



## **FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDLOTOTURF**

**Versión REDLOTOTURF : 3.0**

**Fecha : 29/01/2024**

### **1. INFORMACION GENERAL**

El programa REDLOTOTURF permite seleccionar cualquier cantidad de números, poner filtros de condiciones (Distancias, Grupos de números, Grupos Relacionados, Grupos de Apuestas, Pares e Impares, Seguidos, Sumas, Terminaciones, Posiciones y Valoraciones) y obtener las apuestas al directo o en reducción al 2, 3, 4 o 5.

También permite visualizar y escrutar las combinaciones realizadas.

Las opciones disponibles en esta versión son:

- Generación de apuestas al directo.
- Exportación e importación de apuestas en ASCII desde fichero en varios formatos distintos.
- Posibilidad de reducir apuestas importadas en ASCII.
- Posibilidad de filtrar apuestas importadas en ASCII.
- Cálculo avanzado de garantías y premios.
- Escrutinio de apuestas detallado con escrutador independiente.
- Reducción de apuestas ultra rápida con y sin porcentajes.
- Análisis de las apuestas generadas (números y números caballos).
- Creación de Sistemas Propios.
- Informes detallados.
- Filtros de condiciones potentísimos.
- Fichero de ayuda en formato PDF.
- Generación de números al azar.
- Generación de apuestas aleatorias.
- Impresión de boletos.
- Impresión y generación de códigos QR.
- Posibilidad de jugar varios números de caballos al directo, aleatorios o secuenciales.

### **2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION**

1. Seleccionar los números (mínimo 6) y el número caballo (mínimo 1).
2. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
3. Seleccionar las opciones de reducción, por defecto esta seleccionada la reducción de números al 6 (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.



## 3. OPCIONES DE NUMEROS DE CABALLO

REDLOTOTURF en su versión actual permite 3 opciones para los números de caballo:

- **Al directo:**

Se jugaran los números de caballo al directo, es decir, si por ejemplo tenemos una combinación de 100 apuestas y elegimos 3 números de caballo, nuestra combinación final tendrá  $100 \times 3 = 300$  apuestas.

- **Aleatorio:**

Se jugaran los números de caballo en modo aleatorio entre los elegidos, y nuestra combinación final no aumentará en número de apuestas.

Si por ejemplo tenemos una combinación de 6 apuestas y elegimos los números de caballo 1, 2 y 3, al generar se nos crearán siempre combinaciones con números de caballo en distinto orden del tipo:

Ejemplo 1:

01,02,03,04,05,07\*02  
01,02,03,04,06,07\*01  
01,02,03,05,06,07\*02  
01,02,04,05,06,07\*02  
01,03,04,05,06,07\*03  
02,03,04,05,06,07\*02

Ejemplo 2:

01,02,03,04,05,07\*01  
01,02,03,04,06,07\*01  
01,02,03,05,06,07\*02  
01,02,04,05,06,07\*01  
01,03,04,05,06,07\*03  
02,03,04,05,06,07\*03

Ejemplo 3:

01,02,03,04,05,07\*01  
01,02,03,04,06,07\*03  
01,02,03,05,06,07\*02  
01,02,04,05,06,07\*03  
01,03,04,05,06,07\*03  
02,03,04,05,06,07\*03

Se recomienda al usar esta opción guardar SIEMPRE al final del cálculo la combinación en modo ASCII.

- **Secuencial:**

Se jugaran los números de caballo en modo secuencial entre los elegidos, y nuestra combinación final no aumentará en número de apuestas.

Si por ejemplo tenemos una combinación de 6 apuestas y elegimos los números de caballo 1, 2 y 3, la combinación final será siempre:

01,02,03,04,05,07\*01  
01,02,03,04,06,07\*02  
01,02,03,05,06,07\*03  
01,02,04,05,06,07\*01  
01,03,04,05,06,07\*02  
02,03,04,05,06,07\*03



# REDLOTOTURF



## 4. FILTROS

REDLOTOTURF en su versión actual permite los siguientes filtros:

### 4.1. DISTANCIAS

Para acotar la separación entre los números que componen las apuestas a jugar (1-2, 2-3, 3-4, 4-5, 5-6 y la general 1-6).

