



FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDLOTERIA

Versión REDLOTERIA : 6.0
Fecha : 04/07/2026

1. INFORMACION GENERAL

REDLOTERIA es un programa diseñado para el tratamiento de números de la lotería (desde el 00000 hasta el 99999). Permite también visualizar y escrutar las combinaciones realizadas.

Las opciones disponibles en esta versión son:

- Generar hasta 100.000 números para su tratamiento.
- Importar desde un fichero de texto números para su tratamiento (permite varios formatos).
- Aplicar filtros de condiciones sobre los números generados y/o importados: grupos, grupos relacionados, posiciones, pares/impares, dígitos seguidos, sumas, terminaciones de dígitos, grupos en reservas y grupos de valoraciones.
- Escrutinio de los números.
- Análisis de los números por dígitos, centenas, decenas, etc.
- Generación de informes.
- Posibilidad de guardar los números en formato texto en varios formatos diferentes.
- Posibilidad de reducir los números mediante selección de un grupo del conjunto global.
- Posibilidad de generar números al azar.
- Posibilidad de generar participaciones de un número para imprimir.
- Fichero de ayuda detallada en formato PDF.
- Incorpora un visor de códigos QR para ser leídos por la pistola de SELAE del punto de venta.
- Posibilidad de imprimir los números en códigos QR con y sin caratula de décimo.
- Utilidad selector automático de terminaciones (10, 100, 1000 y 10000).
- Utilidad filtrar y descargar números disponibles por terminal.

2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION

1. Seleccionar los números, mínimo un dígito de cada categoría (DM, UM, CE, DE, UN).
2. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
3. Seleccionar las opciones de reducción, por defecto esta seleccionada la reducción al 5 (al directo) y 100 %.
4. Pulsar el botón "Calcular".
5. Si ha elegido generar al directo, el cálculo será instantáneo, si ha elegido calcular con reducción, el programa empezará los ciclos de reducción. Es un proceso infinito, lo podemos parar con el botón "stop" cuando queramos, en ese momento el programa se quedará con la mejor reducción obtenida hasta el momento. Evidentemente cuanto más tiempo lo dejemos reduciendo, mejores reducciones se obtendrán.



REDLOTERIA



3. FILTROS

REDLOTERIA en su versión actual permite los siguientes filtros:

3.1. GRUPOS DE NUMEROS

Este es el filtro clásico de grupos de números. Se puede crear un grupo de X números y pedir la cantidad que queremos que aparezcan. Se permiten hasta 360 grupos.

GRUPOS DE NUMEROS (Max. 360)

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1
2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2
3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3
4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4
5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5
6 6 6 6 6	6 6 6 6 6	6 6 6 6 6
7 7 7 7 7	7 7 7 7 7	7 7 7 7 7
8 8 8 8 8	8 8 8 8 8	8 8 8 8 8
9 9 9 9 9	9 9 9 9 9	9 9 9 9 9

1 Modificar 1 Modificar 1 Modificar

Volver

Ir a Gru.: 1

3.2. PARES E IMPARES

Determina el mínimo/máximo de números pares y/o impares.

PARES E IMPARES

Pares	Impares	
0	5	☐
1	4	☒
2	3	☐
3	2	☒
4	1	☒
5	0	☐

Volver

Este filtro se selecciona por figuras.



3.3. DIGITOS SEGUIDOS

Este filtro limita la aparición de dígitos seguidos. Los valores permitidos están entre 1 y 5 y funciona de la siguiente forma:

01 03 05 07 09 -> habría 1 seguido
01 02 05 07 09 -> habría 2 seguidos
.....
01 02 03 04 09 -> habría 4 seguidos
01 02 03 04 05 -> habría 5 seguidos

También permite elegir las figuras de dígitos seguidos que queremos jugar.

DIGITOS SEGUIDOS

Nº :

1 3 5 7 9->1
1 2 5 7 9->2
1 2 3 7 9->3
1 2 3 4 9->4
1 2 3 4 5->5

☐ Contar Seguidos en Inverso 1 2 == 2 1

FIGURAS

1. ☐
2. ☐
3. ☐
4. ☐
5. ☐
6. ☐
7. ☐

Por último, podemos indicarle al filtro si queremos que se tengan en cuenta también al filtrar los dígitos seguidos en inverso (1 2 == 2 1).

