



FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDTURF

Versión : 6.0

Fecha : 24/02/2024

1. INTRODUCCION

El programa REDTURF sirve para tratar apuestas de Quintuple Plus, el programa permite las siguientes opciones:

- Generación de apuestas al directo.
- Exportación e importación de apuestas en ASCII.
- Posibilidad de reducir y aplicar filtros a las apuestas importadas en ASCII.
- Reducción de apuestas por varios métodos con múltiples opciones de reducción.
- Cálculo de garantías y premios detallado.
- Impresión de boletos con múltiples opciones.
- Posibilidad de creación de grupos de carreras para utilizarlos como filtro.
- Posibilidad de filtrar por gemelas.
- Posibilidad de filtrar por valoraciones.
- Creación de Sistemas Propios.
- Análisis de las apuestas jugadas.
- Sección de escrutinio de apuestas con múltiples opciones.
- Generación de informes de filtros, de apuestas eliminadas, etc.
- Generación de combinaciones al azar automáticamente.
- Fichero de ayuda en formato PDF.
- Impresión y visualización de códigos QR.

2. PASOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION CON REDTURF

1. Seleccionar los caballos a pronosticar.
2. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
3. Seleccionar las opciones de reducción (opcional).
4. Pulsar el botón "Calcular".

Si se ha elegido calcular al directo, el cálculo será instantáneo, si se ha elegido calcular con reducción, el programa empezará los ciclos de reducción.

El proceso de reducción es un proceso infinito mediante el cual se va mejorando la reducción, podemos pararlo en el momento que queramos. Cuanto más tiempo dejemos calcular al programa, mejor será nuestra reducción y menor coste tendrá.



3. FILTROS

Se accede a ellos pulsando el botón "Ver Filtros" o pulsando la opción de menú en el Menú Utilidades->Ver Filtros, REDTURF en su versión actual permite los siguientes filtros:

FILTROS

Filtros de condiciones

1. GRUPOS

2. GEMELAS

3. VALORACIONES

Volver

1. GRUPOS GENERALES

Se permiten hasta 80 grupos de carreras.
Los pasos para definir un grupo son:

- Elegir los caballos ganadores en cada una de las carreras.
- Marcar el número de carreras acertadas en el grupo.

Así por ejemplo si seleccionamos 3 carreras con 3 caballos cada una, al pedir acertar 2 carreras, realmente estaremos recombinando las 3 carreras con esos digamos "favoritos", y solo se seleccionan las columnas en las que haya 2 de los favoritos en esas carreras.
En la quinta carrera se permite elegir también que gemelas queremos jugar en el grupo.

FILTRO GRUPOS (Máx. 80)

- GRUPO 1 +

CARRERA 1 1,2,3 MODIFICAR

CARRERA 2 1,2,3 MODIFICAR

CARRERA 3 1,2,3 MODIFICAR

CARRERA 4 MODIFICAR

CARRERA 5 MODIFICAR

CARRERAS ACERTADAS EN EL GRUPO : 2 MODIFICAR

Volver



REDTURF



2. GEMELAS

REDTURF por defecto nos generará las gemelas posibles según la combinación que le hayamos introducido.

De entre todas estas gemelas podremos seleccionar aquellas que queramos jugar en nuestra combinación.

FILTRO GEMELAS

Seleccione las gemelas que desea jugar a nivel GENERAL

POSIBLES GEMELAS		GEMELAS A JUGAR
02 - 04	<input type="button" value=">"/> <input type="button" value="<"/>	01 - 04
02 - 05		01 - 05
02 - 06		01 - 06
03 - 01		02 - 01
03 - 04		
03 - 05		
03 - 06		
04 - 01		
04 - 05		
04 - 06		
05 - 01		
24		4

3. VALORACIONES

Con este filtro podemos asignarle a cada caballo en cada carrera un valor numérico y después pedir que la suma de los valores este entre determinados intervalos de valores.

Se permiten 10 grupos de valoraciones con 4 intervalos de valores cada uno mediante el operador OR.

Si un intervalo se deja con los valores 0-0, no se tendrá en cuenta a la hora de filtrar.

FILTRO VALORACIONES (Máx. 10)

- **GRUPO 1** +

	CABALLOS																				
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Carrera 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Carrera 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Carrera 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Carrera 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Carrera 5->1°	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>

Intervalo 1 Intervalo 2 Intervalo 3 Intervalo 4

Suma Mínima :

Suma Máxima : OR OR OR



REDTURF



4. REDUCCION

El programa REDTURF permite reducir al 5, al 4, al 3 y al 2.

