

ACD Lotogol Chaves e Filtro PRO 1.0 – Dicas

Antes de fazer a sua jogada, atualize os resultados e a programação de jogos, clicando nos botões “Atualiza”. É necessário estar conectado à Internet.

Faça muitos testes, simule! Através dos testes você irá se familiarizando com o programa e em pouco tempo estará “craque” para tirar todo o proveito que este software lhe permite.

MÉTODO CHAVE serve para você combinar os milhares de resultados possíveis, dando ênfase aos resultados mais prováveis, utilizando-se de combinações matemáticas, visando uma redução na quantidade de apostas e um aumento no número de acertos. No lotogol temos apenas chaves tipo 2 x 1, ou seja, dois times para acertar um.

FILTROS servem para reduzir a quantidade de apostas (custo) com base em alguns critérios pré-estabelecidos. Podem ser utilizados juntamente com o método de chaves, mas nesse caso, as chaves não serão garantidas.

QUENTE: Representado pela cerquilha (#), o palpite QUENTE vai representar o placar que você acha mais provável de acontecer no jogo. Você precisa definir, no mínimo, um e, no máximo, cinco palpites quentes para cada time que compõe o jogo. Quanto mais palpites quentes (#), mais caro será o jogo.

REFORÇO: Representado pelo asterístico (*), o palpite REFORÇO vai representar o resultado que você acha menos provável de acontecer no jogo. Você pode definir, no mínimo, zero e, no máximo, quatro palpites reforços (pois, pemo menos 1 deverá ser quente) em cada jogo.

BRANCO: Representado pelo hífen (-), o palpite BRANCO indica que você está descartando que tal resultado ocorra. Lembre-se: Caso o resultado do jogo recaia nesse palpite BRANCO a chave não será fechada, ou seja, você não fará mais os 5 pontos.

SECO: Representado também pelo asterístico (*), o palpite SECO indica que o jogo não será por chave. Portanto, para jogar SECO, não coloque nenhuma # (palpite quente) nesse jogo. Você pode jogar SECO com um a cinco asterísticos. Quanto mais asterísticos, mais caro será o jogo.

Você poderá ter jogos com chaves e jogos somente secos mesclados sem nenhum problema. O programa se encarregará de elaborar as devidas combinações.

Vamos a um pequeno exemplo.

Na tela abaixo, definimos a matriz de apostas com os jogos 1, 2, 3 e 5 com CHAVES e o jogo 4 apenas com palpites SECOS.

ACD Lotogol Chaves e Filtros PRO 1.0

Geração de Apostas Programação Conferência Resultados Consultas Diversos Saída

Apostas Jogos Atualiza Conferência Resultados Atualiza Consultas Sobre... Registro Saída

Apostar no Lotogol Utilizando Chaves e Filtros

== P L A C A R ==

	0	1	2	3	+	
1) VASCO DA GAMA/ PALMEIRAS/SP	-	#	*	*	-	DOM
	#	*	*	-	-	
2) CRUZEIRO/MG FIGUEIRENSE/SC	0	1	2	3	+	SAB
	-	#	*	*	-	
	#	*	*	-	-	
3) VITORIA/BA INTERNACIONAL/	0	1	2	3	+	DOM
	-	#	*	*	-	
	#	*	*	-	-	
4) GAMA/DF BRASILIENSE/DF	0	1	2	3	+	SAB
	-	*	-	-	-	
	*	*	-	-	-	
5) PONTE PRETA/SP CORINTHIANS/SP	0	1	2	3	+	SAB
	-	#	*	*	-	
	-	#	*	*	-	

Quente
Reforço
Branco
Iniciar
Retorna

ANTONIO CARLOS 21/06/2008 20:19:55

Uma vez definidos os palpites QUENTES, REFORÇOS e os BRANCOS, basta clicar no botão INICIAR, e teremos então a nova tela abaixo onde mostrará as apostas possíveis, as necessárias e as exclusões por chaves:

ACD Lotogol Chaves e Filtros PRO 1.0

Geração de Apostas Programação Conferência Resultados Consultas Diversos Saída

Apostas Jogos Atualiza Conferência Resultados Atualiza Consultas Sobre... Registro Saída

Apostar no Lotogol Utilizando Chaves e Filtros

		== P L A C A R ==							
		0	1	2	3	+			
1)	VASCO DA GAMA/ PALMEIRAS/SP	-	#	*	*	-	Apostas Possíveis:		
		#	*	*	-	-	13122	R\$	6561.00
		0	1	2	3	+	Apostas Necessárias:		
		-	#	*	*	-	1250	R\$	625.00
		#	*	*	-	-	Exclusões por Chaves:		
		0	1	2	3	+	11872	R\$	5936.00
		-	#	*	*	-	Exclusões por Filtros:		
		#	*	*	-	-	0	R\$	0.00
		0	1	2	3	+	Palpites Quentes...: 08		
		-	*	-	-	-	Palpites Reforços...: 19		
		*	*	-	-	-	Jogos com Chaves...: 04		
		0	1	2	3	+			
		-	#	*	*	-			
		-	#	*	*	-			
5)	PONTE PRETA/SP CORINTHIANS/SP	-	#	*	*	-			
		-	#	*	*	-			