3.4. SUMAS DE DIGITOS

La suma de todos los dígitos debe estar en un intervalo determinado. Evidentemente la suma mínima no puede ser inferior a 0 y la suma máxima no puede ser superior a 45 ($9 \times 5 = 9 + 9 + 9 + 9 + 9$).

Si un intervalo tiene los valores 0-0, no se tendrá en cuenta a la hora de condicionar.

Se permite introducir hasta 10 intervalos de sumas y funcionan entre ellos con el operador OR.

SUMAS DE DIGITOS

	Int.1	Int.2	Int.3	Int.4	Int.5	Int.6	Int.7	Int.8	Int.9	Int.10
Suma Mínima :	14	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	OR	OR	OR	OR	OR	OR	OR	OR	OR	OR
Suma Máxima :	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0



REDLOTERIA



3.5. TERMINACIONES DE DIGITOS

Si queremos que N dígitos de un número terminen en un número dado. También permite elegir las figuras de terminaciones que queremos jugar y la suma general de las terminaciones.

TERMINACIONES DE DIGITOS

Terminados en 0 : 0,1,2,3,4,5 M

Terminados en 1 : M

Terminados en 2 : M

Terminados en 3 : M

Terminados en 4 : M

Terminados en 5 : M

Terminados en 6 : M

Terminados en 7 : M

Terminados en 8 : M

Terminados en 9 : M

FIGURAS

1. 5-0 ☐

2. 4-1 ☐

3. 3-2 ☐

4. 3-1-1 ☐

5. 2-2-1 ☐

6. 2-1-1-1 ☐

7. 1-1-1-1-1 ☐

Suma de Terminaciones : 0 - 45

Volver

Este filtro de terminaciones en REDLOTERIA se refiere a terminaciones de DIGITOS, no de números, en LOTERIA un número tiene 5 dígitos. Por ejemplo estos números tienen terminaciones de dígitos en 0 (0 y 1) y en 1 (0 y 1).

0 2 2 2 1
1 2 2 2 0
2 0 2 2 1
2 2 2 2 0
1 2 2 2 2

3.6. GRUPOS RELACIONADOS

Permite crear diferentes grupos de números con 6 subgrupos cada uno como máximo y pedir aciertos de números en cualquiera de los subgrupos de cada grupo.



REDLOTERIA



GRUPOS RELACIONADOS (Max. 60)

- GRUPO 1 +

SUBGRUPO 1	SUBGRUPO 2	SUBGRUPO 3	SUBGRUPO 4	SUBGRUPO 5	SUBGRUPO 6
0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0
1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1
2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2	2 2 2 2 2
3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3
4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4	4 4 4 4 4
5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5
6 6 6 6 6	6 6 6 6 6	6 6 6 6 6	6 6 6 6 6	6 6 6 6 6	6 6 6 6 6
7 7 7 7 7	7 7 7 7 7	7 7 7 7 7	7 7 7 7 7	7 7 7 7 7	7 7 7 7 7
8 8 8 8 8	8 8 8 8 8	8 8 8 8 8	8 8 8 8 8	8 8 8 8 8	8 8 8 8 8
9 9 9 9 9	9 9 9 9 9	9 9 9 9 9	9 9 9 9 9	9 9 9 9 9	9 9 9 9 9

ACIERTOS EN CUALQUIERA DE LOS SUBGRUPOS

2 Modificar Modificar Modificar Modificar Modificar Modificar

Volver

3.7. POSICIONES

Permite elegir que dígitos pueden salir en cada número (5 dígitos).

POSICIONES

DM UM CE DE UN

0	0	0	0	0
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9

Volver

3.8. GRUPOS EN RESERVAS

Este es uno de los filtros más potentes del programa.

Aquí podemos elegir Grupos con sus aciertos y meterlos en reservas para pedir después acertar uno o varios grupos en cada Grupo de Reservas (LETRAS) que hayamos marcado.

Se permiten 360 grupos generales y 8 grupos en Reservas (de la A hasta la H).