La reducción máxima es al 4 y NO al 5 ya que el programa nos garantiza 4 aciertos sobre 5 carreras, ya que el colocado (5->2º) sólo se tiene en cuenta si acertamos el ganador (5->1º).

Cuadro de opciones de Reducción

OPCIONES DE REDUCCION			
Tipo:	Al 4 (n-1)	Modo:	NºBajos
Reductor:	Redwin	Sec:	50 <input type="checkbox"/> Aleatorio
<input type="radio"/> NºApu.:	1	<input checked="" type="radio"/> 100 %	<input checked="" type="checkbox"/> Activar ciclos

Las opciones de reducción son las siguientes:

4.1. Por Número de apuestas

En esta opción REDTURF ejecutará un UNICO ciclo de reducción, parándose en el número de apuestas indicadas, evidentemente, el resultado de apuestas siempre será igual o menor que el número pedido.

4.2. Por porcentajes

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

4.3. Por tipo

Con esta opción tenemos la posibilidad de indicarle al programa que al reducir elija apuestas con más números de caballos altos o con más números de caballos bajos. Por defecto viene seleccionada a números bajos.

4.4. Reducir o no el colocado (5->2º)

Si elegimos NO reducir el colocado, el programa al generar las apuestas pondrá como caballo colocado los caballos elegidos en la carrera 5->2º de manera secuencial sin repetirlo con el caballo 5->1º. Otra cosa a tener en cuenta es que si elegimos NO reducir el colocado, tampoco se le tendrá en cuenta a la hora de aplicar los filtros.

Colocado	2	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	G	0	<input checked="" type="checkbox"/>
----------	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	-------------------------------------

4.5. Sectores de la reducción

Variando este parámetro podemos lograr que nuestras reducciones sean mucho mejores, es un parámetro libre a criterio del propio usuario, cada usuario haciendo sus pruebas llegará a sus propias conclusiones de cuándo y en que combinaciones aplicarlo. Su valor por defecto es 50.

Esta opción sólo se puede utilizar con el método de reducción REDWIN.

Ejemplo de uso del parámetro SEC:

Si reducimos la combinación 3-3-3-3-3 al 4 100% con SEC=50(valor por defecto) nos dará en pocos ciclos 75 apuestas.

Sin embargo si cambiamos el SEC=8 o SEC=12 en pocos ciclos obtendremos 73 apuestas que es el record absoluto.



REDTURF



4.6. Métodos de reducción

Esta es la gran característica de REDTURF, posee tal vez el mejor y más rápido reductor del mercado. Su nuevo método REDWIN es potentísimo y ultra-rápido. De todas maneras, REDTURF nos ofrece un segundo método de reducción, el método 007R. Se puede utilizar cualquiera de los dos indistintamente.

4.7. Reducción por búsqueda aleatoria:

Por defecto los reductores utilizan para reducir una búsqueda secuencial de la mejor reducción.

Activando esta opción podemos indicarle al reductor que utilice búsqueda aleatoria de la mejor reducción.

4.8. Activar ciclos

Permite activar o no los ciclos en el proceso de reducción.

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 "Base desde cero" o importar "Base desde fichero" y después entrar en la sección escrutador.
2. Introducir los resultados de la columna ganadora (columna R a la izquierda de la pantalla). Una vez hayamos introducido los resultados debemos de pulsar el botón "Comprobar" para realizar el escrutinio de los resultados.

CARRERAS	R	C	1	2	3	4	5	6	PREMIOS
Carrera 1	1	■	5	5	5	5	5	5	Apuestas : 2104 De 5+C : 0 De 5 : 0 De 4+C : 0 De 4 : 3 ----- De 3 : 33 De 2 : 240 De 1 : 725 De 0 : 1103 Nota : Si se ha retirado algún caballo, puede que el escrutinio mostrado no sea real.
Carrera 2	1	■	5	5	5	5	5	5	
Carrera 3	1	■	12	12	12	12	13	13	
Carrera 4	1	■	1	2	3	7	1	2	
Carrera 5->1°	1	■	2	3	7	8	3	2	
Colocado	2	■	1	4	5	6	5	6	
Aciertos	=====→		1	0	0	0	1	0	



REDTURF



Aquí también podemos ver un Informe de boletos premiados:

- Ejemplo de listado:

APUESTA	PREMIO
1	5
1864	4
2070	4
2071	4

6. 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 y luego hay que entrar en la opción de garantías y seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el tipo de garantías a consultar:

-Sobre el SISTEMA TOTAL, es el desarrollo integral de la combinación jugada.

-Sobre el SISTEMA IMPORTADO, sólo se puede usar en el caso de importar una combinación con la opción "Base desde fichero".

