MULTIREDLOTO

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA MULTIREDLOTO

Versión : 2026.01
Fecha : 01/11/2026

1. INTRODUCCION

El programa MULTIREDLOTO es un programa para jugar a diferentes juegos de LOTO (genera, reduce y filtra apuestas de 2 hasta combinaciones de 15 números (K)). Entre los juegos de LOTO que permite esta la **Primitiva y Bonoloto de España (K=6) y el Eurodreams de España (K=6).**
El programa incorpora muchas opciones, entre las que destacan: filtros de condiciones, visualización de apuestas, escrutinios avanzados, sistemas propios, impresión de boletos, generación de códigos QR, análisis, etc.

Además es **MULTI-IDIOMA**, por defecto viene en Español e Inglés pero se pueden añadir más idiomas fácilmente de manera manual.

Dispone de distintas opciones dependiendo del tipo de versión:

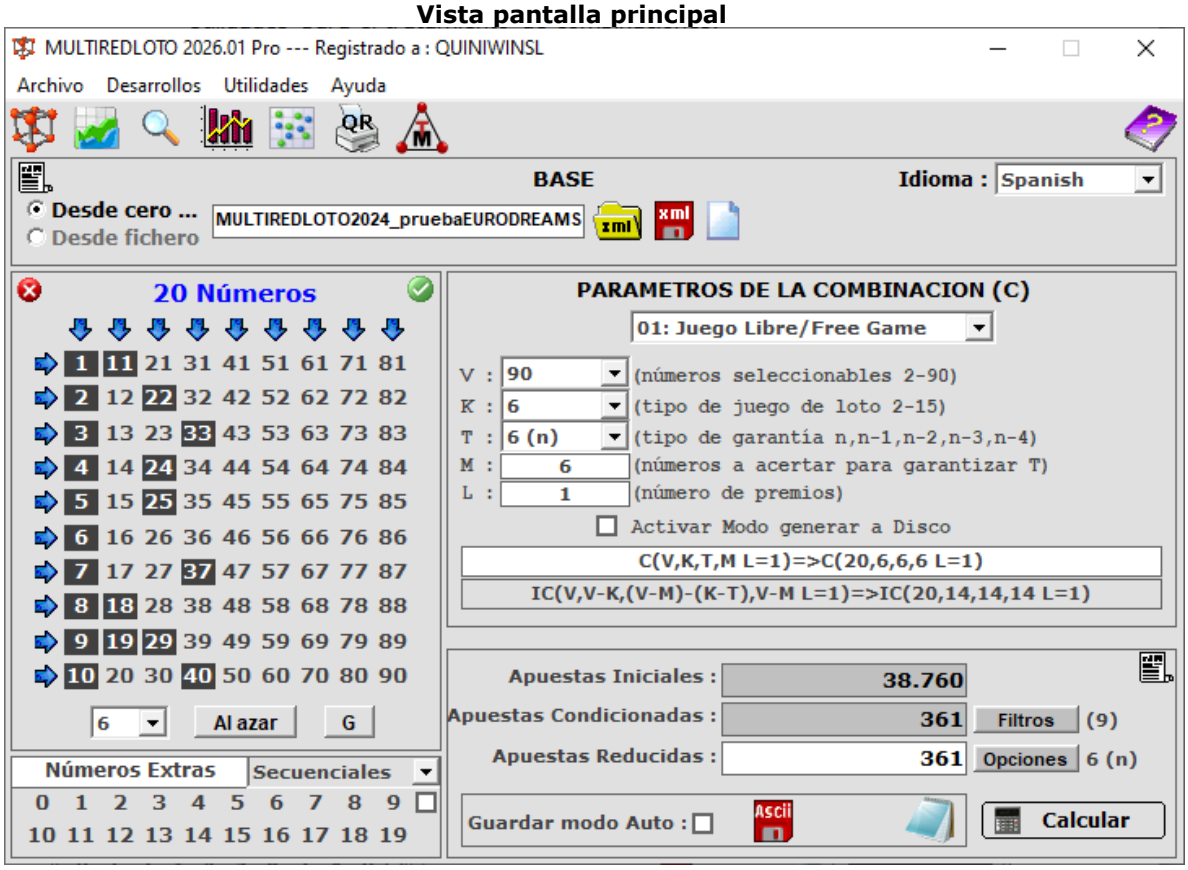
- Múltiples formatos de bolas K (2-15) para jugar apuestas múltiples.
- Pre-configuración de varios Tipos de Juegos.
- Posibilidad de reducir hasta 90 números (V).
- Reducciones tipo T si M (3 si 3, 4 si 4, 5 si 5, etc.) para cualquier tipo de K (desde 2 hasta 15).
- Permite cargar combinaciones sin que los números estén en orden (sólo en opción Algebra de Combinaciones).
- Permite generar y filtrar combinaciones grandes sin limitación de memoria (sobre disco).
- Posibilidad de números extra, claves y estrellas.
- Nuevo reductor independiente potentísimo.
- Posibilidad de elegir reintegros en el juego de PRIMITIVA.
- Exportación e Importación de apuestas en ASCII con múltiples formatos.
- Reducciones de apuestas ultra rápidas con y sin porcentajes a n, n-1, n-2, n-3, n-4, …
- Posibilidad de reducir apuestas importadas en ASCII.
- Posibilidad de filtrar apuestas importadas en ASCII.
- Cálculo avanzado de garantías y premios con posibilidad de guardar las apuestas y de generar informes.
- Escrutinio avanzado de apuestas con cálculo de premios.
- Multi-escrutinios.
- Análisis de las apuestas generadas.
- Filtros de condiciones. **(Algunos adaptados sólo para K=6)**
    1. BAJOS Y ALTOS **(K=TODOS)**
    2. DECENAS **(K=TODOS, figuras SOLO K=6)**
    3. PARES E IMPARES **(K=6)**
    4. SEGUIDOS **(K=TODOS, figuras SOLO K=6)**
    5. SUMAS **(K=TODOS)**
    6. DISTANCIAS **(K=6)**
    7. TERMINACIONES **(K=TODOS, figuras SOLO K=6)**
    8. GRUPOS **(K=TODOS)**
    9. GRUPOS RELACIONADOS **(K=TODOS)**
    10. POSICIONES **(K=6)**
    11. HOMOLOGOS **(K=6)**