	Min.	Máx.
Números 1 y 2 :	1	3
Números 2 y 3 :	0	23
Números 3 y 4 :	0	23
Números 4 y 5 :	0	55
Números 5 y 6 :	0	15
General (números del 1 al 6) :	0	0

Volver

En el ejemplo de la imagen estamos indicándole al programa que entre las **posiciones 1 y 2 de cada apuesta** haya una **distancia entre 1 y 3**:

Esta apuesta sería aceptada: **07-10**-18-20-21-24 (distancia 3).

Esta apuesta sería rechazada: **07-11**-18-20-21-24 (distancia 4).

### 4.2 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 150 grupos de 31 números cada uno.

GRUPO 1

1	9	17	25
2	10	18	26
3	11	19	27
4	12	20	28
5	13	21	29
6	14	22	30
7	15	23	31
8	16	24	

1,2,3,4,5 Modificar

GRUPO 2

1	9	17	25
2	10	18	26
3	11	19	27
4	12	20	28
5	13	21	29
6	14	22	30
7	15	23	31
8	16	24	

0,1,3,5,6 Modificar

GRUPO 3

1	9	17	25
2	10	18	26
3	11	19	27
4	12	20	28
5	13	21	29
6	14	22	30
7	15	23	31
8	16	24	

Modificar

Volver



## REDLOTOTURF

El filtro grupos de números puede usarse para jugar combinaciones con números fijos.

Por ejemplo, imaginemos que queremos jugar una combinación de 9 números y que el número 1 y el número 3 sean fijos (salgan siempre), se haría de la siguiente forma:

- Seleccionamos los números 1,2,3,4,5,6,7,8,9 en la pantalla principal.
- Entramos en el filtro grupos y en el grupo 1 marcamos el número 1 y el número 3 y seleccionamos 2 aciertos.
- Volvemos a la pantalla principal y le damos a calcular, nos saldrán 35 apuestas todas con los números 1 y 3.

### 4.3. GRUPOS RELACIONADOS

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

Se permiten hasta 50 grupos de 6 subgrupos cada uno.

GRUPOS RELACIONADOS (1/50)

GRUPO 1

Subgrupos : 1 - 6

SUBGRUPO 1	SUBGRUPO 2	SUBGRUPO 3
1 9 17 25	1 9 17 25	1 9 17 25
2 10 18 26	2 10 18 26	2 10 18 26
3 11 19 27	3 11 19 27	3 11 19 27
4 12 20 28	4 12 20 28	4 12 20 28
5 13 21 29	5 13 21 29	5 13 21 29
6 14 22 30	6 14 22 30	6 14 22 30
7 15 23 31	7 15 23 31	7 15 23 31
8 16 24	8 16 24	8 16 24

SUBGRUPO 4 SUBGRUPO 5 SUBGRUPO 6

1 9 17 25 1 9 17 25 1 9 17 25

ACIERTOS EN CUALQUIERA DE LOS SUBGRUPOS

3,4,5	Modificar		Modificar		Modificar
	Modificar		Modificar		Modificar

Volver

### 4.4. GRUPOS DE APUESTAS

Con este filtro podemos cargar apuestas de un fichero y pedir aciertos individuales en cada una de ellas y además podemos pedir aciertos generales en el grupo, es decir podríamos indicar cuantas de esas apuestas queremos acertar y con qué número de aciertos cada una.

Este filtro es muy útil para descartar apuestas que creemos que no van a salir, un ejemplo típico de utilización de este filtro es cargar las apuestas ganadoras de todos o algunos años anteriores e indicarle al programa que queremos 0 aciertos con respecto a ellas, evidentemente antes habría que indicar el intervalo de 6-6 aciertos individuales en cada una de ellas.

En este filtro SOLO se permite cargar un fichero de 12000 Apuestas como máximo en cada grupo, se permiten 10 grupos.



# REDLOTOTURF

GRUPOS DE APUESTAS (0/10)

GRUPO 1

FICHERO CARGADO

APUESTAS A TRATAR ACIERTOS

ACERTAR POR LO MENOS EN 0 APUESTAS

ACERTAR COMO MAXIMO EN 0 APUESTAS

NOTA: Las apuestas cargadas en este filtro NO se guardarán cuando se guarde la Combinación general en XML, sólo se guardarán los aciertos generales, además en el informe de condiciones sólo saldrá un breve resumen de este filtro, en NINGUN caso se mostrarán las apuestas cargadas. Puede guardar independientemente las apuestas con sus aciertos de cada grupo en formato XML con los botones de aquí abajo.

