

10.1 Genera y Escruta Quinielas: Rafael Pareja.

Este programa informático fue creado y patentado en España por Rafael Pareja.

Se ha utilizado, con muy buenos resultados, para asesorar, durante las Temporadas 2008/2009 y 2009/2010, a diversas Peñas de Quinielas (convencionales o gestionadas por Internet) de toda España.

10.1.1 El programa consta de varios módulos y herramientas, que permiten realizar, entre otras muchas, las siguientes operaciones:

- a. Obtener las tendencias de las probabilidades de los signos "1", "X" y "2" a lo largo de los últimos 25 años;
- b. Calcular la Probabilidad de que cualquier partido de fútbol termine con un determinado resultado, en el primer tiempo o al final del encuentro;
- c. Calcular la Probabilidad de que una quiniela ganadora tenga N1 signos "1", NX signos "X" y N2 signos "2" o, lo que es lo mismo, pertenezca al Modelo N1NXN2;
- d. Calcular la Probabilidad de que una quiniela ganadora tenga entre N1 y M1 signos "1", entre NX y MX signos "X" y entre N2 y M2 signos "2"; o, lo que es lo mismo, que pertenezca al Esquema N1M1NXMXN2M2;
- e. Calcular la distribución de las probabilidades con las que aparece cada Modelo perteneciente a un determinado Esquema;
- f. Simular Boletos de Simples y Múltiples, sin ninguna restricción;
- g. Simular Boletos de Condicionadas, sin ninguna restricción y utilizando tantos "Grupos Condicionados" como queramos;
- h. Simular Boletos de Reducidas, a cualquier categoría y sin ninguna restricción;
- i. Calcular, aproximadamente, el número de veces que se va a jugar cualquier quiniela en cualquier jornada;
- j. Extraer las N quinielas más rentables entre las M quinielas que integran cualquier combinación;
- k. Estimar los premios que se van a repartir en cada categoría, en función de la quiniela que ha resultado ganadora;

- l. Estimar la probabilidad de cada signo en cada partido de 1ª o de 2ª División en una determinada jornada;
- m. Extraer las quinielas que están repetidas dentro de una determinada combinación;
- n. Ajustar la apuesta a un número exacto de quinielas, de acuerdo con el presupuesto disponible para jugar;
- o. Generar combinaciones con niveles de dificultad comprendidos entre 1 y 1.000, para una determinada jornada;
- p. Escrutar cualquier combinación;
- q. Calcular la Columna, el Modelo o el Esquema más probables para una determinada jornada;
- r. Simular, con datos reales o aleatorios, el número de aciertos de cada categoría y los premios que se obtendrían, a lo largo de J jornadas consecutivas (futuras o pasadas), con una inversión de E euros por jornada;
- s. Simular las Rentabilidades que se obtendrían, a lo largo de J jornadas consecutivas (futuras o pasadas), con una inversión de E euros por jornada.

10.1.2 Las “peculiaridades” más importantes que incorpora este programa son las siguientes:

- a. Este programa realiza todos los cálculos a partir de las probabilidades PL y PV de que el equipo local L o el equipo visitante V, respectivamente, marquen un gol en cualquiera de los 90 minutos del partido;
- b. Las probabilidades PL y PV se mantienen constantes a lo largo de toda la Temporada;
- c. Además, y muy importante, estas probabilidades PL y PV se mantienen constantes, no sólo a lo largo de toda la Temporada, sino también para cualquier partido de cualquier jornada, independientemente de los dos equipos L y V que se enfrenten; Esta “filosofía de trabajo” tiene gran repercusión para “capturar” resultados sorpresa, ya que, a priori, la tendencia no se inclina, de forma rígida y determinante, hacia uno u otro signo según qué partido y quiénes lo juegan.
- d. Cuando el programa genera una combinación cualquiera, es posible que repita varias veces una o varias columnas. Este hecho no nos preocupa, porque la probabilidad de que una columna repetida sea “rentable”

es mayor que la probabilidad de que esa misma columna repetida sea “basura”. No obstante, como ya hemos mencionado antes, existe una herramienta que elimina las repeticiones;