MULTIREDLOTO

12. GRUPOS DE APUESTAS **(K=6)**
13. GRUPOS DE VALORACIONES **(K=6)**
14. SUMAS POR TRIOS **(K=6)**
15. NUMEROS COLINDANTES **(K=6)**
16. GRUPOS ENTRE LIMITES **(K=TODOS)**
17. COEFICIENTE RENTABILIDAD **(K=6)**
18. GRUPOS EN RESERVA **(K=TODOS)**
19. GRUPOS DIFERENCIAS **(K=TODOS)**
20. INTERVALO DISTANCIAS **(K=6)**

- Generación de apuestas aleatorias por Número.
- Generación de apuestas aleatorias por Porcentaje. **(Sólo para K=6)**
- Impresión de boletos sencilla y múltiple. **(Sólo números entre 1 y 49)**
- Generación de apuestas al directo.
- Generación de informes de filtros y apuestas eliminadas.
- Sistemas Propios.
- Fichero de ayuda en formato PDF.
- Utilidades para el tratamiento de combinaciones.
- Sección de análisis y estadísticas de sorteos pasados.**(Sólo para K=6)**
- Análisis de la ley de tercio y números calientes/fríos. **(Sólo para K=6)**
- Sección para generación de participaciones para PEÑAS.
- Utilidad Coeficiente de Rentabilidad.
- Impresión y visualización de códigos QR.

Vista pantalla principal

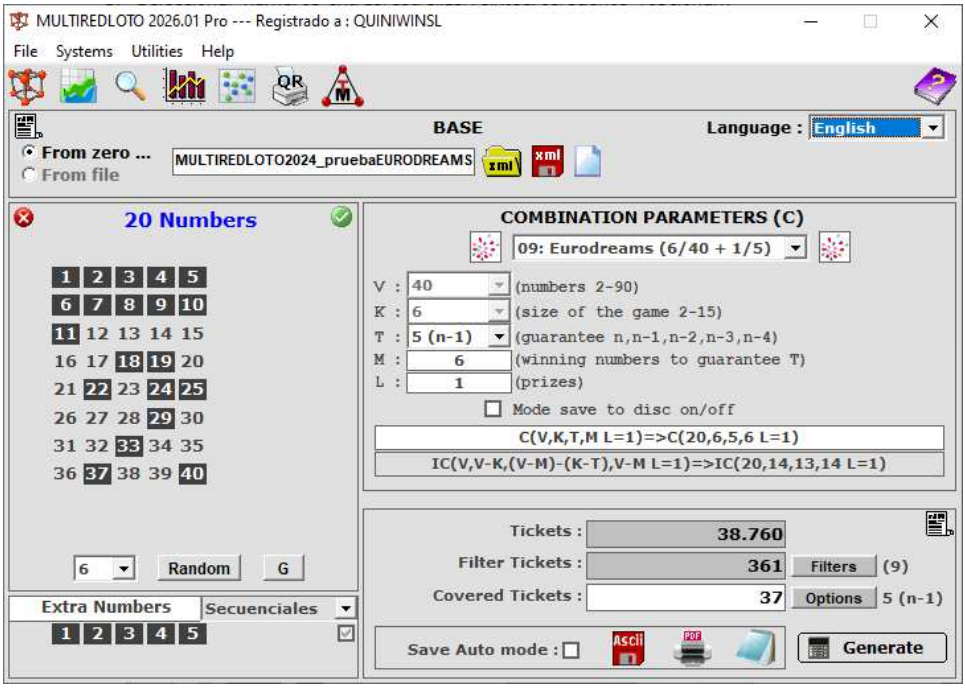


2. PASOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION CON MULTIREDLOTO

1. Elegir el tipo de Juego, por defecto esta marcado el tipo de juego **PRIMITIVA CON REINTEGRO.**
2. Seleccionar los números de nuestra combinación.
   Otra posibilidad es utilizar el botón "Al azar", el programa nos generará X números aleatoriamente.
3. Seleccionar números extras/estrellas/reintegros/sueños (opcional).
4. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
5. Seleccionar las opciones de reducción (opcional).
6. Pulsar el botón "Calcular".
   Si se ha elegido generar al directo(n), el cálculo será instantáneo, si se 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. MULTI-IDIOMA

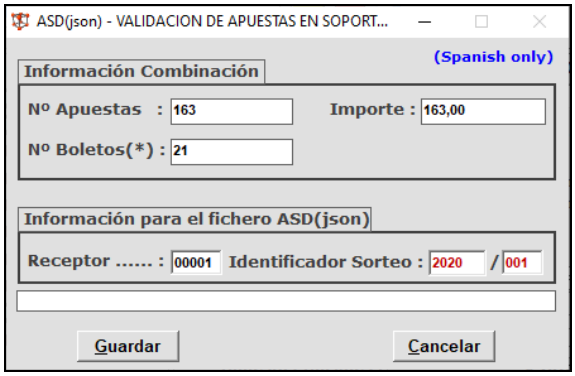
El programa trae por defecto 2 idiomas configurados: Español e Inglés.



Para cambiar el idioma basta con cambiar el combo de idiomas en la pantalla principal (arriba a la derecha).
Los idiomas del programa se encuentran en ficheros de texto dentro de la carpeta donde está instalado el programa y cualquier usuario puede editarlos y cambiarlos e incluso crearse los suyos propios.

Spanish.lng: para idioma español.
English.lng: para idioma inglés.
German.lng: para idioma alemán.
Italian.lng: para idioma italiano.
French.lng: para idioma francés.
Custom.lng: para cualquier otro idioma.

