..... 1 Cond.por Bloque

Pares, Tríos..Individuales..... 1 Cond.por Par,Trío...

Pares, Tríos..Relacionados..... 1 Cond.por Bloque

SUBGRUPOS RELACIONADOS

Subgrupos Relacionados..... 1 Condición por cada Bloque de Subgrupos

SUBGRUPOS INDIVIDUALES: el número de condiciones que cada SubGrupo aporta al Grupo lo contabilizaremos también por esta tabla.

Relaciones entre Grupos

Esta opción nos abre paso a los "Relacionadores" entre Grupos.

Cada Grupo tiene asociado un número de Condiciones y la posibilidad de determinar el "Margen de Condiciones" que puede tener acertadas.

La "Relación" que podemos establecer entre los Grupos se articula siempre sobre la cantidad de CONDICIONES ACERTADAS en cada Grupo.

Los Grupos que deban acertar todas sus condiciones (sin Margen de Condiciones) no pueden "Relacionarse", ya que la selección que efectúan por sí mismos es total: no dejan pasar ninguna columna que no cumpla todas sus Condiciones.

X15 Super Plus nos ofrece dos tipos de "Relacionadores" entre Grupos:

- **Suma de Condiciones Acertadas**

Esta opción permite establecer una suma Mínima y Máxima de Condiciones acertadas entre distintos Grupos.

Ejemplo: supongamos que tenemos tres Grupos y en cada uno se ha establecido que debemos acertar entre 2 y 8 condiciones.

De esta forma entre los tres Grupos podemos acertar desde seis Condiciones (2+2+2), como mínimo, hasta veinticuatro (8+8+8) Condiciones como máximo.

Pues bien, mediante el Relacionador Suma podemos acotar este mínimo y máximo tan amplio de Condiciones acertadas entre estos tres Grupos.

En cada Relacionador SUMA se pueden seleccionar cualquier cantidad de Grupos.

La cantidad de Relacionadores SUMA depende de la memoria del sistema.

- **Condiciones Relacionadas**

Esta opción nos permite trasladar la filosofía de aciertos relacionados al número de Condiciones acertadas en los Grupos.

Ejemplo: Tomemos el caso anterior de tres Grupos donde en cada uno debemos acertar 2 y 8 Condiciones.

Pues bien, mediante el INTERRELACIONADOR de Grupos podemos imponer:

Que en alguno de los tres Grupos (da igual cual de ellos) tengamos las 8 Condiciones acertadas.

En otro de los tres (también cualquiera) tengamos de 5 a 7 Condiciones acertadas

Y que en otro (de nuevo cualquiera) tengamos de 2 a 5 Condiciones acertadas.

En cada INTERRELACIONADOR podemos seleccionar 10 Grupos diferentes e imponer hasta 10 límites distintos de Condiciones acertadas.

El número de INTERRELACIONADORES depende de la memoria del sistema.

Pre- condiciones (Ambientes)

Desde esta opción podemos establecer que todas las Condiciones introducidas en un Grupo sólo afecten a columnas que cumplan propiedades muy concretas.

Es decir, cada Grupo puede elegir las columnas que va a tratar en Función de unos condicionamientos previos al filtrado, y que pueden establecerse por:

- Límites y Figuras.
- Signo Seguidos por Límites
- Aciertos sobre cualquier nº de Columnas Base.
- Pares, Tríos, Cuartetos o Quintetos (en todas sus modalidades)
- Pares, Tríos, etc. Relacionados (en todas sus modalidades)

Las Pre-condicones **NO eliminan columnas.**

Las Pre-condiciones sólo **eligen las propiedades que deben tener columnas que serán “Filtradas”** (aceptadas o eliminadas) **por los Filtros y Condiciones de este Grupo.**

Estas propiedades de las columnas que serán filtradas por los Filtros del Grupo **se las damos mediante las pre-condiciones que aquí elijamos.**

Configurar Ayudas Estadísticas

SIRVE PARA: Elegir las jornadas de las que queremos obtener ayuda estadística para elaborar la combinación.

En esta opción elegiremos el intervalo de jornadas sobre las que queremos obtener ayuda estadística para Elaborar la Combinación. Este intervalo puede ser sobre jornadas de una misma temporada o incluir varias temporadas.

X15 Super Plus incluye en su base de datos todos los resultados de Primera, Segunda y Segunda B desde la temporada 1994/95.



Este icono figura en todas las pantallas de Filtros (Condiciones)

X15 Super Plus informa de las Columnas Ganadoras (pertenecientes al intervalo elegido) que hubieran cumplido (o no) todas las condiciones que el Filtro tenga en ese momento.

Menú Calcular Combinación

- Qué es
- Calcular Combinación
- Análisis de Signos
- Análisis de Filtros y Condiciones
- Recuperar Cálculos
- Reducir Combinación



Qué es

El Menú de Calcular Combinación nos ofrece la posibilidad de realizar cuantos cálculos deseemos, así como brindarnos información y la posibilidad de reducir nuestra combinación

- **Calcular Combinación:** X15 Super Plus calcula y desarrolla las apuestas de la Combinación que hemos elaborado, si no estamos satisfechos, podemos cambiar las condiciones y calcular cuantas veces queramos.
 - **Análisis de Signos:** Informa de la cantidad de columnas de la combinación que hay con cada número de «variantes». Así como de los porcentajes de signos de la combinación en cada uno de los partidos del boleto.
 - **Análisis de Filtros y Condiciones:** X15 Super Plus nos ofrece una completa información de las apuestas que entran en cada Filtro, las que columnas Aceptadas y Eliminadas con las condiciones impuestas.
 - **Recuperar Cálculos Anteriores:** X15 Super Plus guarda los últimos Cálculos realizados en una misma sesión de trabajo, así como sus condiciones, para poder restaurar las condiciones de un Cálculo anterior.
 - **Reducir Combinación (al 13, 12, 11 ó 10):** Para reducir nuestra combinación, primero debemos "Calcular Combinación" para tener grabadas las columnas al directo que queremos reducir al 13, 12, 11 ó 10.
-

Calcular Combinación

SIRVE PARA: Calcular y desarrollar las apuestas de la Combinación que hemos elaborado en el menú “Elaborar Combinación”.