- e. Aunque una combinación aleatoria, a partir de 1.000 columnas, resultará rentable si se juega a lo largo de un mínimo de 40 jornadas consecutivas, la rentabilidad global se multiplica mucho si cada jornada seleccionamos dos signos simples fijos (un “1” y un “2” ó dos “1”). El jugador, no obstante, puede fijar tantos signos simples o dobles como desee. El resto de los pronósticos se consideran siempre triples;
- f. Cada combinación generada muestra la tabla y el gráfico de los números absolutos y porcentajes de aparición de cada signo, en cada uno de los 15 partidos, y en el global de los 15 partidos;
- g. Cada combinación generada muestra la tabla y el gráfico de los números absolutos y porcentajes de aparición de cada Modelo;
- h. El programa muestra, junto a cada columna que integra la combinación, el número aproximado de veces que esa quiniela va a ser pronosticada, entre todos los jugadores que apuesten en esa jornada.
- i. Se aconseja no fijar el pronóstico para el “Pleno al 15”, que se generará aleatoriamente para cada columna.

10.1.3 A continuación explicamos, muy brevemente, cómo funciona el programa “Genera y Escruta Quinielas”. Se basa en nuestras respuestas a las siguientes 5 preguntas:

- a. “¿Signos fijos?”: Seleccionamos, de entre los 14 primeros partidos del boleto (nos “olvidamos” siempre del “Pleno al 15”), 2 signos fijos simples (se recomienda pronosticar dos “1” ó un “1” y un “2”); evidentemente, podemos fijar tantos simples o dobles como queramos, en función de los “riesgos” que vayamos a asumir. La “puntería” de nuestra respuesta a esta primera pregunta decidirá, en última instancia, la eficacia y rentabilidad de la apuesta generada por este programa. También está “permitido” no fijar ningún signo, sino jugar todos los partidos a triple.

- b. “¿Intervalo para cada signo?”: De acuerdo con las respuestas de la pregunta anterior, el programa sugiere la respuesta por defecto para esta segunda pregunta. No obstante, también podemos seleccionar libremente el Esquema al que deseamos que pertenezcan todas nuestras columnas; por ejemplo: el Esquema 683524 significa que pronosticamos entre 6 y 8 “1”; entre 3 y 5 “X”; y entre 2 y 4 “2”, que incluye los Modelos: 644, 653, 734, 743, 752, 833 y 842. Se pueden condicionar tanto los 14 partidos, como si fueran un solo grupo, o tantos grupos de partidos como deseemos utilizar en nuestra jugada. Los grupos de partidos condicionados se pueden solapar (un mismo partido puede pertenecer a uno ó a varios grupos) y pueden contener tantos partidos como queramos, entre 2 y 14.
- c. “¿Número G de columnas que deseamos generar?”: Se aconseja un número suficientemente grande como para que las estimaciones resulten significativas; por defecto, el programa sugiere 200.000
- d. “¿Número J de columnas que deseamos jugar?”: Es el doble de la cantidad de euros que vamos a apostar. Este número debe ser menor o igual que el número G de la pregunta anterior.
- e. “¿Nivel de Dificultad?”: Seleccionamos el nivel de dificultad en el que deseamos situar nuestra jugada: un número entre 1 y 1.000; el nivel 1 corresponde a las columnas más probables; el nivel 1.000, a las menos probables; por defecto, el programa extrae las columnas entre las que tienen un nivel de dificultad medio. La dificultad media se calcula como la media aritmética de las dificultades de cada una de las G columnas generadas.

A partir de esta información, el programa obtiene las J columnas “más rentables”, que integrarán nuestra apuesta, de acuerdo con todos los requisitos que hemos exigido al responder a las 5 preguntas anteriores.