Nº APUESTAS ACIERTOS

0 0 0 6

MODIFICAR

Volver

NOTA: Las Apuestas cargadas en este filtro NO se guardarán cuando se guarde la combinación y las condiciones, sólo se guardarán los aciertos generales, además en el informe de condiciones sólo saldrá un breve resumen de este filtro, en NINGUN caso se mostrarán las Apuestas cargadas.

Si queremos cargar/guardar las Apuestas de cada grupo podemos hacerlo con los iconos de cargar/guardar de la derecha de la pantalla. Dichas Apuestas se guardarán en formato XML.

## 4.5. PARES E IMPARES

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

<u>PARES</u>	<u>IMPARES</u>	
0	6	<input type="checkbox"/>
1	5	<input checked="" type="checkbox"/>
2	4	<input type="checkbox"/>
3	3	<input type="checkbox"/>
4	2	<input checked="" type="checkbox"/>
5	1	<input checked="" type="checkbox"/>
6	0	<input type="checkbox"/>

Volver

Este filtro se selecciona por figuras. En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas con 1, 4 o 5 números pares.



# REDLOTOTURF



## 4.6. SEGUIDOS

Este filtro limita la aparición de números seguidos. Los valores permitidos están entre 1 y 6 y funciona de la siguiente forma:

- 01 03 04 05 07 09** -> habría 1 seguido
- 01 02 04 05 07 09** -> habría 2 seguidos
- .....
- 01 02 03 04 05 09** -> habría 4 seguidos
- 01 02 03 04 05 06** -> habría 5 seguidos

Ahora permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar.

A continuación ponemos algunos ejemplos de apuestas y sus figuras de números seguidos:

- 01,02,03,04,05,06: cumple figura "6-0"
- 01,02,03,04,05,07: cumple figura "5-1"
- 01,02,03,04,06,07: cumple figura "4-2"
- 01,02,03,04,06,08: cumple figura "4-1-1"
- 01,02,04,05,07,09: cumple figura "2-2-1-1"
- 01,02,04,06,08,10: cumple figura "2-1-1-1-1"
- 01,03,05,07,09,11: cumple figura "1-1-1-1-1-1"

**SEGUIDOS**

Nº :

01 03 05 07 09 11->1  
 01 02 05 07 09 11->2  
 01 02 03 07 09 11->3  
 01 02 03 04 09 11->4  
 01 02 03 04 05 11->5  
 01 02 03 04 05 06->6

**FIGURAS**

1.	6-0	<input type="checkbox"/>
2.	5-1	<input type="checkbox"/>
3.	4-2	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	4-1-1	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	3-3	<input type="checkbox"/>
6.	3-2-1	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	3-1-1-1	<input type="checkbox"/>
8.	2-2-2	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	2-2-1-1	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	2-1-1-1-1	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	1-1-1-1-1-1	<input type="checkbox"/>

## 4.7. SUMAS

La suma de todos los números debe estar en un intervalo determinado. Evidentemente la suma mínima no puede ser inferior a 21(1+2+3+4+5+6) y la suma máxima no puede ser superior a 171(26+27+28+29+30+31).

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

Se permite introducir hasta 6 intervalos de sumas y funcionan entre ellos con el operador OR.



# REDLOTOTURF



	Int.1	Int.2	Int.3	Int.4	Int.5	Int.6
Suma Mínima :	50	0	0	0	0	0
		OR		OR		OR
Suma Máxima :	80	0	0	0	0	0

**Volver**

En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas cuyos números sumen entre 50 y 80.

Esta apuesta sería aceptada: **02-07-08-16-20-21** (suma=74)

Esta apuesta sería rechazada: **02-07-08-16-20-31** (suma=84)

#### 4.8. TERMINACIONES

Si queremos que X números de entre los 6 acaben en un número determinado.

Ahora permite también elegir las figuras de terminaciones que queremos jugar y la suma general de las terminaciones.