Para ello pulsamos el botón **“Calcular Grabando”**

- **“Calcular Grabando”:** Calcula y guarda (graba) a la vez las columnas aceptadas para la Combinación, así como todos los datos de la jugada: Pronóstico General, condiciones y Filtros utilizados, etc.

El proceso de Calcular es el siguiente:

- **X15 Super Plus genera todas las columnas sencillas (apuestas) contenidas en el Pronóstico General.**
- **Si hemos jugado Desarrollos Propios.** Las columnas del Pronóstico General son sustituidas en los partidos correspondientes por las columnas de los Desarrollos Propios.
- **Si la hemos condicionados con Filtros** Sólo aceptará para la Combinación las columnas o apuestas que cumplen las condiciones impuestas en cada Filtro, eliminando las demás.

Si no estamos satisfechos con la cantidad de apuestas obtenidas podemos regresar al menú de “Elaborar Combinación”, modificar el Pronóstico y los Filtros que queramos, y volver a “Calcular”, hasta dar con el número de apuestas que queremos jugar.

Su alta velocidad de cálculo, nos permitirá conocer rápidamente las apuestas Analizadas, las Aceptadas y el costo de nuestra combinación.

Desde esta misma pantalla, podemos acceder a otras tres secciones de este menú (Análisis de la Combinación”, “Análisis de Condiciones” y “Cálculos Anteriores”, que a continuación pasamos a describir.

Análisis de Signos

SIRVE PARA: Obtener información sobre la cantidad de columnas que hay con cada número de «variantes» y de los porcentajes de los signos (1, X y 2).

X15 Super Plus nos ofrece dos tipos de análisis:

- Por porcentajes de signos jugados: informa de los porcentajes de signos (1, X, 2 y variantes) de la combinación en cada uno de los partidos del boleto y en el conjunto global de la combinación.
 - Por variantes y Figuras: informa de la cantidad de columnas de la combinación que hay con cada número de «variantes». A su vez, cada número de «variantes» se desglosa en sus distintas Figuras (siempre sobre el total de 15 partidos) con el número de apuestas de cada una de ellas.
-

Análisis de Filtros y Condiciones

SIRVE PARA: Obtener información sobre cómo actúa cada una de las condiciones o Filtros jugados, las apuestas que Acepta y Elimina cada uno de ellos.

Además de la información de la combinación en uso, esta pantalla nos muestra un listado de cada uno de los Filtros que hemos utilizado, de cuántas apuestas “entran” por cada Filtro, cuántas columnas “acepta” y cuántas columnas son “eliminadas” por el Filtro.

- Las columnas "aceptadas" son las que cumplen la condición, o condiciones, dadas en el Filtro.
- Las columnas "eliminadas" son las que no cumplen alguna de las condiciones del Filtro.

Recordemos que estos cuadros de diálogo son informativos, y que el usuario no puede interactuar sobre ellos.

Esta información también se encuentra, más detallada, en cada uno de los Filtros.

Recuperar Cálculos Anteriores

SIRVE PARA: Ver los cálculos anteriores y además poder recuperar un cálculo realizado con anterioridad que nos convenga más que el último realizado.

X15 Super Plus, va guardando, almacenando, todos los Cálculos que realizamos sobre la combinación en uso, así, como los Filtros y el Pronóstico General que utilizamos en cada ocasión, para que en cualquier momento, podamos volver a cualquiera de ellos. Nos informa de la fecha y hora de cada Cálculo, así como de las Columnas o Apuestas que daba cada uno.

Si decidimos volver sobre alguno de ellos, basta con seleccionarlo, X15 Super Plus nos preguntará si queremos sustituir las condiciones actuales, por las temporales seleccionadas, es decir, si volvemos a un Cálculo anterior, en *“Elaborar Combinación”* se actualizarán Pronóstico, Desarrollos Propios (si hubiera) y Filtros, con las condiciones correspondientes a dicho cálculo.

Menú Calcular Combinación > Reducir Combinación (al 14, 13, 12, 11 y 10)

Reducir Combinación (al 13, 12, 11 y 10)

SIRVE PARA: Reducir las apuestas de nuestra combinación manteniendo ALTAS PROBABILIDADES de tener 14 ó 15 ACIERTOS, Y ASEGURANDO QUE LAS COLUMNAS DE LA REDUCCIÓN GARANTIZAN AL MENOS PREMIOS de 13, 12, 11 ó 10 aciertos siempre que haya 14 ó 15 aciertos en la combinación condicionada (y/o al directo) que se ha reducido.

Para Reducir una combinación es obligatorio haber pasado antes por “Calcular Combinación” para tener grabadas las columnas de la combinación al directo que queremos reducir.

Luego, en el menú “Calcular Jugada” entramos en “Reducir Combinación (al 13, 12, 11 y 10)”, (también podremos acceder con el icono de Reducciones de la barra de herramientas o pulsando las teclas “Control” + R) seleccionamos primero el índice de reducción que queremos (13, 12, 11 ó 10) y luego ejecutamos dicha Reducción.