GRUPOS EN RESERVAS (Max. 360)

Grupo Reserva : ---

Grupo Reserva : ---

Grupo Reserva : ---

GRUPO 1

0	0	0	0	0
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9

Modificar

GRUPO 2

0	0	0	0	0
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9

Modificar

GRUPO 3

0	0	0	0	0
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9

Modificar

Ir a Gru.: 1

Número de Grupos Acertados

0	GRUPO A	Modificar
0	GRUPO B	Modificar
0	GRUPO C	Modificar
0	GRUPO D	Modificar
0	GRUPO E	Modificar
0	GRUPO F	Modificar
0	GRUPO G	Modificar
0	GRUPO H	Modificar

Volver

3.9. GRUPOS DE VALORACIONES

Con este filtro podemos asignar valores a los dígitos jugados y después pedir un intervalo de valores mínimo y máximo que debe cumplirse. Este filtro permite pedir hasta 20 grupos con 4 intervalos de valoraciones distintos.

GRUPOS VALORACIONES (Max. 20)

GRUPO 1

0 Valoraciones Seleccionadas

0	0	0	0	0
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
7	7	7	7	7
8	8	8	8	8
9	9	9	9	9

Suma de Valoraciones : 0

Intervalo 1 Min. - Max. 0 0

Intervalo 2 Min. - Max. 0 0

Intervalo 3 Min. - Max. 0 0

Intervalo 4 Min. - Max. 0 0

Volver



RED LOTERIA



En este filtro tenemos también la posibilidad de guardar o cargar los porcentajes que queremos usar. Para ellos podemos usar los discos rojo (guardar) y azul (cargar).

Lo porcentajes tienen que ser números enteros entre 0 y 100 y tienen que ir seguidos y separados por un espacio en el fichero a cargar, de la siguiente forma:

4 4 0 5 0 0 0 0 0 0 4 0 0 0 4 4 0 0 0 0 0 0 0 0 4 4 0 4 0

4. REDUCCION

El programa RED LOTERIA incluye una opción de reducción especial que puede ser al 5(Directo), al 4, al 3 y al 2, la cual consiste en seleccionar los números por coincidencias. Vamos a explicar su funcionamiento con un ejemplo:

Partimos de un fichero de 9 números.

12722
45711
45722
67711
67722
78711
78722
89711
89722

Si lo reducimos al 3(3 coincidencias) nos saldrán 2 apuestas que son:

12722
45711

En verde podemos ver que hay mínimo 3 coincidencias con los números del fichero original.

Las opciones de reducción que permite el programa son las siguientes:

1.1. Por número de apuestas

En esta opción RED LOTERIA ejecutará un UNICO ciclo de reducción (hay que desactivar la opción Ciclos), parándose en el número de apuestas indicadas, evidentemente, el resultado de apuestas siempre será igual o menor que el número pedido.

Opción Generar Número de Apuestas Exactas: Si activamos esta opción el programa al reducir nos generará el número **EXACTO** que le indiquemos, aquí se pueden dar 2 casos:



REDLOTERIA



1-Si la reducción es INFERIOR al número pedido, el programa completará la combinación automáticamente.

2-Si la reducción es SUPERIOR al número pedido, el programa le quitará apuestas a la combinación automáticamente.

1.2. Por porcentajes

Permite reducir una combinación al 5, al 4, al 3 y al 2 entre el 1% y el 100%. Por defecto siempre reduce al 100%.

Si se reduce por menos del 100%, se recomienda hacer un cálculo de garantías.

1.3. Activar ciclos

Por defecto esta opción esta activada, el programa seguirá calculando hasta que pulsemos el botón "stop". Si esta desactivada, el programa parará su cálculo en el primer ciclo.

1.4. Aleatorio

El programa generará la reducción de forma aleatoria. Con esta opción nos aseguramos que cada vez que reduzcamos, se nos genere una reducida única y distinta a las anteriores.

5. ESCRUTADOR

Para saber los premios que tenemos en una combinación se ha de usar la opción escrutador siguiendo los siguientes pasos:

1. Entrar en el programa y realizar una combinación y después entrar en la sección escrutador, o también, entrar directamente en la sección escrutador y abrir una combinación directamente desde un fichero (opción combinación nueva).
2. Pinchar encima de los números aparecidos en el cuadro de la izquierda.
3. Pulsar el botón ESCRUTAR de la parte inferior derecha de la ventana y aparecerá la lista con la cantidad de aciertos en la parte derecha de la pantalla.