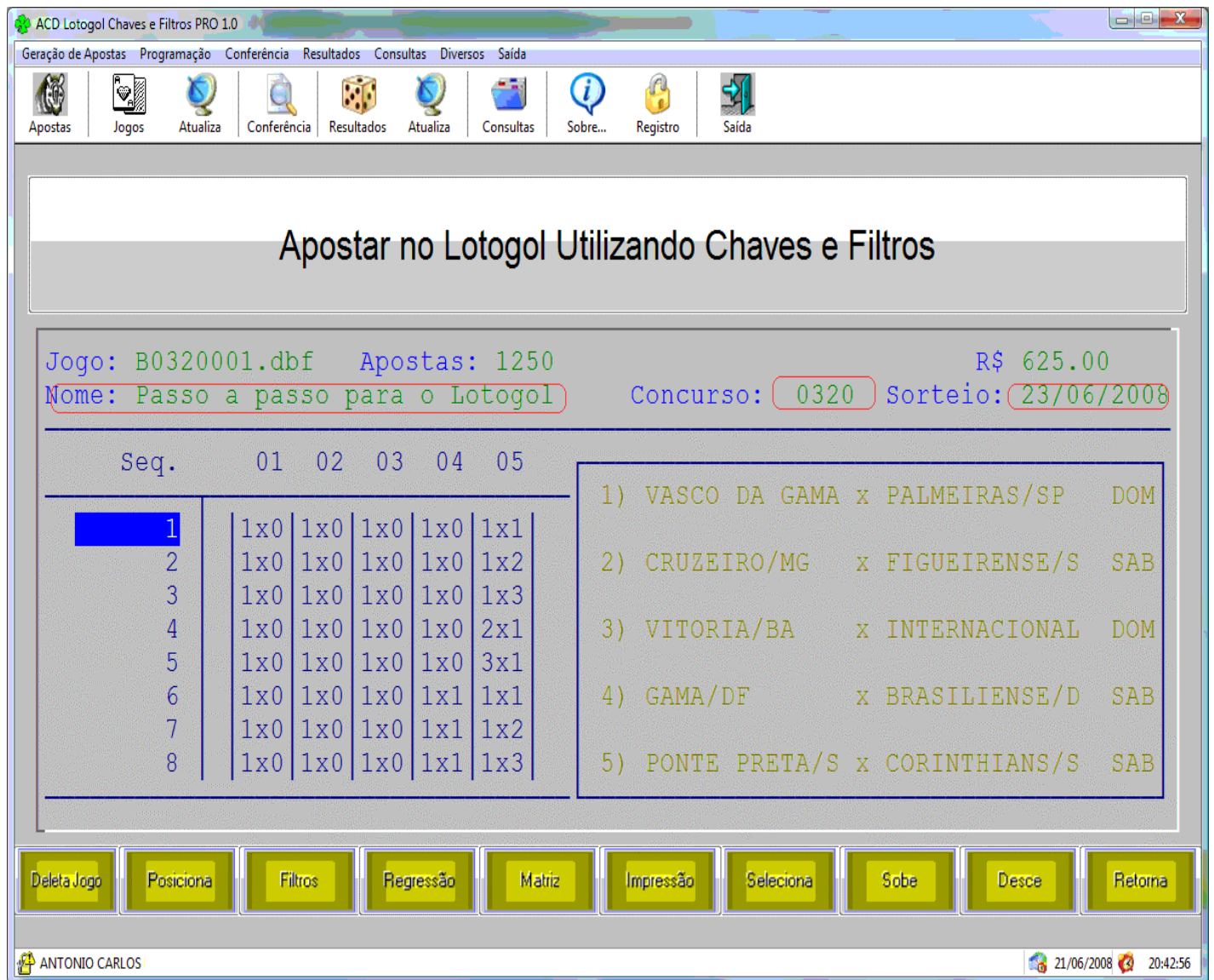
ANTONIO CARLOS 21/06/2008 20:28:25

Para acertar o placar do jogo 1, jogo 2 e jogo 3, os seguintes resultados estarão fechados, ou seja, garantidos: 1x0 – 1x1 – 1x2 – 2x0 – 3x0

Para acertar o placar do jogo 4, os seguintes resultados estarão fechados, ou seja, garantidos: 1x0 e 1x1

Para acertar o placar do jogo 5, os seguintes resultados estarão fechados, ou seja, garantidos: 1x1 – 1x2 – 1x3 – 2x1 – 3x1

Aqui você poderá refazer o jogo clicando em VOLTA E ALTERA ou prosseguir clicando em GERAR APOSTAS, aí então teremos a seguinte tela:



A tela acima mostra as oito primeiras apostas. Você pode navegar pelas demais apostas clicando nos botões SOBE e DESCE ou no botão POSICIONA. Aqui você tem ainda disponíveis outras opções que são acessadas pelos botões amarelos, quais sejam:

DELETA JOGO: Apaga (deleta) o jogo, eliminando-o do seu computador;

SELECIONA: Apresenta a aposta corrente na forma de uma matriz;

FILTROS; Permite aplicar filtros para redução no valor do jogo;

REGRESSÃO: Confere o presente jogo com os resultados dos concursos anteriores;