Entonces X15 Super Plus comienza a generar la combinación Reducida, eligiendo de la combinación condicionada al directo, sólo las columnas que garantizan como mínimo los premios del índice elegido (13, 12, 11 ó 10 aciertos) con cualquier columna de la combinación.

La combinación Reducida toma el nombre de la combinación condicionada al directo, añadiendo al final _13, _12, _11 ó _10, según el índice de Reducción elegido.

En cualquier momento, podemos abrir otra combinación grabada para Reducirla.

Pulsando el botón “Garantías de Premios de las Reducidas” obtendremos las garantías de premios de la última Reducción efectuada, es decir, veremos la diferente probabilidad de acceso a cada categoría de premios y el número de premios garantizados.

Menú Escrutinio

- Qué es
- Actualizar Resultados y Quinielas
- Escrutinio
- Escrutinio múltiple
- Estudio de rentabilidad
- Escrutinio (de Pruebas)
- Alta manual de resultados
 - Alta de Jornadas 1X2
 - Resultados de jornadas de fútbol



Qué es

Las opciones de este menú permiten:

- **Actualizar Resultados y Quinielas:** Sirve para actualizar automáticamente vía Internet todos los resultados de partidos de 1ª, 2ª y 2ª B y de la Quiniela: Columnas Ganadoras y premios.
- **Escrutinio:** Permite escrutar cualquier combinación (*) contra columnas Ganadoras reales o columnas ficticias, o incluso incompletas, para realizar estudios de rentabilidad, conocer aciertos obtenidos con los resultados parciales de una jornada, etc.
- **Escrutinio Múltiple:** realiza el escrutinio de VARIAS (múltiples) COMBINACIONES sobre UNA jornada (Col. Ganadora) determinada.
- **Estudio de Rentabilidad:** Realiza el escrutinio simultáneo de 1 combinación sobre un INTERVALO de varias JORNADAS.
- **Escrutinio de Pruebas:** realiza cuantos escrutinios de prueba queramos con cualquier cantidad de signos y columnas, incluso abriendo Columnas Ganadoras reales.
- **Alta Manual de Resultados:** Sirve para consultar los resultados de las jornadas ya celebradas y/o para dar de alta manualmente en la Base de Datos de nuestro P.C. los resultados de fútbol y/o Quinielas cuando no pueda actualizarlos automáticamente vía Internet.

(*) Las combinaciones deben estar grabadas con sus apuestas para poder escrutarlas.

Actualizar Resultados y Quinielas

SIRVE PARA: Incorporar automáticamente a X15 Super Plus todos los resultados de las jornadas celebradas en la temporada. Actualizar también próximas jornadas y dar de alta todos los datos de una nueva temporada.

Esta opción actualiza automáticamente (vía Internet) en la base de datos de X15 Super Plus los resultados de las jornadas de Fútbol y Quinielas.

Al entrar en la opción encontraremos los datos de **Temporada** y **Jornada Inicial** rellenos, el primero será la temporada actual, el segundo el número de la primera jornada que en su base de datos tenga vacía o sin resultados, al aceptar esta configuración el programa procederá a actualizar sus ficheros de datos. Si quisiéramos modificar la configuración que nos propone, borraremos todos o parte de los datos y escribiremos la nueva configuración. Estando el cuadro de **Jornada Final** vacío, el programa se encargará de coger de la temporada seleccionada todos los equipos y resultados existentes en la base de datos de actualización vía Internet.

IMPORTANTE: Cuanto más pequeño es el intervalo entre Jornada Inicial y Jornada Final **más rápida es la actualización de datos**, así que es recomendable escribir Jornada Final, pero teniendo en cuenta que si queremos actualizar la quiniela y todas las divisiones no tienen porque coincidir en el número de jornada.

X15 Super Plus da licencia para actualizar todas las jornadas celebradas durante una temporada.

Si no desea actualizar su Base de Datos de jornadas vía Internet, sepa que cualquier versión de X15 Super Plus permite llevar y actualizar permanentemente a mano su base de datos de jornadas excluyendo sólo recaudación y acertantes (Opción "**Alta Manual de Resultados**" del Menú de "**Escrutinios**")

Escrutinio

SIRVE PARA: Escrutar nuestra combinación con una jornada de 1X2 o Columna Ganadora real, previamente actualizada. Informará de los premios obtenidos, el importe, los boletos premiados, etc.

Para Escrutar una combinación debe estar previamente calculada y grabadas sus columnas.

Lo primero es elegir la combinación que queramos Escrutar, esto lo podemos hacer en el menú *"Iniciar"* pulsando *"Abrir Combinación"* o directamente desde la opción *"Buscar otra Combinación"*, podremos buscar y abrir cualquier otra.

Una vez abierta la combinación, introducimos la jornada y temporada de Quinielas sobre la que queramos realizar el Escrutinio Real.

Tras introducir estos datos, X15 Super Plus nos mostrará la Quiniela Ganadora de dicha jornada, entonces, **activaremos el botón "Comenzar Escrutinio"** y el programa nos dará el número de premios obtenidos en las distintas categorías, el dinero obtenido con cada una de ellas, y en el cuadro central el número del boleto y la columna donde se sitúa cada premio.

Además, nos muestra la suma de premios obtenidos (en euros), junto con el costo de dicha combinación y el beneficio que hemos conseguido.

Finalmente, podrá imprimir esta pantalla con todos sus datos, pulsando el botón *"Imprimir"*.