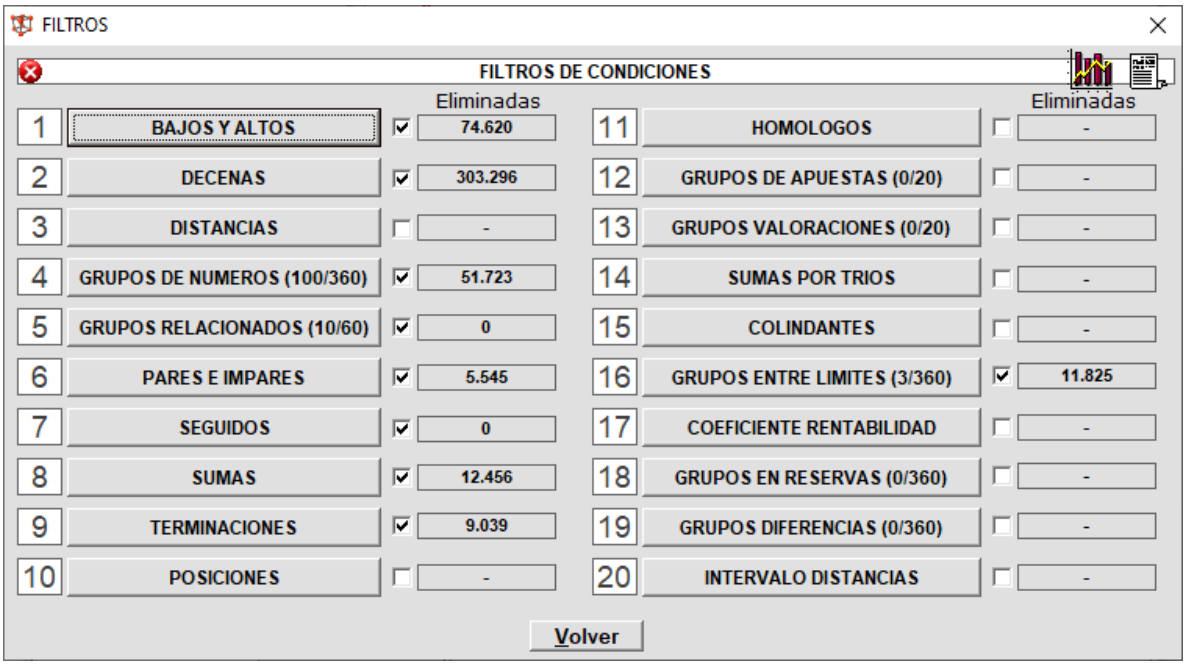
Hay pantallas que sólo están traducidas en español porque son especiales y sólo se usan para el juego de PRIMITIVA y BONOLOTO de España, dichas pantallas están marcadas con el texto **"Spanish only",** por ejemplo esta:



4. FILTROS

Los filtros están adaptados para el tipo de juego **PRIMITIVA/BONOLOTO** aunque funcionan para los demás tipos de loto pero con algunas limitaciones.

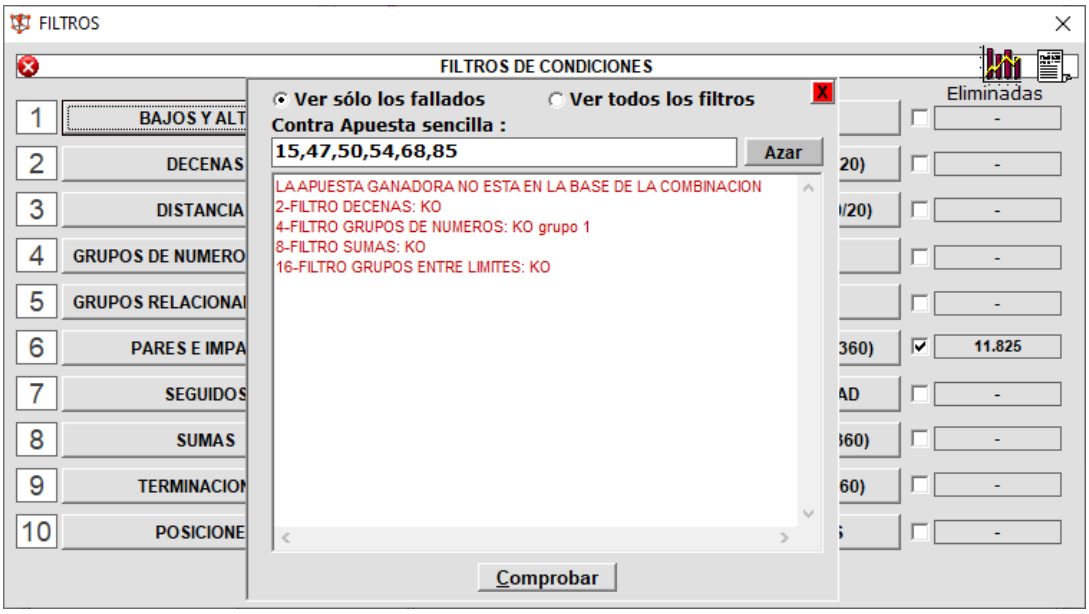
Pantalla principal de los filtros:



En esta pantalla podemos ver que filtros tenemos activados y cuantas apuestas han eliminado cada uno de ellos.

También podemos realizar las siguientes acciones:

1- Desactivar todos los filtros sin eliminarlos.
2- Ver un informe en el bloc de notas del número de apuestas eliminadas por cada filtro.
3- Ver que filtros se han fallado en nuestra combinación contra una apuesta ganadora.



4.1. BAJOS Y ALTOS (aplicable a todos los tipos de loto).

Limita la combinación a una serie de números bajos y altos, los números bajos son los comprendidos entre 1 y 24, y los altos entre 25 y 49.

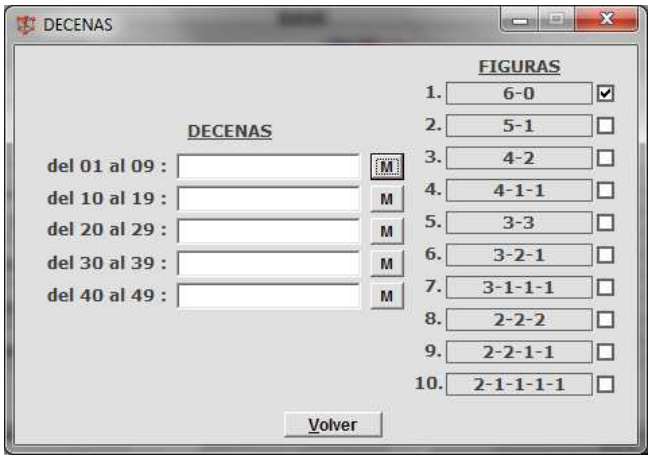


Se permite seleccionar aciertos discontinuos. Si no se selecciona ningún acierto el filtro no se tendrá en cuenta.

