



FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDLOTOTURF

Versión REDLOTOTURF : 1.0

Fecha : 10/11/2012

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 y Posiciones) 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 número caballo).
- 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.

2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION

1. Seleccionar los números (mínimo 6) y el número caballo.
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. FILTROS

REDLOTOTURF en su versión actual permite los siguientes filtros:

3.1. 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 :	0	34
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	23

Volver

3.2. 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

3.3. 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.



REDLOTOTURF



GRUPOS RELACIONADOS (Máx. 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

0,1,2,3,4,5,6	Modificar	Modificar	Modificar
	Modificar	Modificar	Modificar

Volver

3.4. 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 5000 Apuestas como máximo en cada grupo, se permiten 4 grupos.

GRUPOS DE APUESTAS

GRUPO 1

FICHERO CARGADO

REDLOTOTURF_TEMP.txt

APUESTAS A TRATAR

ACIERTOS

ACERTAR POR LO MENOS EN 0 APUESTAS

ACERTAR COMO MAXIMO EN 5000 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 0 - 0

ACIERTOS 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.

3.5. 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.


3.6. 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.




SEGUIDOS

Nº :

1,2,4,5

M

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 ☐

2. 5-1 ☐

3. 4-2 ☒

4. 4-1-1 ☒

5. 3-3 ☐

6. 3-2-1 ☒

7. 3-1-1-1 ☐

8. 2-2-2 ☒

9. 2-2-1-1 ☒

10. 2-1-1-1-1 ☒

11. 1-1-1-1-1-1 ☐

Volver

3.7. SUMAS

La suma de todos los números debe estar en un intervalo determinado. Evidentemente la suma mínima no puede ser inferior a $15(1+2+3+4+5)$ y la suma máxima no puede ser superior a $145(27+28+29+30+31)$.

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.

SUMAS

	Int.1	Int.2	Int.3	Int.4	Int.5	Int.6
Suma Mínima :	<input type="text" value="67"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
		OR		OR		OR
Suma Máxima :	<input type="text" value="80"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>

3.8. 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.



REDLOTOTURF



TERMINACIONES

TERMINACIONES

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

Terminados en 1 :

Terminados en 2 :

Terminados en 3 :

Terminados en 4 :

Terminados en 5 :

Terminados en 6 :

Terminados en 7 :

Terminados en 8 :

Terminados en 9 :

M

M

M

M

M

M

M

M

M

M

FIGURAS

1. 5-1

2. 4-2

3. 4-1-1

4. 3-3

5. 3-2-1

6. 3-1-1-1

7. 2-2-2

8. 2-2-1-1

9. 2-1-1-1-1

10. 1-1-1-1-1-1

Suma de Terminaciones : 2 - 53

Volver

3.9. POSICIONES

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

POSICIONES

BOLA 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

BOLA 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

BOLA 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

BOLA 4

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

BOLA 5

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

BOLA 6

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

Volver



4. REDUCCION

El programa REDLOTOTURF permite reducir al 5, al 4, al 3 y al 2 combinaciones. Las opciones de reducción que permite son las siguientes:

- 1.1. Por número de apuestas
En esta opción REDLOTOTURF 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.
Se recomienda al utilizar esta opción comprobar las garantías.
- 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 calculo 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 (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.



REDLOTOTURF



ESCRUTADOR

☒ Combinación actual : 8909
☐ Combinación nueva : 0

Ir N° Boleto : 1

Boleto : 1

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

Caballos

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12

1 2 3 4 5 6

Números

01 01 01 01 01 01

02 02 02 02 02 02

04 04 04 04 04 04

14 14 15 16 16 16

22 23 22 20 21 22

24 24 24 24 24 23

Caballos

04 04 04 04 04 04

Premios

3 3 3 3 3 3

Resumen de Premios

Boletos : 1485
Apuestas : 8909
Importe : 8909,00
De 6 + C : -
De 6 : -
De 5 + C : -
De 5 : -
De 4 + C : -
De 4 : -
De 3 + C : -
De 3 : 482
De 2 + C : -
De 2 : 4562
De 1 + C : -
De 1 : 3624
De 0 + C : -
De 0 : 241

Al Azar

Volver

Escrutar Imprimir PDF

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

Imprimir informe de apuestas

JUEGO DE LOTOTURF
Total Boleto : 1485
Total Apuestas : 8909
Total Importe : 8909,00 Euros

Boletos : 1/1485

Boletos : 2/1485

Boletos : 3/1485

Boletos : 4/1485

Boletos : 5/1485

Boletos : 6/1485

Boletos : 7/1485

Boletos : 8/1485

Impresora : HP LaserJet Professional P1102w

Logo :

Imprimir

Volver



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, 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.