Debemos saber, que el Escrutinio (real) exige tener grabadas las jornadas de fútbol y quinielas contra las que queremos escrutar. Si no, debemos darlos de alta con anterioridad. Esto lo podemos hacer:

- **De forma automática.** Vamos al menú de Internet, opción *"Actualizar Resultados y Quinielas"* para actualizar automáticamente los resultados de fútbol y quinielas jugados hasta la fecha.
 - **De forma manual.** Desde la opción *"Alta Manual de Resultados"*, situada en este mismo menú, podemos actualizar manualmente los resultados de fútbol y las Columnas Ganadoras de 1X2 (no el reparto oficial de premios).
-

Escrutinio Múltiple

SIRVE PARA: realizar el escrutinio de VARIAS (múltiples) COMBINACIONES sobre UNA jornada (Col. Ganadora) determinada.

Realiza un escrutinio "individual" y ampliado de todas y cada UNA de las combinaciones seleccionadas.

Por eso tras finalizar los escrutinios presenta un resumen con:

- Los premios conseguidos individualmente por CADA combinación.
- El TOTAL de premios obtenidos con las combinaciones seleccionadas.

Y "entrando" en cada combinación podremos visualizar:

- El número de columnas que tiene desde 0 a 15 aciertos.
 - Cada una de las columnas premiadas, su posición en la combinación (boleto y columna) y los signos (partidos) que han sido fallados.
-

Estudio de Rentabilidad

Realiza el escrutinio simultáneo de 1 combinación sobre un INTERVALO de varias JORNADAS.

Es una de las herramientas más potentes y útiles con las que contará para poder observar la eficacia de los posibles sistemas de juego (Combinaciones) que puede idear con SX15P.

El usuario podrá escoger libremente cualquier intervalo de jornadas (Cols. Ganads.) Incluido o reconocido por la Base de Datos de SX15P.

Para escoger el intervalo de jornadas procederemos a:

- Dar el nº de las jornadas iniciales y finales sobre las que queremos realizar el escrutinio. Esto nos permite desde escrutar temporadas completas hasta "ciclos" parciales de las mismas.
- Dar los años de las temporadas inicial y final a escrutar.

Tras finalizar el Estudio de Rentabilidad da acceso a la siguiente información y posibilidades:

1. Muestra el total de premios obtenidos por la combinación en el TOTAL de jornadas seleccionadas.
2. Pulsando sobre cada jornada nos informa de los premios obtenidos en dicha jornada.

Escrutinio (de Pruebas)

SIRVE PARA:

Realizar Escrutinios Reales. Abriendo las Columnas Ganadoras Reales, que hemos actualizado vía Internet en la opción “Actualizar Jornadas”.

Realizar Escrutinios de Pruebas. Introduciendo manualmente los signos (1, X ó 2) que deseemos para saber los aciertos que obtendríamos con ellos.

Una vez elaborada, calculada y grabada una combinación, podremos hacer cuantas pruebas de escrutinio queramos. Si no hemos abierto ninguna combinación en el menú “Iniciar”, o no tenemos ninguna abierta en ese momento, podremos hacerlo ahora pulsando el botón “Buscar otra Combinación” y eligiendo la que queramos.

Para realizar el “*Escrutinio de Pruebas*”, introduciremos los signos de una hipotética, o real, columna ganadora de la que queremos saber los premios que obtendremos.

También si damos la jornada y temporada se abrirá la Columna Ganadora real (si existe) de la base de datos de X15 Super Plus. Esta Columna Ganadora podremos modificarla tranquilamente porque el Escrutinio de Pruebas nunca graba en la base de datos.

Los Escrutinios de Prueba los podemos realizar con la cantidad de signos que queramos, desde 1 hasta 15, por ejemplo, si solo introducimos los 12 ó 13 resultados definitivos de una jornada, podremos saber:

1º Cuántas columnas de la combinación tienen acertados esos partidos.

2º Que signos nos darán premios de 15 en los partidos que faltan por jugar.

En definitiva, el “*Escrutinio de Pruebas*” es una excelente herramienta para saber los premios que puede tener una combinación sabiendo sólo una parte de los signos del boleto.

Tras introducir los signos que queramos pulsaremos el botón “Comenzar Escrutinio” y rápidamente nos aparecerán las columnas que tenemos con cada número de aciertos.

Sepa que:

El “*Escrutinio de Pruebas*” no graba ningún dato. Así, nos da libertad total para realizar cuantos escrutinios de prueba queramos con cualquier cantidad de signos y columnas, incluso abriendo Columnas Ganadoras reales.

Alta Manual de Resultados

SIRVE PARA: Consultar los resultados de las jornadas que tengamos actualizadas, o actualizarlas nosotros mismos.

Alta de Jornadas 1X2

Desde esta opción podremos visualizar cualquier jornada de Quinielas que tengamos actualizada en la base de datos, Columna Ganadora y Premios, sólo con introducir el número de Jornada y Temporada que queramos consultar.

También podremos introducir la composición del boleto de cada jornada, sus equipos y resultados de forma manual.

Podemos introducir (actualizar manualmente) las Quinielas de cada jornada de dos formas distintas:

- Pulsando el botón “Selección Automática de Partidos”: nos aparecerá un cuadro donde elegiremos la división (Primera, Segunda, etc) y la jornada de fútbol que queramos. Con el ratón o el teclado iremos seleccionando y añadiendo los partidos del calendario de fútbol que queramos añadir a la jornada de 1X2. Haciéndolo de esta forma, los resultados de los partidos actualizados pasarán automáticamente a la base de datos de X15 Super Plus.
- Escribiendo los partidos directamente con el teclado. Haciendolo así, quedarán actualizados los resultados de las jornadas de Quinielas, pero no los de fútbol.