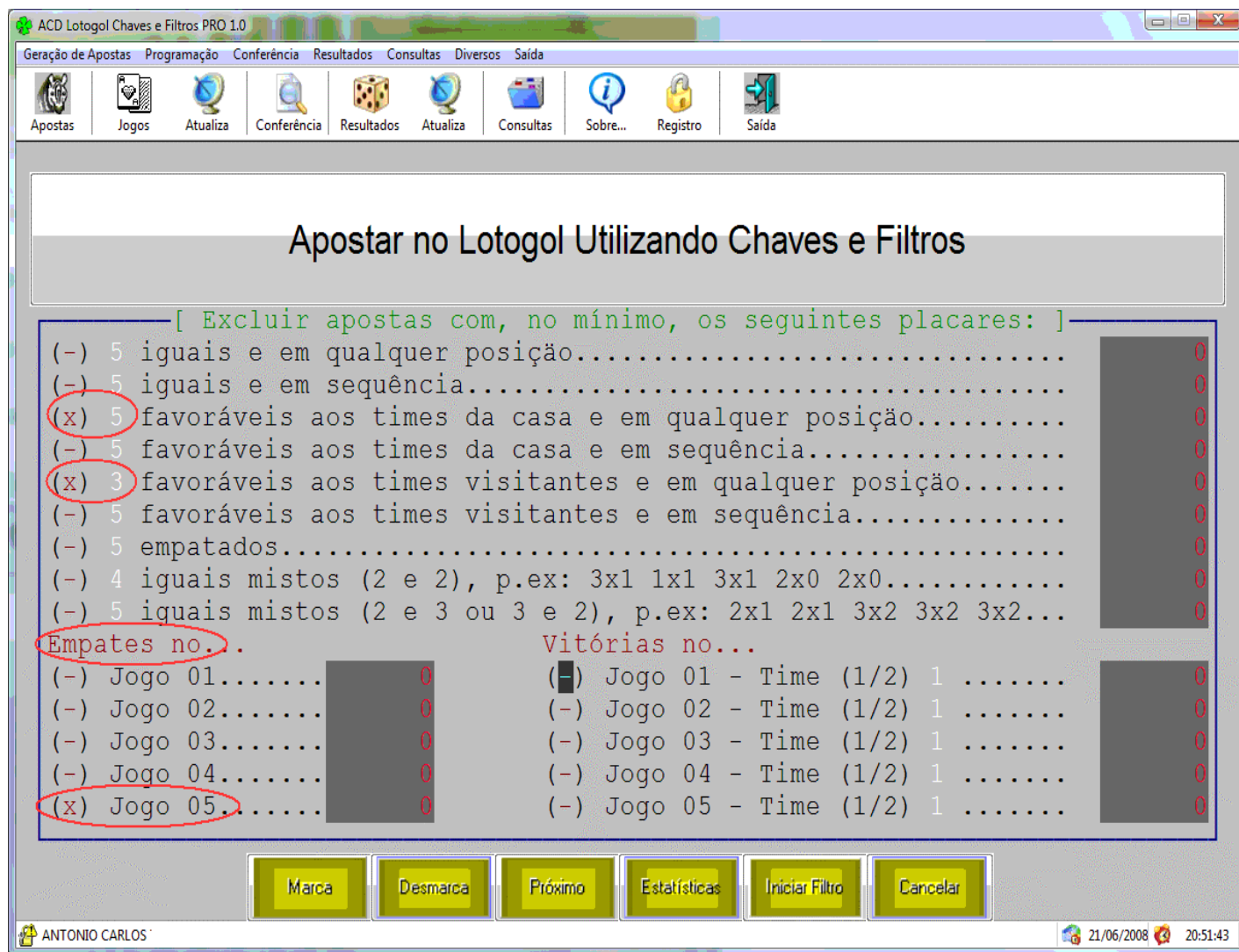
MATRIZ: Permite rever a matriz primária do jogo;

IMPRESSÃO: Permite a impressão de diversos relatórios do jogo, bem como a impressão dos volantes em folha A4 ou direto no volante;

RETORNA: Sai do jogo corrente, mas não o apaga. O jogo ficará salvo no seu computador para consulta posterior;

F10: Se quiser dar um nome para o seu jogo, basta pressionar a tecla F10 do seu teclado e digitar os dados;

Vamos continuar nosso exemplo clicando no botão FILTROS para reduzir um pouco mais o valor do nosso jogo. Cabe lembrar que aplicar filtros em um jogo elaborado com base em chaves poderá comprometer o fechamento matemático das chaves. Portanto, o fechamento das chaves ficará prejudicado. Mas vamos lá com nosso exemplo:



Para que uma opção de filtro não seja utilizada, basta que você a deixe desmarcada, ou seja, com o hífen. Como podem ver na tela acima, resolvi estabelecer apenas três filtros:

- 1- Se em uma aposta constar 5 placares favoráveis aos times da casa a aposta será excluída;
- 2- Se em uma aposta constar 3 placares favoráveis aos times visitantes, a aposta será excluída;
- 3- Se em uma aposta constar empate no jogo 5 a aposta será excluída.