TERMINACIONES		FIGURAS	
Terminados en 0 :	0,1,2,3,4	M	1. 5-1 <input type="checkbox"/>
Terminados en 1 :		M	2. 4-2 <input type="checkbox"/>
Terminados en 2 :		M	3. 4-1-1 <input checked="" type="checkbox"/>
Terminados en 3 :		M	4. 3-3 <input checked="" type="checkbox"/>
Terminados en 4 :		M	5. 3-2-1 <input checked="" type="checkbox"/>
Terminados en 5 :		M	6. 3-1-1-1 <input checked="" type="checkbox"/>
Terminados en 6 :		M	7. 2-2-2 <input checked="" type="checkbox"/>
Terminados en 7 :		M	8. 2-2-1-1 <input checked="" type="checkbox"/>
Terminados en 8 :		M	9. 2-1-1-1-1 <input checked="" type="checkbox"/>
Terminados en 9 :		M	10. 1-1-1-1-1-1 <input type="checkbox"/>

Suma de Terminaciones : 2 - 53

**Volver**



# REDLOTOTURF



## 4.9. POSICIONES

Permite elegir que números deben salir y en qué orden de posición.

POSICIONES			
<b>BOLA 1</b>	<b>BOLA 2</b>	<b>BOLA 3</b>	
1 9 17 25	1 9 17 25	1 9 17 25	
2 <b>10</b> 18 26	2 10 18 26	2 10 18 26	
3 11 19 27	3 11 19 27	3 11 19 27	
4 12 20 28	4 12 <b>20</b> 28	4 12 20 28	
5 13 21 29	5 13 21 29	5 13 21 29	
6 14 22 30	6 14 22 30	6 14 22 30	
7 15 23 31	7 15 23 31	7 15 23 31	
8 16 24	8 16 24	8 16 24	
<b>BOLA 4</b>	<b>BOLA 5</b>	<b>BOLA 6</b>	
1 9 17 25	1 9 17 25	1 9 17 25	
2 10 18 26	2 10 18 26	2 10 18 26	
3 11 19 27	3 11 19 27	3 11 19 27	
4 12 20 28	4 12 20 28	4 12 20 28	
5 13 21 29	5 13 21 29	5 13 21 29	
6 14 22 30	6 14 22 30	6 14 22 30	
7 15 23 31	7 15 23 31	7 15 23 31	
8 16 24	8 16 24	8 16 24	
<input type="button" value="Volver"/>			

En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas cuya primera bola tenga siempre el número 10 y cuya segunda bola tenga siempre el número 20.

Esta apuesta sería aceptada: **10-20-21-22-23-24**

Esta apuesta sería rechazada: **10-11-21-22-23-24** (tiene el número 11 en la posición 2).

## 4.10. GRUPOS DE VALORACIONES

Con este filtro podemos asignar valores a los números 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.





# REDLOTOTURF



## 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.

Hay que tener cuidado al utilizar esta opción ya que siempre el programa al calcular nos generará una combinación reducida distinta, se recomienda una vez terminada la reducción, guardarla **SIEMPRE** en modo ASCII.

## 6. 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 (aparecerán en verde si los acertamos o en rojo si los fallamos en nuestro pronóstico).
3. Pulsar el botón ESCRUTAR de la parte inferior derecha de la ventana y aparecerá la lista con la cantidad de premios y los boletos premiados en la parte derecha de la pantalla.

**ESCRUTADOR**

Combinación actual : 2256  
Combinación nueva : 0

Ir N° Boleto : 1  
Boleto : 1

Números	1	2	3	4	5	6
1	01	02	01	02	02	01
2	02	03	02	05	03	02
3	10	08	04	06	10	06
4	12	12	12	12	12	12
5	14	14	18	14	14	14
6	20	18	22	22	20	24

**Caballos**

03	03	03	03	03	03
----	----	----	----	----	----

**Premios**

2	2	3	3	2	3
---	---	---	---	---	---

**Resumen de Premios**

Boletos	: 376
Apuestas	: 2256
Importe	: 2256,00
De 6 + C	: -
De 6	: -
De 5 + C	: -
De 5	: -
De 4 + C	: -
De 4	: -
De 3 + C	: 159
-----	
De 3	: 477
De 2 + C	: 303
De 2	: 909
De 1 + C	: 86
De 1	: 258
De 0 + C	: 16
De 0	: 48

Al Azar      Volver      Escrutar    Imprimir    PDF



# REDLOTOTURF



Aquí también disponemos de varias opciones de impresión que son:

1. Imprimir la combinación en boletos (ver sección imprimir)
2. Sacar un listado con todas las apuestas en PDF

**JUEGO DE LOTOTURF**  
 Total Boletos : 372  
 Total Apuestas : 2228  
 Total Importe : 2228,00 Euros

**Logo** ..... :  ...  **Páginas a Imprimir** : Todas

**Impresora** : PDFCreator

## 7. GARANTIAS

La opción garantías nos sirve para saber las probabilidades de premio que nos ofrece una combinación. Para utilizarla, primero hay que calcular una combinación, luego entrar en la opción de garantías y seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el tipo de garantías a consultar:
  - Sobre el SISTEMA TOTAL, que es el desarrollo integral de los números jugados.
  - Sobre SISTEMA IMPORTADO sólo se puede usar en el caso de leer "Desde Fichero".
  - Sobre el SISTEMA CONDICIONADO, que representa a las apuestas filtradas por las condiciones antes de pasar por la reducción.
2. Pulsar en calcular y aparecerán los diferentes porcentajes de probabilidades en cada categoría de premio.

También si pulsamos sobre el icono de informe, se nos mostrará el informe de garantías calculado en el bloc de notas.

También tenemos la posibilidad de calcular distintos tipos de garantías sobre el SISTEMA TOTAL, por defecto el programa nos selecciona las típicas que son 6 si 6, 5 si 6 hasta 0 si 6 aciertos.



# REDLOTOTURF



Cambiando la selección del combo podremos elegir calcular x si 6, x si 5, x si 4, x si 3, x si 2 y x si 1 aciertos.

**Cálculo de Garantías y de Porcentajes**

Apuestas actuales : 2.228

- Garantías sobre el SISTEMA TOTAL (736.281 Apuestas)
- Garantías sobre el SISTEMA IMPORTADO
- Garantías sobre el SISTEMA CONDICIONADO (8.086 Apuestas)

Apuestas	Porcentajes	de 06	de 05	de 04	de 03	de 02	de 01	de 00
557	000,076% 6 si 6	4-4	0-24	16-232	84-588	416-972	504-1048	88-680
61768	008,465% 5 si 6		4-36	0-220	24-764	248-1164	360-1292	8-1036
448033	069,316% 4 si 6			4-196	0-748	144-1280	332-1412	0-1332
219828	099,172% 3 si 6				4-640	28-1280	344-1432	0-1568
6094	100,000% 2 si 6					4-516	500-1344	520-1692
1	100,000% 1 si 6						680-680	1548-1548
0	100,000% 0 si 6							

000,076% 6 si 6 4-4 de 6, 0-24 de 5, 16-232 de 4, 84-588 de 3, 416-972 de 2, 504-1048 de 1, 88-680 de 0  
 008,465% 5 si 6 4-36 de 5, 0-220 de 4, 24-764 de 3, 248-1164 de 2, 360-1292 de 1, 8-1036 de 0  
 069,316% 4 si 6 4-196 de 4, 0-748 de 3, 144-1280 de 2, 332-1412 de 1, 0-1332 de 0  
 099,172% 3 si 6 4-640 de 3, 28-1280 de 2, 344-1432 de 1, 0-1568 de 0  
 100,000% 2 si 6 4-516 de 2, 500-1344 de 1, 520-1692 de 0  
 100,000% 1 si 6 680-680 de 1, 1548-1548 de 0  
 100,000% 0 si 6

Calcular **si 6 Aciertos** Volver

Otra opción muy interesante de la que disponemos aquí, es poder guardar las apuestas por cada porcentaje de reducción. Pulsando en el disco rojo (arriba a la derecha) se nos abrirá una pantalla en la que podremos elegir que apuestas queremos guardar, por ejemplo, se nos permitirá guardar apuestas por: 6 si 6, 5 si 6, 4 si 6, 3 si 6, 2 si 6, 1 si 6, y 0 si 6.

## 8. 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.

**ANALISIS**

%

**Números**

1	856	9	372	17	416	25	144
2	1276	10	556	18	656	26	300
3	600	11	360	19	336	27	76
4	1088	12	1000	20	524	28	224
5	856	13	744	21	308	29	32
6	804	14	912	22	548	30	128
7	556	15	296	23	228	31	20
8	628	16	428	24	424		