Una vez terminado pulsaremos el botón “Aceptar”.

En cualquier caso los signos de la Columna Ganadora se ponen automáticamente al introducir el resultado en goles de los partidos que entran en Quiniela.

Resultados de jornadas de Fútbol

Desde esta opción podremos visualizar los resultados de cualquier jornada de fútbol que tengamos actualizada en la base de datos.

Introduciremos la Temporada, la División (Primera, Segunda, etc) y la Jornada de fútbol y nos aparecerá en pantalla, bien para visualizar los resultados, bien para introducirlos nosotros mismos.

Si desea introducir los resultados de una jornada de fútbol, basta con teclear el resultado, ya que el signo (1, X ó 2) aparecerá automáticamente dependiendo del resultado que se haya producido en dicho encuentro.

Menú Funciones

- Qué es
- Copiar Combinación
- Borrar Combinación
- Renombrar Combinación
- Crear AD243
- Importar ASCII
- Importar de X15SP MS-DOS
- Funciones de Desarrollos Propios
 - Crear/Modificar Desarrollo
 - Visualizar Desarrollo
 - Copiar Desarrollo
 - Renombrar Desarrollo
 - Borrar Desarrollo



Qué es

SIRVE PARA: Copiar una o varias combinaciones a la unidad o directorio que queramos, Borrar las combinaciones que no queramos, Renombrarlas, Traspasarlas para poder utilizarlas con X15 Super Plus Windows y también para Crear y mantener Desarrollos Propios.

- **Copiar Combinación:** Permite copiar una o varias combinaciones a la unidad (disco) o directorio que queramos.
 - **Borrar Combinación:** Permite borrar del disco una o varias combinaciones.
 - **Renombrar Combinación:** Permite cambiar el nombre a la combinación que elijamos.
 - **Crear AD243:** Traduce combinaciones de X15 Super Plus al formato oficial Ad243 de validación directa.
 - **Importar ASCII:** Traduce al nuevo formato X15SP Windows cualquier combinación en formato ASCII (*.txt).
 - **Importar de X15SP MS- DOS:** Traduce al nuevo formato X15SP Windows cualquier combinación generada con los programas X15 en MS- DOS.
 - **Funciones de Desarrollos Propios:** Permite acceder a las funciones para la creación y mantenimiento de Desarrollos Propios.
-

Copiar Combinación

**SIRVE PARA: Copiar una o varias combinaciones en otra unidad de disco o directorio del sistema.
(Excepto a unidades de Cd Rom)**

Para copiar una o varias combinaciones procedemos así:

- 1— Pulsamos el botón "Añadir" para abrir la pantalla de acceso a los discos y carpetas del sistema. En la ventana derecha de esta pantalla vemos las combinaciones que hay grabadas en el disco y/o carpeta abierta a la izquierda. En la ventana derecha seleccionamos la/s combinación/es que queremos copiar.
- 2— Una vez seleccionada/s la combinación/es a copiar nos fijamos en "Seleccionar carpeta de destino", aquí veremos el disco y carpeta donde se copiarán las combinaciones. Pulsando el botón "Examinar" podemos seleccionar cualquier otro disco o carpeta para copiar la/s combinación/es.
- 3— Una vez seleccionadas la/s combinaciones a copiar, y el disco y carpeta destino (donde se copiaran) pulsamos el botón "Aceptar".

En caso de existir alguna combinación en la unidad (disco) o carpeta seleccionada para la copia con el mismo nombre que la original se nos pregunta si queremos sobrescribir, o no, dicha combinación.


Sepa que:

X15 Super Plus guarda sus combinaciones, por seguridad, en "Carpetas" propias. En su instalación crea una Carpeta llamada "Combinaciones_X15" de modo que, si no la hemos modificado, en esa carpeta tendremos guardadas nuestras combinaciones. Si no, buscaremos y abriremos el disco y/o carpeta donde esté grabada la combinación que queremos copiar.

Borrar Combinación

SIRVE PARA: Permite borrar del disco una o varias combinaciones.

Primero comprobamos que estamos en la carpeta donde hayamos guardado la combinación o combinaciones que deseemos eliminar. Luego las seleccionamos y pulsamos el botón "Eliminar".

Recordamos, que por defecto, X15 Super Plus guardará nuestras combinaciones en la carpeta "Combinaciones_X15" y que el botón  nos dará más información de la unidad y carpeta en la que estamos.

Podemos simplificar la búsqueda y localización de combinaciones por las siguientes vías:

1. Tecleando en **Nombre** (o clave de búsqueda) las iniciales de la combinación (o combinaciones) que busquemos.
2. Haciendo "click" sobre las cabeceras de la lista:

CLICK EN EL NOMBRE: Ordena las combinaciones por nombre.

CLICK EN COLUMNAS: Ordena las combinaciones por número de columnas.

CLICK EN FECHA: Ordena las combinaciones por fecha.

Renombrar Combinación

SIRVE PARA: Cambiar el nombre a la combinación que elijamos.

Primero comprobamos que estamos en la carpeta donde hayamos guardado la combinación o combinaciones a las que queremos cambiar de nombre (por defecto, X15 Super Plus guardará nuestras combinaciones en la carpeta "Combinaciones_X15"). Luego seleccionamos la que queremos renombrar e introducimos el nombre nuevo que queremos darle. Pulsamos el botón "Renombrar".

