

EL QUINIMUS

Idea original de Ramón

La idea de la quiniela surge, como complemento de una Liga ya consolidada, para satisfacer las necesidades ludópatas de los/as Museiros/as y demostrar los conocimientos musicales a la hora de predecir resultados.

Quién no ha pensado alguna vez: "Esta jornada juegan Los Caracoles contra As Meniñas...seguro que ganan As Meniñas. Pues ahora hay la posibilidad de demostrar dichas dotes de predicción pero de una forma objetiva y con premios.

REGLAS GENERALES

Para poder apostar habrá que ser socio/a de la AMOU, disponer de una contraseña, saber utilizar una hoja de Excel y enviar la apuesta realizada por correo electrónico.

En primer lugar habrá que disponer de la hoja de apuestas QUINIMUS. Dicha hoja de apuestas se solicitará enviando un correo electrónico a la dirección resultados@museirosourense.org , dónde elegiréis vuestra contraseña. En el campo "Asunto" deberéis poner el Alias que figura en la hoja de resultados de cada semana y "solicitar contraseña". (Ej: Asunto: RAMON CWB "SOLICITAR CONTRASEÑA"). En el cuerpo del mensaje escribiréis la contraseña que elijáis. Acto seguido, en un tiempo lo más breve posible recibiréis una hoja de Excel en datos adjuntos con el nombre QUINIMUS que os servirá para toda la liga. Recordad que cada hoja es personalizada y no se podrá apostar utilizando el nick de otro/a museiro/a.

Si alguna persona no dispone de Internet o no sabe utilizar la hoja o no es socio/a y quiere apostar, deberá ponerse de acuerdo con cualquier socio/a que si cumpla los requisitos. En dicho caso **el socio/a que envíe las apuestas se hará responsable de las apuestas realizadas**, poniéndose de acuerdo con la otra persona a la hora de abonar las apuestas y recibir los premios. Si alguien olvida su contraseña podrá solicitar que le reenvíen la contraseña elegida o solicitar una nueva contraseña en la dirección anterior.

Este año no se ha previsto poder realizar ni apuestas Triples, ni Dobles ni combinaciones reducidas, por lo que cada museiro/a podrá realizar las apuestas que quiera en cada jornada.

Cada apuesta cuesta 1€, del cual 0.70 céntimos irá destinado en premios y 0.30 céntimos para la AMOU (es decir, para la cena de fin de Liga)

Únicamente habrá premios para quien acierte los 10 resultados de cada jornada.

Si no hubiera ningún/a acertante en una jornada se generará bote para la siguiente jornada y así sucesivamente hasta que alguien acierte los 10 resultados. Si en la última jornada no hubiera acertantes el dinero acumulado hasta entonces irá destinado a la AMOU (a la cena).

La fecha tope para apostar será el Martes de cada semana cuando la jornada se juegue los Jueves y el Domingo cuando se juegue el Martes.

Para facilitar el cobro de las apuestas realizadas, así como el abono de los premios obtenidos se presumirá la buena fe de los Museiros/as, por lo que, al reunirnos todos/as en las jornadas conjuntas (es decir, la última jornada de cada vuelta) se gestionará dichos cobros y abonos. Si alguna de las personas Museiras no puede asistir a dichas jornadas podrán cumplir sus obligaciones “quinielísticas” a través de sus respectivos/as capitanes/as. Semanalmente y en la hoja de Resultados de cada semana se enviará un informe en el que se podrá ver las apuestas realizadas por cada Museiro/a.

Para cualquier duda que pueda surgir se abrirá un tema en el Foro de la página web de la AMOU (www.museirosourense.org). Para llamar paquetes a los equipos que os han fastidiado vuestras apuestas, o para ofrecer maletines u otros “favores” se abrirá otro Tema en el mismo Foro.

FUNCIONAMIENTO DE LA HOJA

En la hoja QUINIMUS únicamente habrá que cubrir las casillas azules. Consta de dos partes.

ZONA APUESTA

APUESTA		
XORNADA 8		
BALI	1	COAG
MONTEALEGRE	X	MILANES
SARAIBA	2	DOMUS JR
MISTER LOIS	X	BOREA M C
MONGRE	X	LIZARRAN
SCORPIO	X	LOS CARACOLES
BOREA ATL	2	CORENGRILL
DOMUS SR	1	COWBOY
NIZA	2	PIJU
ATENEO A	1	AS MENIÑAS

Al pinchar en cada una de las casillas azules os saldrá una lista desplegable con los valores que se pueden elegir.

En la casilla “XORNADA” elegiréis la jornada en la cual se realizará la apuesta. Por si hay algún/a listillo/a recordad que no se admitirán apuestas de jornadas ya jugadas o fuera de plazo. Sin embargo, si se admitirán de jornadas muy posteriores a la semana en que se juegue.

En las demás casillas se pondrá “1” si se considera que ganará en equipo de la izquierda; “2” si se considera que ganará el equipo de la derecha y “X” si se considera que empatan.

ZONA SOCIO/A / CLAVE

SOCIO/A CWB RAMON
CLAVE 1234

En la casilla azul se cubrirá el nombre del socio/a. Dichos valores, para facilitar la búsqueda estarán ordenados por el código de equipo.

En la casilla CLAVE se introducirá la contraseña elegida por cada uno/a.

Si la clave fuera incorrecta os aparecerá el siguiente mensaje

SOCIO/A CWB RAMON
CLAVE 111 **CLAVE INCORRECTA** **APUESTA NO VALIDA**

ZONA REFERENCIA

REFERENCIA

Son unos campos de control interno de las apuestas. No hace falta cubrir estos campos, ni os dejará, ya que, por motivos de seguridad la hoja estará protegida

ZONA INSTRUCCIONES

	INSTRUCCIONES
1	Cubrir todas las casillas azules
2	No se admitirá ninguna apuesta que no contenga la clave correcta.
3	Una vez realizada la apuesta Pulsar Archivo...Guardar Como...y en nombre..."XORNADA "x" Nombre de Socio"
4	Cerrar el programa y enviarla por correo electrónico.
5	No enviar sin cerrar el programa por que no os dejará.
6	La fecha tope para apostar será el Martes cuando la jornada se juegue en Jueves
	y el Domingo cuando la jornada se juegue en Martes.
7	En el campo clave introducir vuestra contraseña

Muestra las instrucciones básicas sobre el funcionamiento.