**Caballos**

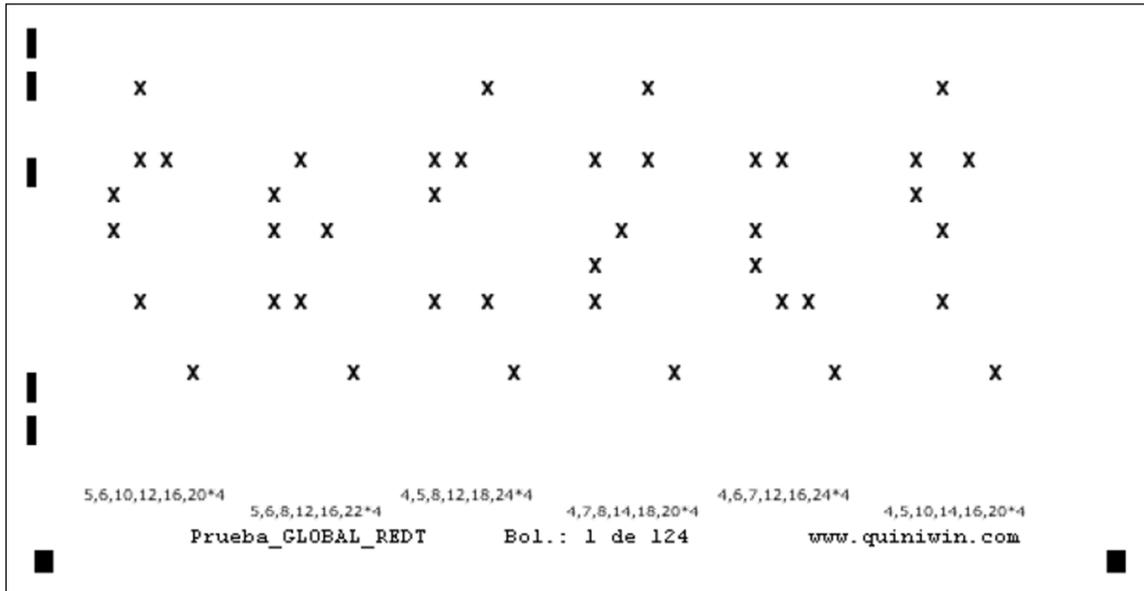
1		2		3	654	4	654
5		6		7	654	8	
9		10		11	654	12	

Volver





Ejemplo de boleto impreso:



## CODIGOS QR:

REDLOTOTURF permite imprimir combinaciones del juego de LOTOTURF en códigos QR con el formato oficial de SELAE. Las opciones están disponibles en el combo "Tipo de Papel".

Disponemos además de 2 opciones para los códigos QR que son imprimir códigos QR (botón imprimir) y pre-visualizarlos en pantalla con un VISOR:





# REDLOTOTURF



Pantalla con el visor de códigos QR abierto:



## 10.SISTEMAS PROPIOS

Para construir un Sistema Propio debemos seguir los siguientes pasos:

1. Importar un sistema origen que tengamos guardado.  
Al importarlo, el programa nos indicará, el número de apuestas, los números del sistema y el porcentaje jugado de cada uno de los números.
2. Seleccionar los números y el número de caballo del sistema destino a construir, aquí tenemos 2 opciones.
  - No seleccionar el orden final (opción por defecto):  
Aquí el programa asignará secuencialmente cada número sistema origen al sistema destino.
  - Seleccionar el orden (activamos el check elegir orden):  
Aquí podremos elegir nosotros que números destino asignamos a cada número origen.
3. Por último pulsaremos el icono de "Guardar" si queremos guardar el sistema generado, aquí también disponemos de las opciones de visualizarlo en el Bloc de Notas o de imprimirlo.



# REDLOTOTURF



SISTEMAS PROPIOS

Abrir fichero en ASCII : 31N\_ESPECIALES\_68\_lotot.txt

Apuestas cargadas .. : 68      Elegir orden :  Orden al azar

**Sistema Origen**

31 Números

1	9	17	25	01-23, 53%
2	10	18	26	02-23, 53%
3	11	19	27	03-23, 53%
4	12	20	28	04-23, 53%
5	13	21	29	05-23, 53%
6	14	22	30	06-23, 53%
7	15	23	31	07-22, 06%
8	16	24		08-22, 06%
				09-22, 06%

1 Caballos

1	2	3	4	01-100%
5	6	7	8	
9	10	11	12	

**Sistema Destino**

31 Azar 0 Números

1	9	17	25
2	10	18	26
3	11	19	27
4	12	20	28
5	13	21	29
6	14	22	30
7	15	23	31
8	16	24	

1 Caballos

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Una vez guardado nuestro Sistema Propio creado, podemos volver a la pantalla principal del programa e importar dicho sistema con la opción desde fichero para visualizarlo, escucharlo, imprimirlo, etc.