4.2. DECENAS (aplicable a todos los tipos de loto).

Sirve para determinar los números que queremos de cada decena, por ejemplo podemos pedir que del 20 al 29 haya X números.

Permite también elegir las figuras de decenas que queremos jugar **(Sólo K=6).**

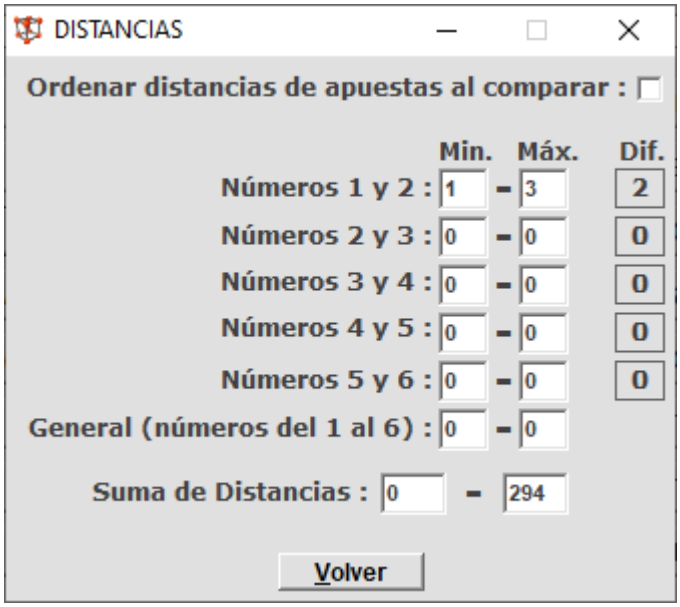


Ejemplo de uso de las figuras de decenas:

Si elegimos 49 números (13.983.816 apuestas) y marcamos la figura de decenas "6-0" se nos generaran 924 apuestas que serán todas aquellas apuestas en las que haya 6 números en alguna de las 5 decenas y 0 en el resto de decenas.
01,02,03,04,05,06: sería una apuesta aceptada (todos están en la decena del 01 al 09).
39,40,41,42,43,44: sería una apuesta rechazada (hay números en 2 decenas diferentes: 30 y 40,41,42,43,44).

4.3. DISTANCIAS (Sólo K=6).

Sirve 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).



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).

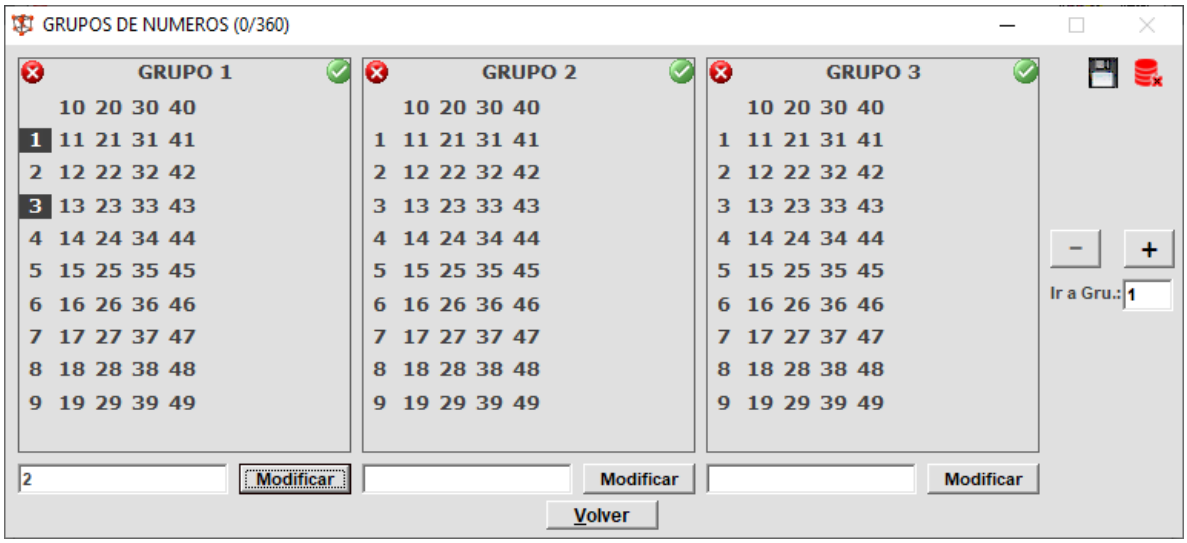
En este filtro también tenemos la posibilidad de pedir que nuestras distancias (las que elijamos), se tomen ordenadamente de menor a mayor.

Por ejemplo si hemos elegido las distancias 24,45,13,12,1 y activamos la opción "Ordenar distancias de apuestas al comparar", el programa al filtrar las aplicará en el orden: 1,12,13,24,45.

Por último, el filtro también permite filtrar por la suma de las distancias.

4.4. GRUPOS DE NUMEROS (aplicable a todos los tipos de loto).

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 de X números cada uno (entre 49 y 90 números dependiendo de la versión de MULTIREDLOTO).



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.

4.5. GRUPOS RELACIONADOS (aplicable a todos los tipos de loto).

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 60 grupos de 6 subgrupos cada uno.



En el ejemplo de la imagen estamos indicando al programa que nos seleccione aquellas apuestas en las que haya 2 aciertos en **cualquiera** de los **3 subgrupos marcados**, es decir, apuestas que contengan: **19-20 o 23-28 o 14-15.**

4.6. PARES E IMPARES (aplicable a todos los tipos de loto).

Para indicar los números pares o impares que aceptamos en nuestras combinaciones.



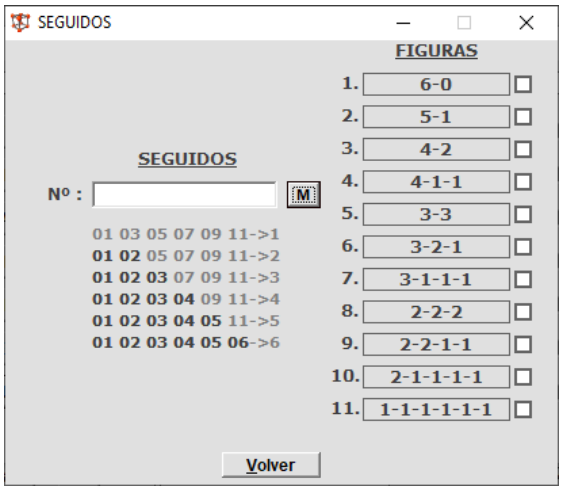
Este filtro se selecciona por figuras. En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas con 1, 3 o 4 números pares.