ESCRUTADOR

Combinación actual : 36688

Combinación nueva : 0

Número Ganador

DM	UM	CE	DE	UN
0	0	0	0	0

Al Azar

Bloques de Números

Ir N° Bloque : 1

Bloque : 1/6115

DM	UM	CE	DE	UN
1	1	0	0	2
2	1	0	0	3
3	1	0	0	4
4	1	0	0	5
5	1	0	0	6
6	1	0	0	7

Volver

Resultados

Escrutado sobre 5 dígitos SIN orden:

5 Aciertos: 0

4 Aciertos: 8

3 Aciertos: 310

2 Aciertos: 2157

1 Aciertos: 10374

0 Aciertos: 23839

Escrutado sobre 5 dígitos CON orden:

Número completo : 0

4 últimas cifras: 8

3 últimas cifras: 77

2 últimas cifras: 434

Terminación : 3569

Escrutar



6. ANALISIS

Después de calcular una combinación, podemos acceder al apartado de ANALISIS donde veremos el número de veces que aparece cada uno de los números jugados en nuestra combinación y su %.

También si pulsamos sobre el icono de informe se nos mostrará el análisis en el bloc de notas.

The ANALISIS window displays a frequency analysis of numbers. It features a central grid with columns for Dec. Millar, Unid. Millar, Centenas, Decenas, and Unidades. The rows represent numbers from 0 to 9. The grid shows the frequency of each number in the combination. For example, the number 12 appears 1 time in the Decenas column and 1 time in the Unidades column. The total frequency for each number is shown in the bottom row. The window also includes sections for 2 and 3 digit combinations and a 'Volver' button.

	Dec. Millar	Unid. Millar	Centenas	Decenas	Unidades
0	0	0	0	0	0
1	3	1	1	12	12
2	2	1	2	13	13
3					
4	4				
5	2	2			
6	4	16			
7	4	2	25		
8	4	2			
9	2	2			

7. SELECTOR DE NUMEROS

Con esta Utilidad podemos cargar en el programa un listado de números y pedirle que de entre todos ellos nos seleccione 10, 100, 1000 o 10000 terminaciones diferentes, a la hora de calcular, el programa también nos indicará en cada caso que terminaciones nos han faltado por completar y que comienzos.

The SELECTOR DE NUMEROS window allows users to select numbers from a list. It includes a 'Datos Fichero Origen' section with a file name and a 'Números' field. The main area is divided into three columns for 1, 2, and 3 digit combinations. The 'Números Elegidos' column shows the selected numbers, and the 'Comienzos Faltantes' and 'Posición23 Faltantes' columns show the remaining numbers. The 'Terminación Faltantes' column shows the remaining terminations. The window also includes a 'Capicuas' section for palindromic numbers and a 'Volver' button.

1 última cifra	2 últimas cifras	3 últimas cifras
0: 6207	00: 764	000: 87
1: 6454	01: 664	001: 76
2: 6021	02: 668	002: 81
3: 5321	03: 637	003: 79
4: 5758	04: 623	004: 79
5: 4502	05: 563	005: 75
6: 5826	06: 630	006: 87
7: 4176	07: 497	007: 65
8: 5481	08: 557	008: 85
9: 5196	09: 630	009: 78
	10: 573	010: 69
	11: 734	011: 71
	12: 481	012: 42
	14: 351	014: 34
	15: 227	015: 13

Esta utilidad tiene una opción MUY POTENTE que es elegir las 100 combinaciones más óptimas que consiste en elegir 100 números con las 100 terminaciones y los 100 comienzos diferentes.



8. NUMEROS DE TERMINAL

Con esta Utilidad podemos ver datos de todos los sorteos de SELAE. También podemos descargarnos el fichero de todos los décimos disponibles por TERMINAL e incluso filtrarlos por terminaciones y cantidad de números disponibles.

Números de Terminal

Datos Sorteos

Fecha Sorteo : 22 12 2026 Día : M

Nombre Sorteo . : SORTEO EXTRAORDINARIO DE NAVIDAD

Primer Premio .. :

Segundo Premio :

Número total de décimos : 29909

Filtrar Sorteos

Por terminaciones : * * * * *

Por cantidad disponibles : 1 - 99999

Número décimos filtrados : 29909

Nota: Se recomienda consultar los datos oficiales en la web de SELAE
(www.loteriasypuestas.es)

9. ALGEBRA DE NUMEROS

En esta sección podemos realizar el tratamiento de ficheros de números en formato TEXTO.