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 : 740

☐ Garantías sobre el SISTEMA TOTAL (736.281 Apuestas)
☐ Garantías sobre el SISTEMA IMPORTADO
☒ Garantías sobre el SISTEMA CONDICIONADO (8.909 Apuestas)

Apuestas	Porcentajes	de 06	de 05	de 04	de 03	de 02	de 01	de 00
740	008,306% 6 si 6	1-1	0-6	3-48	26-155	142-314	197-326	62-268
8169	100,000% 5 si 6		1-10	2-50	27-158	138-311	200-339	57-258
0	100,000% 4 si 6							
0	100,000% 3 si 6							
0	100,000% 2 si 6							
0	100,000% 1 si 6							
0	100,000% 0 si 6							

008,306% 6 si 6 1-1 de 6, 0-6 de 5, 3-48 de 4, 26-155 de 3, 142-314 de 2, 197-326 de 1, 62-268 de 0
 100,000% 5 si 6 1-10 de 5, 2-50 de 4, 27-158 de 3, 138-311 de 2, 200-339 de 1, 57-258 de 0
 100,000% 4 si 6
 100,000% 3 si 6
 100,000% 2 si 6
 100,000% 1 si 6
 100,000% 0 si 6

Calcular 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



REDLOTOTURF



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.

7. 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 screenshot shows a window titled "ANALISIS" with a blue border. Inside, there are two main sections: "Números" and "Caballos".

Números

1	167	9	166	17	119	25	49
2	260	10	237	18	200	26	48
3	64	11	153	19	106	27	14
4	258	12	235	20	186	28	15
5	205	13	139	21	112	29	
6	259	14	222	22	186	30	1
7	173	15	131	23	103	31	
8	243	16	220	24	169		

Caballos

1		2		3		4	740
5		6		7		8	
9		10		11		12	

At the bottom of the window is a button labeled "Volver".

8. IMPRIMIR

REDLOTOTURF imprime boletos del juego de LOTOTURF en el reverso de los boletos oficiales.

Las opciones de impresión disponibles son las siguientes:

- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Elegir el número de apuestas por boleto a imprimir (entre 1 y 6).
- Imprimir cabecera/pie y número de boleto.
- Imprimir código de barras del boleto.
- Imprimir número caballo.
- Imprimir información numérica.
- 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.



9. 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.

SISTEMAS PROPIOS

Abrir fichero en ASCII : **Ascii**

Apuestas cargadas .. : **Elegir orden :** ☐

Sistema Origen

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	

Caballos

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

Sistema Destino

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	

Caballos

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

6 **Azar**

Ascii **Volver**

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, escrutarlo, imprimirlo, etc.

10. 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.



REDLOTOTURF



Por último debemos pulsar el botón "Generar".

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 : 100

Generar

Volver

11.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

Opciones

Formato : 010203040506

Separación Nº Caballo : *

Continuar



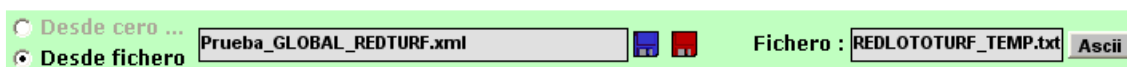
12.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

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.

Las opciones de guardar y cargar en XML son los discos pequeños azul y rojo, con el disco azul se abre una combinación y con el disco rojo se guarda.



13.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 (botón gris ascii) 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 trataran 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.

14.DATOS DE CONTACTO

Email contacto	: moisesla@telefonica.net
MSN Messenger	: moisesla@hotmail.com
Web	: http://www.quiniwin.com