Podemos simplificar la búsqueda y localización de combinaciones por las siguientes vías:

1. Tecleando en **Nombre** (o clave de búsqueda) las iniciales de la combinación (o combinaciones) que busquemos.

2. Haciendo "click" sobre las cabeceras de la lista:

CLICK EN EL NOMBRE: Ordena las combinaciones por nombre.

CLICK EN COLUMNAS: Ordena las combinaciones por número de columnas.

CLICK EN FECHA: Ordena las combinaciones por fecha.

- Completa los boletos necesarios para adecuar el fichero Ad243 a las normas oficiales y asegurar su correcta validación.
- Cada uno de los tres posibles boletos se completará repitiendo la última columna rellena de cada uno.
- Dado que esto puede afectar a los premios que se obtengan (algún premio puede estar en alguna de las columnas que se han tenido que repetir) estas columnas también se añaden a la combinación original en formato X15 Super Plus, generando una nueva combinación que mantiene el mismo nombre pero acabado en “_ad243”.

En el caso excepcional de traducir y grabar para validar en unidades de disco, se verifican y piden los disquetes necesarios y se realizan los trabajos de seguridad descritos en 2 y 3.

Verificar y Modificar AD243

SIRVE PARA: Verificar y modificar los datos de un fichero AD243

En el cuadro "Combinación" usando el botón "Seleccionar" elegiremos el fichero AD243 que vamos a verificar o modificar, el programa nos mostrará la información de boletos, apuestas, fecha de traspaso y los datos del soporte de la combinación AD243. Los datos de la combinación original sólo serán mostrados si el fichero AD243 ha sido generado con este programa.

Con el botón "Verificar soporte AD243" comprueba los datos de cabecera y su correspondencia con las columnas de la combinación y testea la integridad de todas las columnas y signos del fichero AD243. Cuando la combinación consta de varios diskettes obliga a comprobar todos los datos de cabecera de todos ellos y comprueba la correcta secuencialidad de las cabeceras y de la primera y última columna de cada soporte.

Si queremos modificar los datos de fecha , número de delegación y número de receptor grabados en la cabecera de cualquier combinación AD243 seleccionada, borraremos los cargados y escribiremos el nuevo dato, podemos hacer la rectificación individual o conjunta de los apartados señalados. Al pulsar el botón "Aceptar" se aplicará la modificación sobre el soporte seleccionado, cuando la combinación está sobre diskette y consta de mas de uno, el programa obliga a rectificar todos ellos pidiendo los diskettes secuencialmente.

Importar ASCII

SIRVE PARA: Pasar a formato X15 Super Plus WINDOWS cualquier combinación formato ASCII (*.txt)

Para traspasar una combinación formato ASCII a formato X15 Super Plus WINDOWS, primero debemos abrir la carpeta donde la hayamos guardado, para ello pulsaremos el botón "Examinar" que nos mostrará las unidades y carpetas que contiene nuestro ordenador. También si sabemos la ruta completa donde tenemos grabada la combinación formato ASCII, podremos escribirla en el cuadro de "Combinación origen".

Una vez seleccionada la combinación que queramos traspasar en el cuadro "Nombre de combinación destino", si hemos optado por el selector automático ("Botón "Examinar"), nos mostrará el mismo nombre de la combinación origen, si hemos escrito la ruta manualmente aquí escribiremos un nombre, que puede ser igual o diferente a la combinación origen. En el cuadro "Carpeta destino" seleccionaremos la carpeta donde queramos grabar la combinación traspasada, sólo podremos grabarla en una "Carpeta" dada de alta en el programa.

En caso de existir alguna combinación, en la carpeta seleccionada para el traspaso, con el mismo nombre que la original, se nos preguntará si queremos sobreescribir o no, dicho archivo.

Importar de X15 Super Plus MS-DOS

SIRVE PARA: Pasar a formato X15 Super Plus WINDOWS cualquier combinación formato X15, generada con los programas X15, X15Plus ó SuperX15Plus en sus versiones MS DOS.

Para traspasar una combinación formato X15 MS-DOS a formato X15 Super Plus WINDOWS, primero debemos abrir la carpeta donde la hayamos guardado, para ello pulsaremos el botón "Examinar" que nos mostrará las unidades y carpetas que contiene nuestro ordenador. También si sabemos la ruta completa donde tenemos grabada la combinación formato X15 MS-DOS, podremos escribirla en el cuadro de "Combinación origen".

Una vez seleccionada la combinación que queramos traspasar en el cuadro "Nombre de combinación destino", si hemos optado por el selector automático ("Botón "Examinar"), nos mostrará el mismo nombre de la combinación origen, si hemos escrito la ruta manualmente aquí escribiremos un nombre, que puede ser igual o diferente a la combinación origen. En el cuadro "Carpeta destino" seleccionaremos la carpeta donde queramos grabar la combinación traspasada, sólo podremos grabarla en una "Carpeta" dada de alta en el programa.

En caso de existir alguna combinación, en la carpeta seleccionada para el traspaso, con el mismo nombre que la original, se nos preguntará si queremos sobreescribir o no, dicho archivo.

Funciones de Desarrollos Propios

SIRVE PARA: Acceder a todas las funciones para la creación y mantenimiento de Desarrollos Propios.

Crear/Modificar Desarrollo

SIRVE PARA: Introducir manualmente cualquier Desarrollo.