## 11.GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS POR NUMERO

Una vez dentro de la pantalla del generador de apuestas aleatorias sólo tendremos que elegir los números de la combinación que queremos generar y el número de apuestas aleatorias final que queremos. Sólo se podrá seleccionar un número de caballo.

Por último debemos pulsar el botón "Generar".

GENERAR APUESTAS ALEATORI...

6 Números  
1 Apuestas

NUMEROS

1	9	17	25
2	10	18	26
3	11	19	27
4	12	20	28
5	13	21	29
6	14	22	30
7	15	23	31
8	16	24	

CABALLOS

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

Nº Apuestas a Generar : 6

Nº Apuestas a Generar : 100



## 12.ALGEBRA DE COMBINACIONES

En esta sección podemos realizar el tratamiento de combinaciones en ASCII (texto).

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

1. Ordenar Sistema 1
2. Sumar Sistemas (directo)
3. Sumar Sistemas (quitando repetidas)
4. Intersección de Sistemas (apuestas comunes)
5. Restar Sistemas (sistema 1 - sistema 2)

ALGEBRA

Sistema 1      Sistema 2

Ascii      Ascii

Apue.: 0      Apue.: 0

0 Números      0 Números

1 9 17 25      1 9 17 25  
2 10 18 26      2 10 18 26  
3 11 19 27      3 11 19 27  
4 12 20 28      4 12 20 28  
5 13 21 29      5 13 21 29  
6 14 22 30      6 14 22 30  
7 15 23 31      7 15 23 31  
8 16 24      8 16 24

0 Caballos      0 Caballos

1 2 3 4      1 2 3 4  
5 6 7 8      5 6 7 8  
9 10 11 12      9 10 11 12

Ordenar sistema 1: Ascendente

Sumar Sistemas (directo)

Sumar Sistemas (quitando repetidas)

Intersección Sistemas (apu. comunes)

Restar Sistemas (sistema 1-sistema 2)

Nota: No se tratarán los números de caballo de las combinaciones, sólo se tratarán los números.

Nº Caballo combinación resultante: Uno Fijo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Calcular      Guardar      Ver Apuestas

Volver

Hay que tener en cuenta que al procesar las combinaciones de entrada (sistema 1 y sistema 2) no se tendrán en cuenta sus números de caballos.

Una vez calculado el sistema resultante final, a la hora de guardarlo podemos elegir entre diferentes opciones para los números de caballo:

1. Guardar la combinación con 1 número de caballo fijo.
2. Guardar la combinación con números de caballo aleatorios entre los que elijamos.
3. Guardar la combinación sin números de caballo.
4. Guardar la combinación con números de caballo en modo secuencial entre los que elijamos.
5. Guardar la combinación con varios números de caballo al directo.



# REDLOTOTURF



## 13.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

El programa REDLOTOTURF 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": 010203040506  
" ": 01 02 03 04 05 06  
",": 01,02,03,04,05,06  
"-": 01-02-03-04-05-06

Opciones para el separador del número de caballo:  
"\*": 010203040506\*01  
"+": 010203040506+01  
"-": 010203040506-01  
",": 010203040506,01

Opciones

Formato : 010203040506

Separación N° Caballo : \*

Continuar

El programa en la pantalla principal dispone de varias opciones para guardar las apuestas que son:



Guarda las apuestas en modo ASCII.



Muestra las apuestas en el bloc de notas.



Muestra un informe detallado de apuestas con la posibilidad de imprimirlas.

## 14.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

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



# REDLOTOTURF



Las opciones de guardar y cargar en XML son la carpeta amarilla y el disco rojo, con la carpeta amarilla se abre una combinación y con el disco rojo se guarda.



## 15.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



REDLOTOTURF 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 gris) para después filtrarlo.

Importante a tener en cuenta, si la combinación importada tiene más de 1 número de caballo, el programa ignorará dichos números de caballo ya que SOLO se tratarán los números al importar, filtrar y reducir.

Si hay más de 2 números de caballo, se seleccionará el número de caballo 1 por defecto.

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

Para visualizar ficheros en ASCII con más de 1 número de caballo distinto recomendamos usar la opción Escrutador directamente desde el menú Utilidades.

## 16.DATOS DE CONTACTO

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

Twitter: **@quiniwinSL**

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

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