4.7. SEGUIDOS (aplicable a todos los tipos de loto).

Para limitar la aparición de números seguidos.

01 03 05 07 09 11 -> habría 1 seguido
01 02 05 07 09 11 -> habría 2 seguidos
.....
01 02 03 04 09 11 -> habría 4 seguidos
01 02 03 04 05 06 -> habría 6 seguidos

Permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar **(Sólo K=6).**

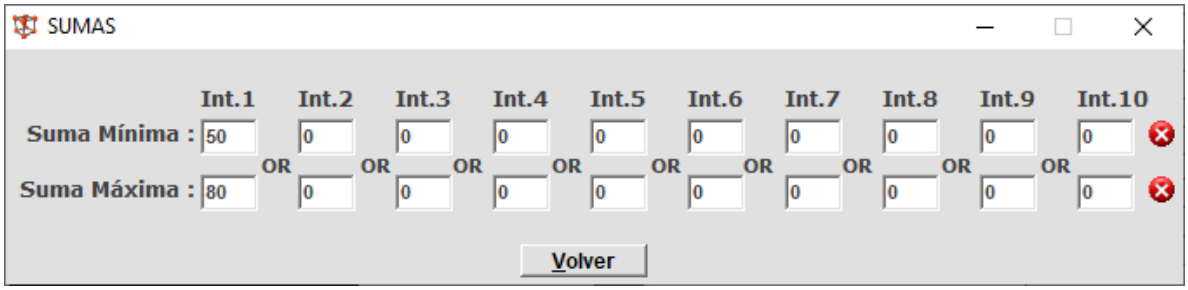


Permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar, hay 11 posibles.

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"

4.8. SUMAS (aplicable a todos los tipos de loto).

La suma de todos los números debe estar en un intervalo determinado.
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.

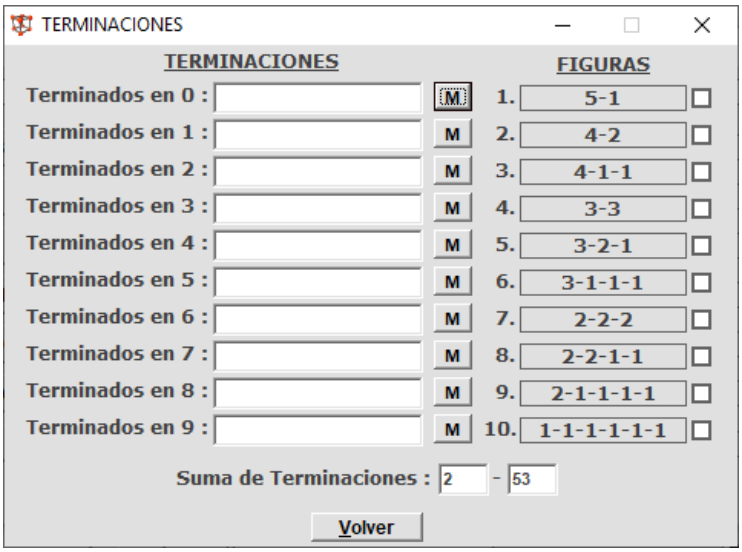


En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas cuyos números sumen entre 50 y 80.

Esta apuesta sería aceptada: **02-07-08-16-20-21** (suma=74)
Esta apuesta sería rechazada: **02-07-08-16-20-40** (suma=93)

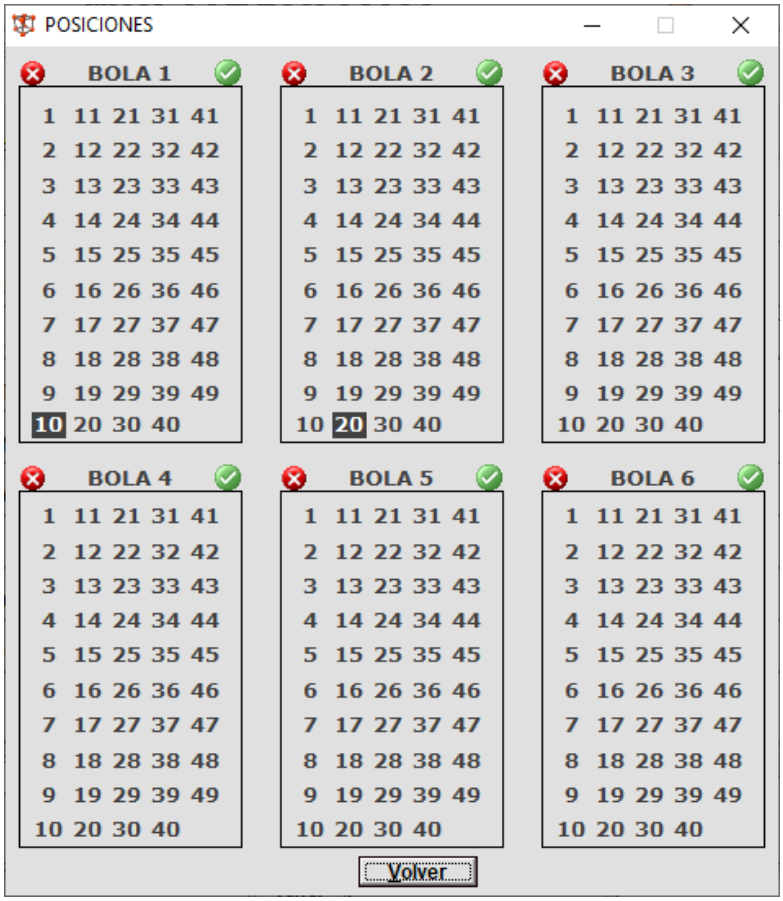
4.9. TERMINACIONES (aplicable a todos los tipos de loto).

Para determinar los números que queremos de cada diferente terminación.
Permite filtrar por la suma general de las terminaciones.
Permite también elegir las figuras de terminaciones que queremos jugar **(Sólo K=6)**.
Se permite seleccionar aciertos discontinuos.