El programa nos pregunta el nombre que vamos a asignarle al Desarrollo, la cantidad de partidos y el tipo (reducción al 10, 11...) y nos da la opción de abrir otro Desarrollo existente. Por defecto, X15 Super Plus grabará el desarrollo en la carpeta "Combinaciones_X15". Podremos cambiar la ubicación seleccionando otra distinta.

Una vez especificados todos estos datos, entraremos en la pantalla de Introducción/Modificación de columnas, en la que iremos introduciendo manualmente las columnas que conformen nuestro Desarrollo.

Visualizar Desarrollo

SIRVE PARA: Visualizar cualquier Desarrollo creado con anterioridad.

Para simplificar la búsqueda y elección del Desarrollo, X15 Super Plus nos da tres opciones:

- 1— En "**Mostrar Desarrollo**": permite acotar la búsqueda por tipo de Desarrollo, apuestas mínimas y/ o máximas y número de triples y/ o dobles.

Y en el cuadro de "**Selección de Desarrollo**" podemos:

- 2— Introducir la Clave de Búsqueda, de modo que según vamos tecleando letras sólo aparecen los Desarrollos que coinciden con las iniciales introducidas.
- 3— Directamente en la **lista de Desarrollos** haciendo click en la cabecera de cada apartado para que se ordenen según el apartado elegido. Por ejemplo, haciendo click sobre "Apuestas" se ordenarán de menor a mayor número de apuesras.

Una vez seleccionado el Desarrollo pulsamos el botón "**Visualizar**".

Copiar Desarrollos

SIRVE PARA: Copiar cualquier Desarrollo creado con anterioridad.

Para copiar un Desarrollo, pulsaremos el botón "Añadir" para abrir la carpeta donde lo hayamos guardado.

Luego, seleccionaremos el Desarrollo que queramos copiar.

Y por último, en “Seleccionar carpeta de destino” elegiremos la unidad (disco) o carpeta, donde queramos copiarlo, antes de pulsar el botón “Aceptar”.

Crear AD243

SIRVE PARA: Traducir combinaciones de X15 Super Plus al formato oficial Ad243 de validación directa vía Internet.

En pantalla vemos dos cuadros: "Datos de combinación" y "Datos del Soporte".

- **Datos de combinación** . Es para elegir la combinación X15 Super Plus que vamos a traducir. Vemos su nombre y la cantidad de boletos y apuestas que contiene.
 - X15 Super Plus propondrá (si hay) la Combinación que tenga abierta en ese momento.
 - **"Buscar otra Combinación "** permite elegir cualquier Combinación que queramos traducir.
 - **" Ver mas datos "** amplía información de la Combinación que vamos a traducir.
 - **Datos del soporte** permite elegir el disco donde grabaremos la Combinación en introducir los datos necesarios para su validación.
 - **" Disco Destino "**. Aquí elegimos donde se grabará la Combinación Ad243 en "disco duro" (interno ó externo) o en "Floppy" (disco de 3 1/2) .
 - **" Jornada "**. Damos el número de jornada de quinielas para el que se valida (juega) la Combinación.
 - **" Fecha de Jornada "**. Abre un calendario para elegir la fecha de la jornada de quinielas.
 - **" Delegación "**. Es el número de la "Delegación Comercial" que corresponde al punto oficial de venta que valida Combinación. Este dato se mantiene mientras no lo cambiemos.
 - **" Receptor "**. Es el número de "Receptor de Apuestas" asignado al punto oficial de venta que valida Combinación. Este dato se mantiene mientras no lo cambiemos.
- " Traspasar "**. Una vez introducidos todos los datos pulsamos el botón **" Traspasar "** y la combinación quedará grabada y lista para validar el "Disco destino" elegido.

En el proceso de traducir la Combinación y grabarla como Ad243 en "disco duro" el programa X15 Super Plus realiza, entre otras, las siguientes funciones que usted debe conocer:


- 1 Dentro de la carpeta que X15 Super Plus tiene activa en ese momento, se crea una "Carpeta" — con el nombre de la Combinación.
- 2 En esta Carpeta ("nombre combinación") es donde se guardan están dos ficheros:
 -
 - El fichero **" Ad243 "**. Es el que hay que validar. Es el que contiene las columnas con sus datos de cabecera (jornada, fecha, etc.) correspondientes.
 - El fichero **" QAd243.NF "**. Que contiene información de la combinación origen. Sirve para verificar y asegurar la integridad del fichero Ad243.
- 3 Las normas oficiales de validación Ad243 mantienen dos complicadas exigencias:
 -
 - *Cada boleto de 8 columnas debe llevar un mismo signo en el P.15.*
 - *No puede haber boleto con menos de 8 columnas menos el último que puede tener 2 columnas.*

Si se juega el P.15 a triple puede haber hasta tres boletos, uno con "1", otro con "X" y otro con "2" en el P.15 que no completen las 8 columnas.

Si esto ocurre X15 Super Plus informa y actúa así:

Borrar Desarrollos

SIRVE PARA: Eliminar cualquier Desarrollo creado con anterioridad.

Tras localizar la carpeta donde hayamos guardado el Desarrollo a eliminar, seleccionaremos este y pulsaremos el botón “Eliminar”, recordando que el botón  nos dará información de la unidad y directorio en el que estamos.

En el apartado “Nombre (o clave de búsqueda)” podremos introducir el nombre (si lo conocemos) del desarrollo que queramos borrar o teclear la primera o primeras letras del nombre para que la lista muestre exclusivamente los desarrollos que empiecen por las iniciales dadas.