El programa para ello nos proporciona una serie de utilidades que son las siguientes:

1. Sumar Sistemas (sin quitar repetidos)
2. Sumar Sistemas (quita números repetidos)
3. Intersección de Sistemas (números comunes)
4. Números Distintos (quitar comunes)
5. Ordenar Números
6. Restar Sistemas (Sistema 1 – Sistema 2)
7. Restar Sistemas (Sistema 2 – Sistema 1)
8. Restar Terminaciones (Sis.1 – Sis.2)



REDLOTERIA



ALGEBRA

Opciones

☒ Sumar Sistemas (sin quitar repetidos) ☐ Ordenar Números Ascendente

☐ Sumar Sistemas (quita números repetidos) ☐ Restar Sistemas (Sistema 1 - Sistema 2)

☐ Intersección Sistemas (números comunes) ☐ Restar Sistemas (Sistema 2 - Sistema 1)

☐ Números Distintos (quitar comunes) ☐ Restar Terminaciones (Sis.1 - Sis. 2 ----x)

	Nombre del Fichero	Números
1. Borrar Abrir		0
2. Borrar Abrir		0

10. INFORMACION DE SORTEOS

En esta sección del programa REDLOTERIA podemos consultar los resultados de los últimos sorteos de lotería.

Para realizar la consulta simplemente tenemos que introducir el intervalo de fechas (inicio y fin) de los sorteos que queramos ver sus resultados.

La consulta tiene estas 3 limitaciones:

- Sólo se pueden consultar sorteos del mismo año.
- Sólo se pueden consultar sorteos del mismo mes.
- Se devuelven como máximo datos de 8 sorteos (los 8 últimos) aunque la consulta tenga más datos de sorteos en el intervalo.



REDLOTERIA



INFORMACION DE SORTEOS

Opciones

Sorteo Fecha Inicial : 01 06 2026 Sorteo Fecha Final : 30 06 2026

Consultar

Sorteos

Nº	Fecha	Nombre	Pre.	Primero	Segundo	Terceros	Cuartos	Quintos	Reintegr.	PDF	IMG
1.	27/06/2026	SORTEO DE LOTERÍA NAC	6	33478	18619				6,7,8		
2.	25/06/2026	SORTEO DEL JUEVES	3	31608	39275				3,8,9		
3.	20/06/2026	SORTEO DE LOTERÍA NAC	6	20118	63244				2,7,8		
4.	18/06/2026	SORTEO DEL JUEVES	3	09272	63583				2,3,8		
5.	13/06/2026	SORTEO DE LOTERÍA NAC	6	69497	71657				3,7,9		
6.	11/06/2026	SORTEO DEL JUEVES	3	84348	98553				6,7,8		
7.	06/06/2026	SORTEO EXTRAORDINARI	15	97984	86985	90170			2,4,9		
8.	04/06/2026	SORTEO DEL JUEVES	3	99242	69176				0,2,7		

Volver

11.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

El programa REDLOTERIA es totalmente estándar, permite guardar y cargar apuestas en formato ASCII.

- CARGAR ASCII:

El programa permite cargar apuestas en ASCII con varios formatos dependiendo del modo en la que hayamos guardado las apuestas.

- GUARDAR ASCII:

A la hora de guardar, el programa permite guardar en ASCII en diferentes modos dependiendo de las opciones elegidas:

Opciones para el separador de números:

"sin separador": 12345

" ": 1 2 3 4 5

",": 1,2,3,4,5

"-": 1-2-3-4-5

Opciones

Formato : 12345

Continuar



12.IMPRIMIR

El programa REDLOTERIA permite imprimir los números en décimos junto con sus códigos QR en formato estándar SELAE para ser leídos con la pistola en el punto de venta SELAE.