4.10. POSICIONES (Sólo K=6).

Este filtro permite elegir que números deben salir y en qué orden de posición.



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).

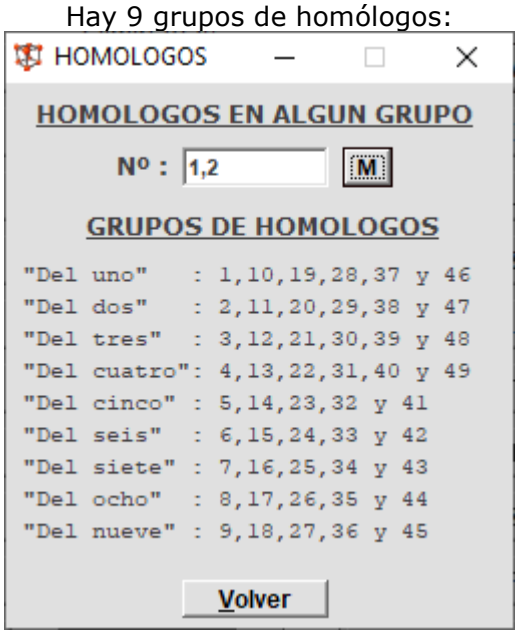
4.11. HOMOLOGOS (Sólo K=6).

Los homólogos son números que sumando sus dígitos entre sí dan la misma cantidad final, hay 9 grupos posibles de números homólogos.
Ejemplo: el 33 es un número homólogo del grupo "seis" =>3+3=6
Ejemplo: el 46 es un número homólogo del grupo "uno" =>4+6=10=1+0=1

Grupos de homólogos:

- Números "uno" : 1, 10, 19, 28, 37 y 46
- Números "doses" : 2, 11, 20, 29, 38 y 47
- Números "tres" : 3, 12, 21, 30, 39 y 48
- Números "cuatros": 4, 13, 22, 31, 40 y 49
- Números "cinco" : 5, 14, 23, 32 y 41
- Números "seis" : 6, 15, 24, 33 y 42
- Números "siete" : 7, 16, 25, 34 y 43
- Números "ocho" : 8, 17, 26, 35 y 44
- Números "nueve" : 9, 18, 27, 36 y 45

Hay 9 grupos de homólogos:



¿Qué significa elegir 1 y 2 aciertos como en la imagen?, pues que se acierta el filtro si en algún grupo hay 1 o 2 aciertos independientemente de los aciertos que haya en otros grupos.

Ejemplos:
01,02,03,04,05,06 combinación aceptada porque hay 1 acierto en los grupos 1,2,3,4,5,6 de homólogos.
01,10,19,28,37,46 combinación rechazada porque hay 6 aciertos en el grupo 1 de homólogos y 0 en el resto de grupos.

4.12. GRUPOS DE APUESTAS (Sólo K=6).

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 12.000 Apuestas como máximo en cada grupo, se permiten 20 grupos.



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.

4.13. GRUPOS DE VALORACIONES (Sólo K=6).

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.



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:

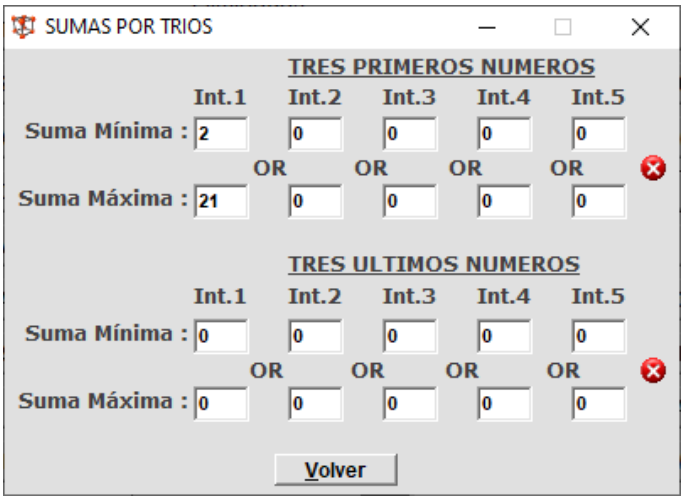
4 4 0 5 0 0 0 0 0 4 0 0 0 4 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 4 4 0 4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

4.14. SUMAS POR TRIOS (Sólo K=6).

Con este filtro podemos pedir la suma de números pero por tríos, los 2 tríos permitidos son: 3 primeros números (trío 1) y 3 últimos números (trío 2).
La suma de todos los números de cada trío debe estar en un intervalo determinado.
Se permite introducir hasta 5 intervalos de sumas por trío, todos con el operador OR.

En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas cuyos números sumen entre 2 y 21 en el Trío 1.

Esta apuesta sería aceptada: **01,06,08,**16,20,48 (suma=15)
Esta apuesta sería rechazada: **14,17,19,**20,30,40 (suma=50)



4.15. COLINDANTES (Sólo K=6).

Los números colindantes son aquellos que se tocan en cualquier posición según su disposición en el boleto de **PRIMITIVA Y BONOLOTO de España** (en cada apuesta puede haber entre 0 y 6 colindantes).

	10	20	30	40
1	11	21	31	41
2	12	22	32	42
3	13	23	33	43
4	14	24	34	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19	29	39	49

A continuación mostramos el listado de colindantes de cada número:

```
1: 2,10,11,12
2: 1,3,11,12,13
3: 2,4,12,13,14
4: 3,5,13,14,15
5: 4,6,14,15,16
6: 5,7,15,16,17
7: 6,8,16,17,18
8: 7,9,17,18,19
9: 8,18,19
------------
10: 1,11,20,21
11: 1,2,10,12,20,21,22
12: 1,2,3,11,13,21,22,23
13: 2,3,4,12,14,22,23,24
14: 3,4,5,13,15,23,24,25
15: 4,5,6,14,16,24,25,26
16: 5,6,7,15,17,25,26,27
17: 6,7,8,16,18,26,27,28
18: 7,8,9,17,19,27,28,29
19: 8,9,18,28,29
------------
20: 10,11,21,30,31
21: 10,11,12,20,22,30,31,32
22: 11,12,13,21,23,31,32,33
23: 12,13,14,22,24,32,33,34
24: 13,14,15,23,25,33,34,35
25: 14,15,16,24,26,34,35,36
26: 15,16,17,25,27,35,36,37
27: 16,17,18,26,28,36,37,38
28: 17,18,19,27,29,37,38,39
29: 18,19,28,38,39
------------
30: 20,21,31,40,41
31: 20,21,22,30,32,40,41,42
32: 21,22,23,31,33,41,42,43
33: 22,23,24,32,34,42,43,44
34: 23,24,25,33,35,43,44,45
35: 24,25,26,34,36,44,45,46
36: 25,26,27,35,37,45,46,47
37: 26,27,28,36,38,46,47,48
38: 27,28,29,37,39,47,48,49
39: 28,29,38,48,49
------------
40: 30,31,41
41: 30,31,32,40,42
42: 31,23,33,41,43
43: 32,33,34,42,44
44: 33,34,35,43,45
45: 34,35,36,44,46
46: 35,36,37,45,47
47: 36,37,38,46,48
48: 37,38,39,47,49
49: 38,39,48
```