En el cuadro que muestra el listado de Desarrollos que tenemos grabados en disco, podremos elegir uno con el ratón, y para facilitar la búsqueda, ordenarlos por el “Nombre”, “Triples”, “Dobles”, “Apuestas” o “Columnas”, pulsando sobre dichos encabezamientos. Por ejemplo podemos ordenar los desarrollos de menor a mayor número de Apuestas.

Tratar Combinaciones

- Qué es
- Cambio de Signo
- Cambio de Orden
- Partir
- Juntar
- Eliminar Repetidas



Qué es

Desde esta opción de Menú podremos acceder a una serie de funciones que actúan sobre combinaciones grabadas en disco para realizar sobre ellas DISTINTAS MODIFICACIONES:

Estas modificaciones pueden consistir en:

- CAMBIAR LOS SIGNOS de determinados partidos por otros signos.
 - ALTERAR EL ORDEN DE LOS PARTIDOS.
 - PARTIR una combinación en varias.
 - JUNTAR varias combinaciones en una sola.
 - ELIMINAR COLUMNAS REPETIDAS. Elimina las columnas repetidas de la combinación seleccionada.
-

Cambio de Signo

Esta opción permite cambiar el signo, o los signos, en uno o más partidos de una combinación.

En cada partido que queramos cambiar de signo se deberá indicar:

- Qué signo queremos sustituir.
- Por qué signo queremos sustituirlo.

Ejemplo : en una combinación el signo "X" del partido quinto queremos sustituirlo por un "2", entonces debemos:

- Posicionar el cursor sobre el partido 5º en la segunda casilla, que es la de las "X" (vemos el encabezamiento 'Si X').
- Escribir ahí el signo por el que debe cambiarse, en este caso "2".
El programa recorrerá la combinación y allí donde encuentre un signo "X" en el partido 5º procederá a cambiarlo por el signo "2".

Se podrá: Realizar el proceso sobre la combinación de origen. O generar una segunda combinación con los cambios realizados.

Cambio de Orden

Esta opción permite llevar los signos de un partido a otro partido en cada una de las columnas de la combinación elegida.

La forma de realizar este traslado se basa en el orden en que se escojan los partidos de la "columna situada a la IZQUIERDA":

- El primero de los partidos aquí elegido se colocará en primer lugar en la combinación resultante.
- El segundo partido elegido en la segunda posición, etc.

En la "columna de la DERECHA" irá apareciendo el NUEVO ORDEN de los partidos en la combinación resultante.

- Debe completarse, esto es, se deberá pasar por todos los partidos de la "columna izquierda", hasta completar la "columna derecha".
 - Los partidos que no se quieran alterar serán colocados en la misma posición que ocupaban en la combinación origen.
 - El programa facilitará esta labor no permitiendo que se pase por un partido ya escogido.
-

Renombrar Desarrollos

SIRVE PARA: Cambiarle el nombre a cualquier Desarrollo creado con anterioridad.

Primero, en "Buscar en", comprobamos que estamos en la carpeta donde hayamos guardado el Desarrollo al que queremos cambiar de nombre.

Luego seleccionamos el Desarrollo que queremos renombrar.

Por último, en "Nuevo Nombre de Desarrollo" introducimos el nombre nuevo que queremos darle y pulsamos el botón "Renombrar".

En el apartado "Nombre (o clave de búsqueda)" podremos introducir el nombre (si lo conocemos) del Desarrollo que queramos Renombrar o teclear la primera o primeras letras del nombre para que la lista muestre exclusivamente los desarrollos que empiecen por las iniciales dadas.

En el cuadro que muestra el listado de Desarrollos que tenemos grabados en disco, podremos elegir uno con el ratón, y para facilitar la búsqueda, ordenarlos por el "Nombre", "Triples", "Dobles", "Apuestas" o "Columnas", pulsando sobre dichos encabezamientos. Por ejemplo podemos ordenar los desarrollos de menor a mayor número de Apuestas.

Partir

Permite dividir una combinación en varias más pequeñas eligiendo el tamaño (en boletos) de cada combinación resultante.

1. Seleccionas la combinación
2. Introduces el número de boletos que quieres que tenga cada combinación y pulsas "INTRO" o el botón "añadir".
Para eliminar particiones sólo tienes que seleccionar la partición que desees y pulsar "SUPR" o el botón "eliminar".
3. Pulsas "Aceptar". Si alguno de los nuevos ficheros tiene el mismo nombre que algún otro en la carpeta de destino el programa te avisa, pues va a sobrescribirlo. Estos nuevos ficheros generados son guardados en la carpeta seleccionada.

Al partir se realizarán comprobaciones de las cantidades introducidas para que los datos sean correctos y el total de las combinaciones resultantes contengan completamente la combinación de origen.

Juntar

Esta opción permitirá que UNIR varias combinaciones en una sola.

Simplemente tienes que seleccionar las combinaciones que desees unir, darle un nombre a la combinación resultante y pulsar "Aceptar".

Cuando esté combinado el partido 15 se realizarán las ordenaciones de los boletos sin las 8 columnas completas para la optimización de cada combinación para su validación.

Eliminar Repetidas

Desde esta opción podemos proceder a:

- ELIMINAR las columnas que se repiten dentro de una MISMA Combinación.

Una combinación puede llevar columnas repetidas cuando:

- Es el resultado de juntar combinaciones.
- Se ha originado con Desarrollos Propios que repetían columnas.
- Se ha sometido a determinados tratamientos como cambio de signos.

Esta Función permite que sean detectadas y eliminadas las columnas repetidas.

Independientemente de la cantidad de veces que pudiera aparecer una columna, sólo quedará una copia de ésta en la combinación.