PANEL DE IMPRESION

Información General

BASE : prueba_100000_filtros_v4.0.xml

DECIMOS : 24

TITULO .. :

PIE :

Datos del Sorteo

Nombre :

Número : 054 Precio : 20 euros

Fecha .. : 04 JUL 2026 Día : S

Número de décimos en cada QR : 1

Opciones de Impresión

IMPRESORA : PDFCreator

☒ IMPRIMIR TODOS LOS DECIMOS

☐ IMPRIMIR UN INTERVALO DE DECIMOS

☐ IMPRIMIR UN SOLO DECIMO

Configuración General

TIPO DE PAPEL : Décimos y códigos QR

ORIENTACION : Vertical

Imprimir fondo del décimo : ☒

Márgenes

1. Margen Izquierdo : 200

2. Margen Superior : 800

(Los márgenes permiten valores negativos)

Tipo generador de códigos QR : Local (L)

VISOR

Imprimir **Volver**

Si no queremos imprimir, también disponemos de un visor de códigos QR:

PANEL DE IMPRESION

Información General

BASE : Sin guardar.xml

DECIMOS : 20

TITULO .. :

PIE :

Datos del Sorteo

Nombre :

Número : 054 Precio :

Fecha .. : 03 JUL

Número de décimos en :

Opciones de Impresión

IMPRESORA : HP LaserJet

☒ IMPRIMIR TODOS LOS DECIMOS

☐ IMPRIMIR UN INTERVALO DE DECIMOS

☐ IMPRIMIR UN SOLO DECIMO

Configuración General

TIPO DE PAPEL : Décimos y códigos QR

ORIENTACION : Vertical

Imprimir fondo del décimo : ☒

Márgenes

1. Margen Izquierdo : 200

2. Margen Superior : 800

(Los márgenes permiten valores negativos)

Tipo generador de códigos QR : Local (L)

40006

1 / 20

Imprimir **Volver**



REDLOTERIA



Entre las opciones de impresión está la posibilidad de imprimir la caratula de los décimos y además esta se puede cambiar.

PANEL DE IMPRESION

Información General

BASE : prueba_100000_filtros_v4.0.xml

DECIMOS : 24

TITULO .. :

PIE :

Datos del Sorteo

Nombre :

Número : 054

Fecha .. : 04

Número de dé :

Opciones de Im

IMPRESORA :

☒ IMPRIMIR T

☐ IMPRIMIR U

☐ IMPRIMIR UN SOLO DECIMO

Configuración General

TIPO DE PAPEL : Décimos y códigos QR

ORIENTACION : Vertical

☒ ... : ☒

☐ Fondo décimo azul de terminal

☒ Fondo propio : \LOTERIA\imagenes\53_2026_pc.jpg

Tamaño de la imagen: 447 x 219 pixels

Ejemplo de informe impreso con REDLOTERIA:

Titulo de prueba

S.E. Loterías y Apuestas del Estado 12722 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos	S.E. Loterías y Apuestas del Estado 45711 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos
S.E. Loterías y Apuestas del Estado 16711 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos	S.E. Loterías y Apuestas del Estado 45722 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos
S.E. Loterías y Apuestas del Estado 16722 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos	S.E. Loterías y Apuestas del Estado 46711 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos
S.E. Loterías y Apuestas del Estado 26711 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos	S.E. Loterías y Apuestas del Estado 46722 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos
S.E. Loterías y Apuestas del Estado 26722 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos	S.E. Loterías y Apuestas del Estado 56711 Nombre Sorteo LOTERIA NACIONAL Décima parte del título para el sorteo del día LA PRESENCIA PRECIO 20 puntos



REDLOTERIA



13.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

A parte de guardar nuestras combinaciones en formato ASCII, el programa REDLOTERIA también permite guardar nuestra combinación incluyendo los filtros en formato XML para así poder utilizarlas en cualquier otro momento.

Las opciones de guardar y cargar en XML son los iconos amarillo y rojo, con el icono amarillo se abre una combinación y con el icono rojo se guarda.



14.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



REDLOTERIA permite importar combinaciones en formato ASCII para después aplicarle los filtros.

Para realizar dicho proceso debemos seleccionar la opción "Desde fichero" y después seleccionar el fichero en ASCII que queremos abrir (disco negro) para después filtrarlo.

Otra opción importante que tiene el programa es que al importar un fichero en ASCII, el programa automáticamente eliminará las apuestas repetidas que encuentre.

15.DATOS DE CONTACTO

Email contacto : **comercial@quiniwin.com**

Twitter : **@quiniwinSL**

Soporte técnico : **soporte@quiniwin.com**

Web : **https://www.quiniwin.com**