



FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDLOTERIA

Versión REDLOTERIA : 4.0
Fecha : 02/01/2024

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 y terminaciones de dígitos.
- 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.

The screenshot shows a window titled "GRUPOS DE NUMEROS (Max. 360)". It contains three columns, each representing a group:

- GRUPO 1:** A 10x5 grid of numbers 0-9. The first column (0-9) is highlighted in blue. Below the grid is a text box with "1" and a "Modificar" button.
- GRUPO 2:** A 10x5 grid of numbers 0-9. The second column (1-9) is highlighted in blue. Below the grid is a text box with "1" and a "Modificar" button.
- GRUPO 3:** A 10x5 grid of numbers 0-9. The third column (0-9) is highlighted in blue. Below the grid is a text box with "1" and a "Modificar" button.

On the right side, there are minus and plus buttons, a text box labeled "Ir a Gru.: 1", and a "Volver" button at the bottom center.

3.2. 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.

The screenshot shows a window titled "GRUPOS RELACIONADOS (Max. 60)". It features a main header "GRUPO 1" with minus and plus buttons. Below it are six subgroups:

- SUBGRUPO 1:** 10x5 grid with the last two columns (0, 0) highlighted in blue.
- SUBGRUPO 2:** 10x5 grid with the last two columns (1, 1) highlighted in blue.
- SUBGRUPO 3:** 10x5 grid with the last two columns (2, 2) highlighted in blue.
- SUBGRUPO 4:** 10x5 grid with the last two columns (3, 3) highlighted in blue.
- SUBGRUPO 5:** 10x5 grid with no highlights.
- SUBGRUPO 6:** 10x5 grid with no highlights.

Below the subgroups is a text box labeled "ACIERTOS EN CUALQUIERA DE LOS SUBGRUPOS" with a text box containing "2" and a "Modificar" button. There are also "Modificar" buttons for each subgroup. A "Volver" button is at the bottom center.



REDLOTERIA



3.3. PARES E IMPARES

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

Pares	Impares	
0	5	<input type="checkbox"/>
1	4	<input checked="" type="checkbox"/>
2	3	<input type="checkbox"/>
3	2	<input checked="" type="checkbox"/>
4	1	<input checked="" type="checkbox"/>
5	0	<input type="checkbox"/>

Volver

Este filtro se selecciona por figuras.

3.4. POSICIONES

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

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

3.5. 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



REDLOTERIA



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

DIGITOS SEGUIDOS

Nº : 2,3,4,5 M

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. 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

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).

3.6. 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 ($9*5 = 9+9+9+9+9$).

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
Suma Máxima :	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0

OR OR OR OR OR OR OR OR OR OR

3.7. 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.



REDLOTERIA



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

4. REDUCCION

El programa REDLOTERIA 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 REDLOTERIA 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:

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.



REDLOTERIA



- 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.

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.

7. SELECTOR DE TERMINACIONES

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



REDLOTERIA



indicará en cada caso que terminaciones nos han faltado por completar y que comienzos.

SELECTOR DE NUMEROS

Datos Fichero Origen
Fichero : 49614_19122023.txt Números : 49614

1 última cifra	2 últimas cifras	3 últimas cifras
0: 5696	00: 667	000: 84
1: 5964	01: 593	001: 63
2: 5690	02: 605	002: 60
3: 4366	03: 522	003: 58
4: 5397	04: 587	004: 69
5: 3732	05: 432	005: 63
6: 5611	06: 584	006: 62
7: 3073	07: 382	007: 55
8: 5246	08: 539	008: 74
9: 4839	09: 526	009: 63
	10: 551	010: 70
	11: 603	011: 58
	12: 477	012: 40
	14: 387	014: 36
	15: 350	015: 35

10/10 99/100 988/1000

Números Finales
Seleccionar Terminaciones : 100 al azar

Números Elegidos	Terminaciones Faltantes	Comienzos Faltantes
48700	13	13
19101		16
17902		18
41903		20
38804		27
95505		28
92506		29
00907		32
67508		35
05609		36
54310		37
04711		39

99 1 41

Generar Imprimir Generar

Volver

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 : 06 / 01 / 2024 Consultar Día : S

Nombre Sorteo . : SORTEO EXTRAORDINARIO DE "EL NIÑO"

Primer Premio .. :
Segundo Premio :
Número total de décimos : 39692

< Datos Ultimo Sorteo >

Filtrar Sorteos
Por terminaciones : * 1 1 * *
Por cantidad disponibles : 1 - 99999

Filtrar

Número décimos filtrados : 501 Ascii

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

Volver



REDLOTERIA



9. 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:

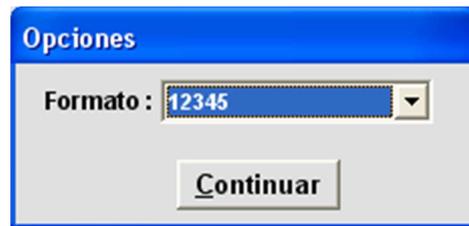
Opciones para el separador de números:

"sin separador": 12345

" ": 1 2 3 4 5

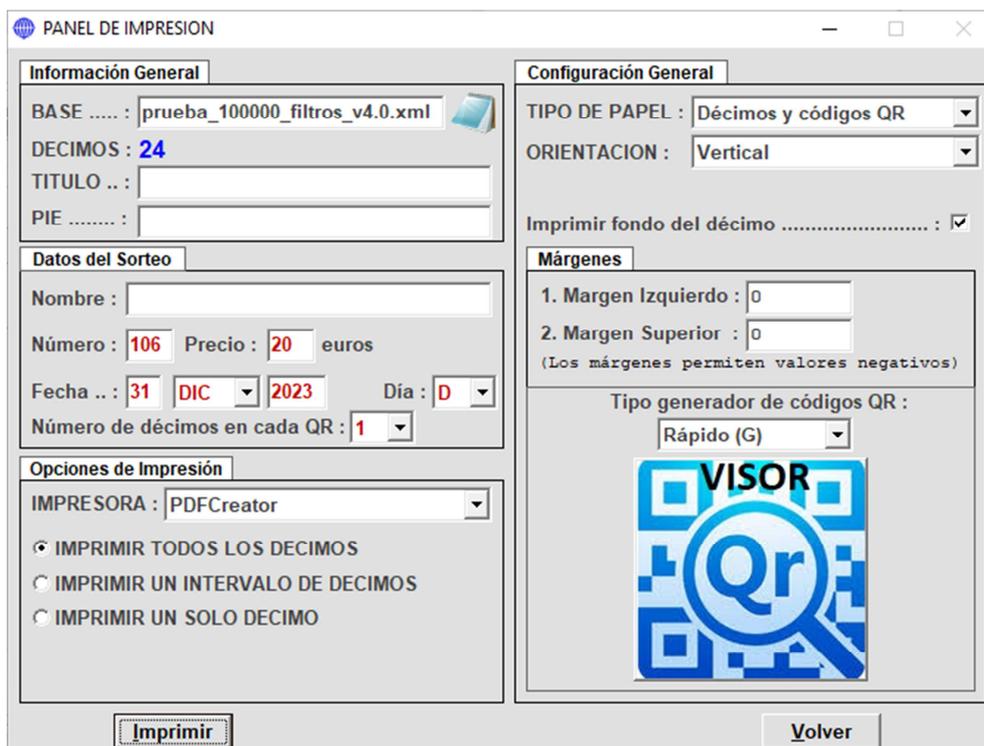
",": 1,2,3,4,5

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



10. 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.

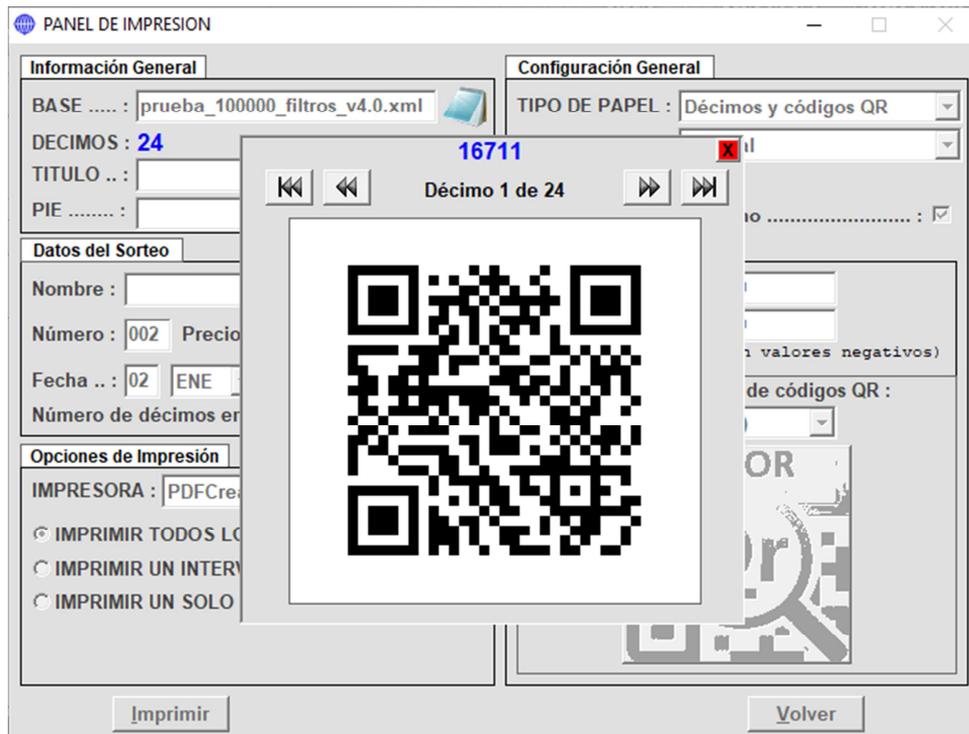




REDLOTERIA



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



Ejemplo de informe impreso con REDLOTERIA:





REDLOTERIA



11.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.



12.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.

13.DATOS DE CONTACTO

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

Soporte técnico : **soporte@quiniwin.com**
Web : **https://www.quiniwin.com**