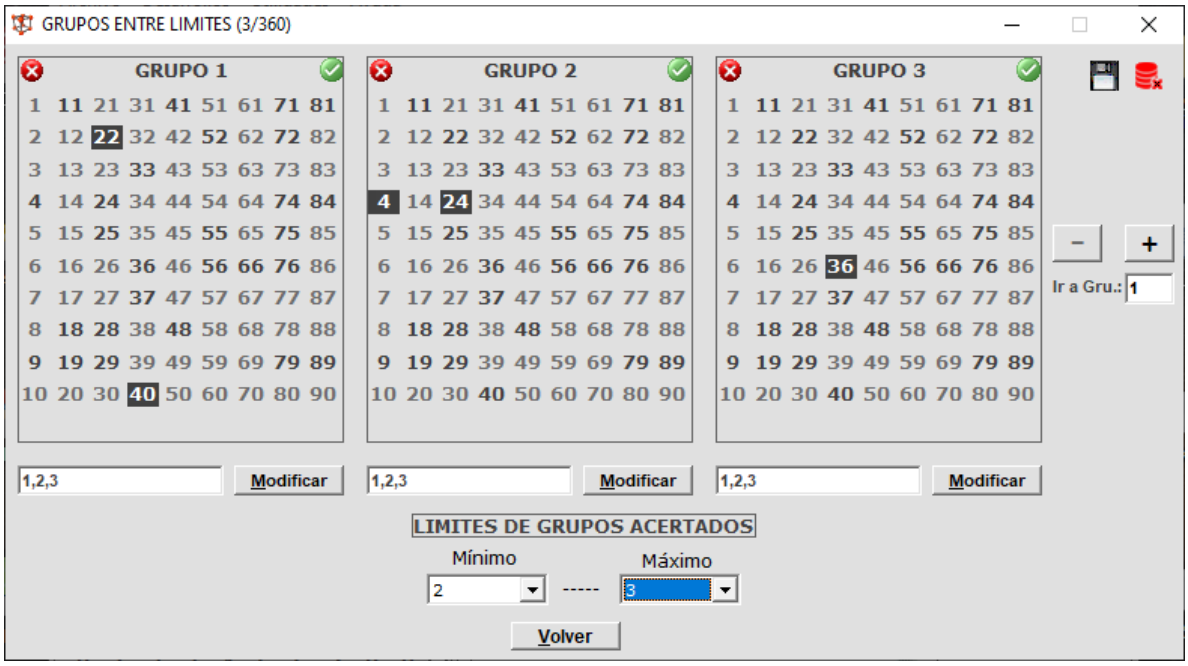
A la hora de usar este filtro de colindantes hay que tener en cuenta que el filtro cuenta el **número total de colindantes** que tiene una apuesta, sin tener en cuenta si están seguidos o no.

Ejemplo de apuesta con **4 colindantes**: **5 6** 9 **20** 29 **30**

el 5 es colindante del 6
el 6 es colindante del 5
el 20 es colindante del 30
el 30 es colindante del 20

4.16. GRUPOS ENTRE LIMITES (aplicable a todos los tipos de loto).
El filtro Grupos entre Límites permite fijar un intervalo de grupos acertados (mínimo y máximo).

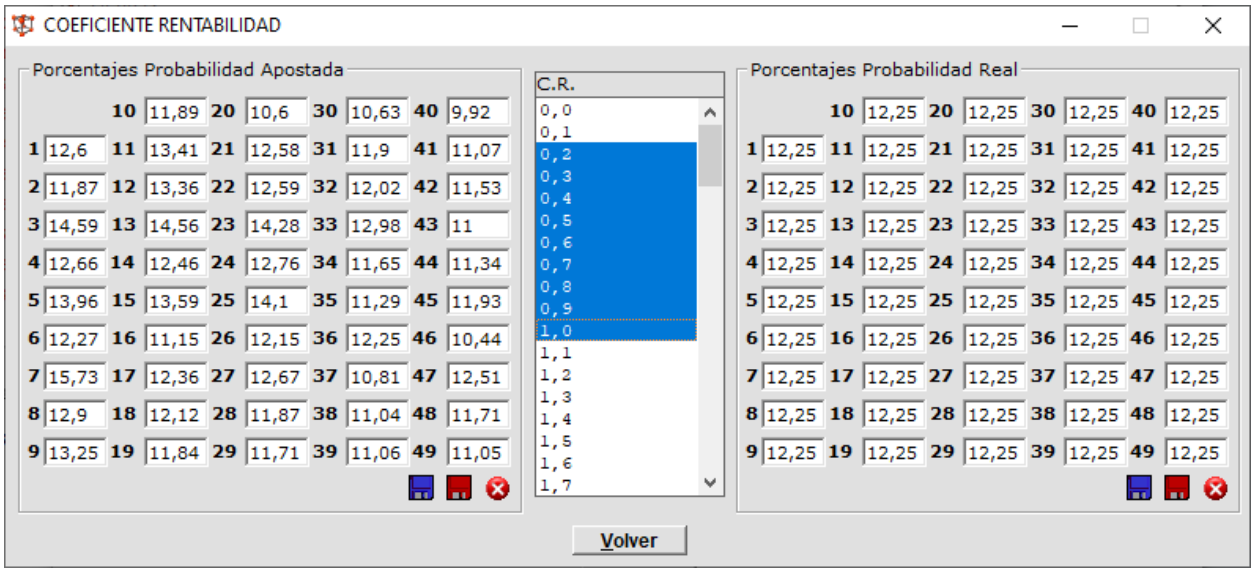
En el ejemplo de la pantalla le estamos indicando al programa que de los 3 grupos definidos acertemos mínimo 2 y máximo 3.