Pronto, é só clicar em INICIAR FILTRO para ver o resultado, como na figura abaixo:

ACD Lotogol Chaves e Filtros PRO 1.0

Geração de Apostas Programação Conferência Resultados Consultas Diversos Saída

Apostas Jogos Atualiza Conferência Resultados Atualiza Consultas Sobre... Registro Saída

Apostar no Lotogol Utilizando Chaves e Filtros

[Excluir apostas com, no mínimo, os seguintes placares:]

(-) 5 iguais e em qualquer posição.....	0
(-) 5 iguais e em sequência.....	0
(x) 5 favoráveis aos times da casa e em qualquer posição.....	54
(-) 5 favoráveis aos times da casa e em sequência.....	0
(x) 3 favoráveis aos times visitantes e em qualquer posição.....	58
(-) 5 favoráveis aos times visitantes e em sequência.....	0
(-) 5 empatados.....	0
(-) 4 iguais mistos (2 e 2), p.ex: 3x1 1x1 3x1 2x0 2x0.....	0
(-) 5 iguais mistos (2 e 3 ou 3 e 2), p.ex: 2x1 2x1 3x2 3x2 3x2...	0
Empates no...	
(-) Jogo 01.....	0
(-) Jogo 02.....	0
(-) Jogo 03.....	0
(-) Jogo 04.....	0
(x) Jogo 05.....	250
Vitórias no...	
(-) Jogo 01 - Time (1/2) 1	0
(-) Jogo 02 - Time (1/2) 1	0
(-) Jogo 03 - Time (1/2) 1	0
(-) Jogo 04 - Time (1/2) 1	0
(-) Jogo 05 - Time (1/2) 1	0

Apostas a serem excluídas: 360 ---> 28.80%

Excluídas Concluir Refazer

ANTONIO CARLOS 21/06/2008 20:58:35

Bem, 360 (28,80%) apostas foram “peneiradas”. Aqui você poderá visualizar as apostas filtradas clicando no botão EXCLUÍDAS, poderá refazer o filtro clicando no botão REFAZER ou então aceitar o filtro clicando em CONCLUIR. O programa voltará então para a tela principal do jogo, conforme abaixo:

ACD Lotogol Chaves e Filtros PRO 1.0

Geração de Apostas Programação Conferência Resultados Consultas Diversos Saída

Apostas Jogos Atualiza Conferência Resultados Atualiza Consultas Sobre... Registro Saída

Apostar no Lotogol Utilizando Chaves e Filtros

Jogo: B0320001.dbf **Apostas: 890** **R\$ 445.00**
 Nome: Passo a passo para o Lotogol Concurso: 0320 Sorteio: 23/06/2008

Seq.	01	02	03	04	05
1	1x0	1x0	1x0	1x0	1x2
2	1x0	1x0	1x0	1x0	1x3
3	1x0	1x0	1x0	1x1	1x2
4	1x0	1x0	1x0	1x1	1x3
5	1x0	1x0	1x0	1x1	2x1
6	1x0	1x0	1x0	1x1	3x1
7	1x0	1x0	1x1	1x0	1x2
8	1x0	1x0	1x1	1x0	1x3

1) VASCO DA GAMA x PALMEIRAS/SP DOM

2) CRUZEIRO/MG x FIGUEIRENSE/S SAB

3) VITORIA/BA x INTERNACIONAL DOM

4) GAMA/DF x BRASILIENSE/D SAB

5) PONTE PRETA/S x CORINTHIANS/S SAB

Deleta Jogo Posiciona Filtros Regressão Matriz Impressão Seleciona Sobe Desce Retorna

ANTONIO CARLOS 21/06/2008 21:01:57

Bem, a partir desse momento, o jogo já está pronto para ser impresso nos volantes da Caixa ou em papel A4. Para imprimir nos volantes da Caixa, sua impressora deve permitir um perfeito ajuste dos volantes na bandeja, pois qualquer desvio a impressão sairá fora da posição e o volante não será aproveitado. Se você imprimir em folha A4 (quatro volantes por folha) você deverá recortá-lo sobre uma base de madeira, utilizando-se de régua e estilete, o que torna a operação prática, rápida e precisa.

Espero que estas informações sejam úteis. Existem outras inúmeras opções no programa, que são bastante intuitivas, ou seja, você aprende a fazer fazendo, seguindo uma sequência lógica. Não tem segredo. Lembre-se: com o programa você pode testar, simular e apagar quantas vezes desejar!

Boa Sorte!!

Antonio Carlos