-Sobre el SISTEMA CONDICIONADO, 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 (arriba a la derecha de la pantalla), se nos mostrará el informe de garantías calculado en el bloc de notas.

Cálculo de Garantías y de Porcentajes

Apuestas actuales : 2.104

Garantías sobre el SISTEMA TOTAL (147.456 Apu.)
 Garantías sobre el SISTEMA IMPORTADO
 Garantías sobre el SISTEMA CONDICIONADO (28.728 Apu.)

Apuestas	Porcentajes	de 5	de 4	de 3	de 2	de 1
6968	024,255% al 5	1-3	0-12	40-84	264-346	829-939
21760	100,000% al 4		3-14	38-85	257-360	824-943
0	100,000% al 3					
0	100,000% al 2					
0	100,000% al 1					
0	100,000% al 0					

024,255% al 5 1-3 de 5, 0-12 de 4, 40-84 de 3, 264-346 de 2, 829-939 de 1
 100,000% al 4 3-14 de 4, 38-85 de 3, 257-360 de 2, 824-943 de 1
 100,000% al 3
 100,000% al 2
 100,000% al 1
 100,000% al 0

Calcular Volver



REDTURF



7. ANALISIS

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

También si pulsamos sobre el icono de informe (arriba a la izquierda) se nos mostrará el análisis en el bloc de notas.

Por último, pulsando sobre el botón "Nº" (arriba a la izquierda) podremos cambiar el tipo de visualización entre cantidad de números y porcentajes.

Análisis de apuestas por número de caballo											Análisis de Gemelas	
%	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Gemela	Apariciones
Carrera 1	589	544			205	157	157	157			01-04: 77	
Carrera 2	124	111			531	509	498	112			01-05: 82	
Carrera 3	116	113				115	111	112			01-06: 81	
Carrera 4	247	240	228				234	234			02-01: 79	
Carrera 5->1º	240	298	290	231	238	234	282	291			02-04: 74	
Colocado	533			529	516	526					02-05: 69	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	02-06: 76	
Carrera 1			148	147							03-01: 77	
Carrera 2			111	108							03-04: 72	
Carrera 3		522	509	506							03-05: 68	
Carrera 4	227	235	230	229							03-06: 73	
Carrera 5->1º											04-01: 75	
Colocado											04-05: 80	
											04-06: 76	
											05-01: 78	
											05-04: 81	
											05-06: 79	
											06-01: 77	
											06-04: 81	

8. IMPRESIÓN DE BOLETOS

REDTURF imprime boletos del juego de Quintuple Plus en el reverso de los boletos oficiales.

Las opciones de impresión disponibles son las siguientes:

- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Imprimir cabecera y número de boleto.
- Imprimir código de barras del boleto.
- Imprimir las marcas del boleto.
- Elegir el tipo/modelo de impresora.
- Imprimir uno, varios o todos los boletos.
- Impresión de boletos en modo vertical u horizontal.
- Configurar los márgenes del boleto a imprimir, margen izquierdo y margen superior. Se permiten valores negativos.



REDTURF



PANEL DE IMPRESION

Información General

BASE : prueba_v6_20022024.xml

BOLETOS : 256 (256 Apuestas)

PRECIO : 256,00 Euros

Opciones de Impresión

Imprimir Cabecera y N° Boleto :

Imprimir Códigos de Barras :

Imprimir Marcas :

IMPRESORA : PDFCreator

IMPRIMIR TODOS LOS BOLETOS

IMPRIMIR UN INTERVALO DE BOLETOS

IMPRIMIR UN SOLO BOLETO

Configuración Boletos

TIPO DE PAPEL : Reverso Boletos

ORIENTACION : Vertical

Márgenes

1. Margen Izquierdo : 1000 ?

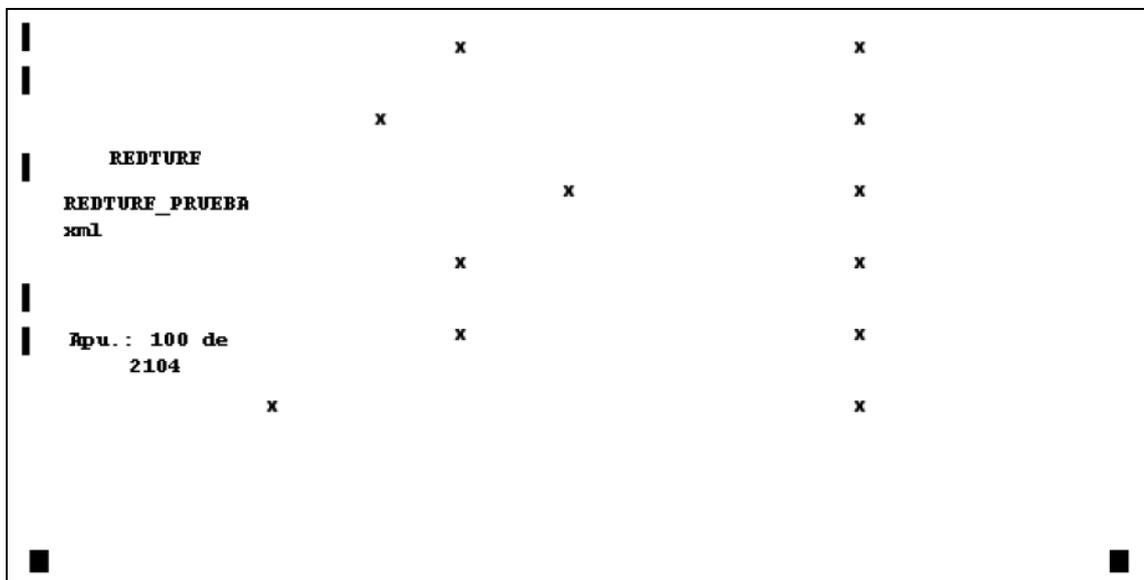
2. Margen Superior : 1000

Los márgenes permiten valores negativos

QUINTUPLE PLUS 630

Imprimir
Volver

Ejemplo de boleto impreso:



CODIGOS QR:

REDTURF permite imprimir también combinaciones en códigos QR con el formato oficial de SELAE. Las opciones están disponibles en el combo "Tipo de Papel".

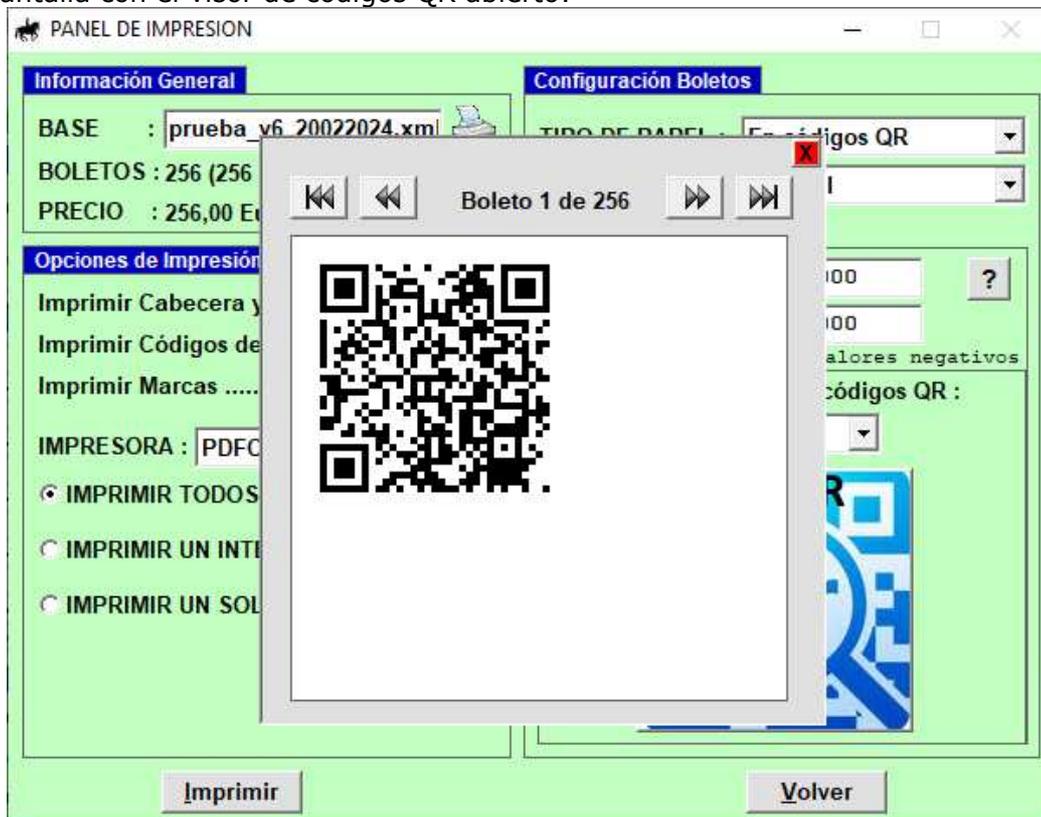
Disponemos además de 2 opciones para los códigos QR que son imprimir códigos QR (botón imprimir) y pre-visualizarlos en pantalla con un VISOR:



REDTURF



Pantalla con el visor de códigos QR abierto:





REDTURF



9. SISTEMAS PROPIOS

Para construir un Sistema Propio hay que seguir los siguientes pasos:

1. Entrar en la pantalla de Sistemas Propios pulsando el botón del menú "Sistemas Propios".
2. Importar un sistema en formato ASCII que tengamos guardado (botón gris de arriba a la derecha de la pantalla).
Al importarlo, el programa nos indicará el número de apuestas y el tipo de sistema importado.
3. Seleccionar los resultados del sistema destino a construir.
4. Por último pulsaremos el icono del disco rojo (ASCII) si queremos guardar el sistema generado o el icono bloc de notas si queremos visualizar el sistema generado o incluso podremos imprimirlo directamente.

CARRERAS	CABALLOS PRONOSTICADOS	
Carrera 1	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	9
Carrera 2	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	9
Carrera 3	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	9
Carrera 4	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	9
Carrera 5->1°	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	9
Colocado	01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1

10.UTILIDAD CAMBIADOR DE SIGNOS

Esta Utilidad permite cambiar los caballos de nuestra combinación de una manera muy sencilla.

Es muy útil por ejemplo antes de hacer los escrutinios cuando se dé el caso de caballos retirados en algunas carreras.

También tiene en cuenta las restricciones de la 5ª carrera que no puedan coincidir el primero y el segundo caballo.



REDTURF



CAMBIADOR DE SIGNOS

Abrir fichero en ASCII : 54333320.ASC.txt Apuestas cargadas : 69

Tipo Sistema cargado : 2-3-3-3-3-4 (4-3-3-3-2)

CARRERAS	CABALLOS PRONOSTICADOS										
Carrera 1	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	2
	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Carrera 2	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	3
	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Carrera 3	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	3
	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Carrera 4	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	3
	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Carrera 5->1°	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	3
	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Colocado Carrera 5->2°	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	4
	1	2	3	4	1	1	1	1	1	1	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	




11.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

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

- CARGAR ASCII:

El programa permite cargar apuestas en ASCII con los siguientes 4 formatos:

- Formato 1: 050512010201
- Formato 2: 05 05 12 01 02 01
- Formato 3: 05,05,02,02,03,04
- Formato 4: 05-05-02-02-03-04

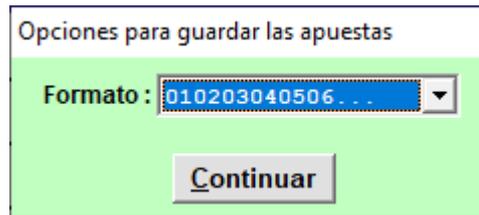
- GUARDAR ASCII:

A la hora de guardar, también el programa permite guardar en 4 formatos diferentes:

- Formato 1: 050512010201
- Formato 2: 05 05 12 01 02 01
- Formato 3: 05,05,02,02,03,04
- Formato 4: 05-05-02-02-03-04

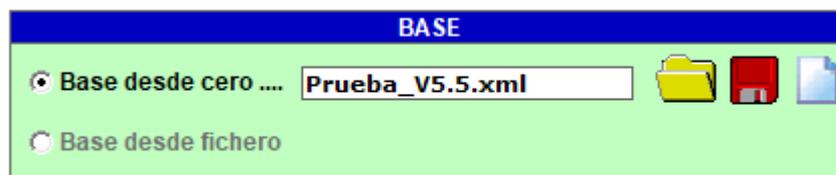


REDTURF

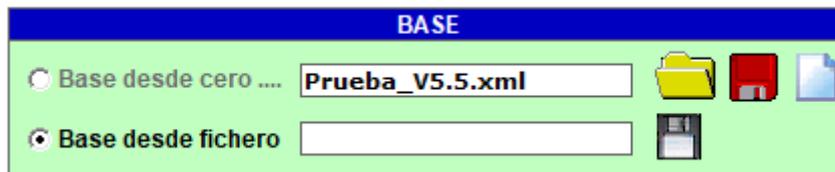


12.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

A parte de guardar nuestras combinaciones en formato ASCII, el programa REDTURF 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 la carpeta amarilla y el disco rojo, con la carpeta amarilla se abre una combinación y con el disco rojo se guarda.



13.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



REDTURF permite importar combinaciones en formato ASCII para después aplicarle los filtros. Para realizar dicho proceso debemos seleccionar la opción "Base 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 avisando de ello con un mensaje por pantalla.

14.DATOS DE CONTACTO:

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

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