4.17. COEFICIENTE RENTABILIDAD (Sólo K=6).
El Filtro COEFICIENTE DE RENTABILIDAD sirve para diferenciar entre apuestas más o menos rentables según su probabilidad de aparición y lo que la gente apuesta. El CR de una apuesta se calcula dividiendo su "probabilidad real" entre su "probabilidad apostada".

La **"probabilidad real"** es la probabilidad de nuestras apuestas expresada en porcentajes según pensemos que puede salir cada uno de los números, en el juego de PRIMITIVA lo más aproximado a lo que finalmente saldrá es 12,25% por cada número.

La **"probabilidad apostada"** sería la probabilidad de los porcentajes que se han validado, tienen que ser lo más parecidos a lo que la gente apuesta en sus jugadas, como base se podrían tomar los % de lo que la gente juega en loteriasyapuestas.es o en otras webs en internet.



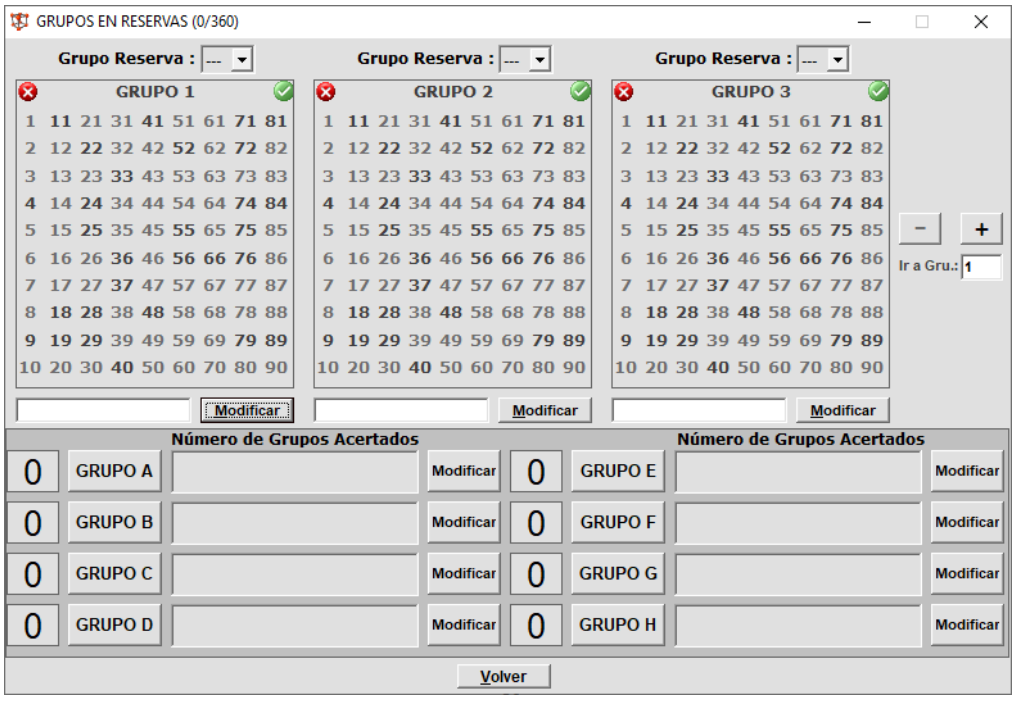
Para usar este filtro tenemos que seguir los siguientes pasos:

1- Cargar los % de probabilidad apostada, por defecto ya vienen cargados unos estimados.
2- Cargar los % de probabilidad real, por defecto vienen todos puestos a 12,25%
3- Seleccionar los valores del Coeficiente de Rentabilidad que queremos jugar, los valores están entre 0.0 y 9.9

4.18. GRUPOS EN RESERVA (aplicable a todos los tipos de loto).

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.

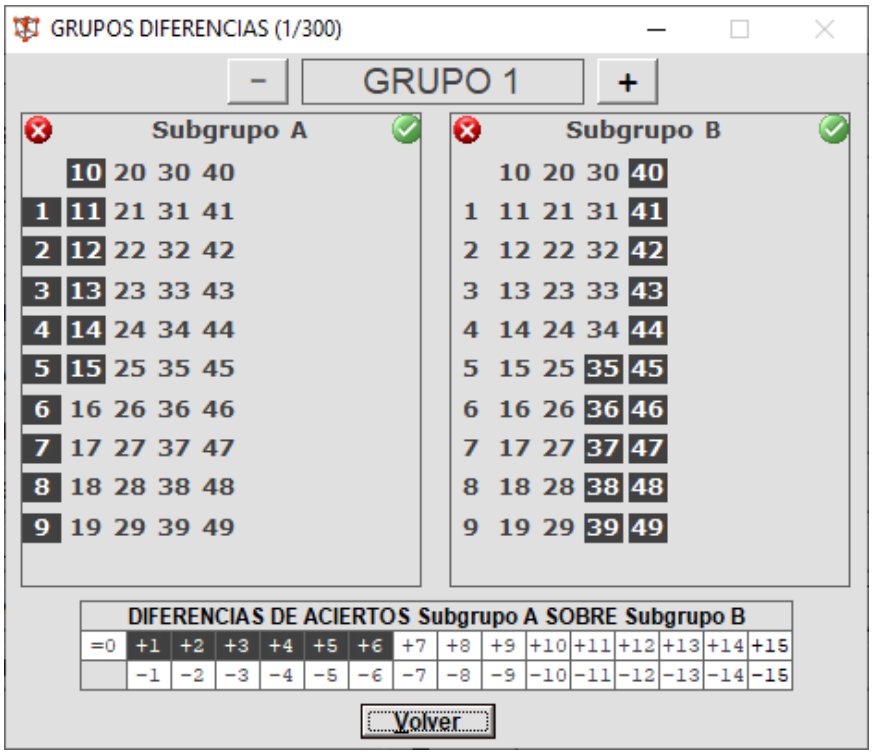
Se permiten 360 grupos generales y 8 grupos en Reservas (de la A hasta la H).



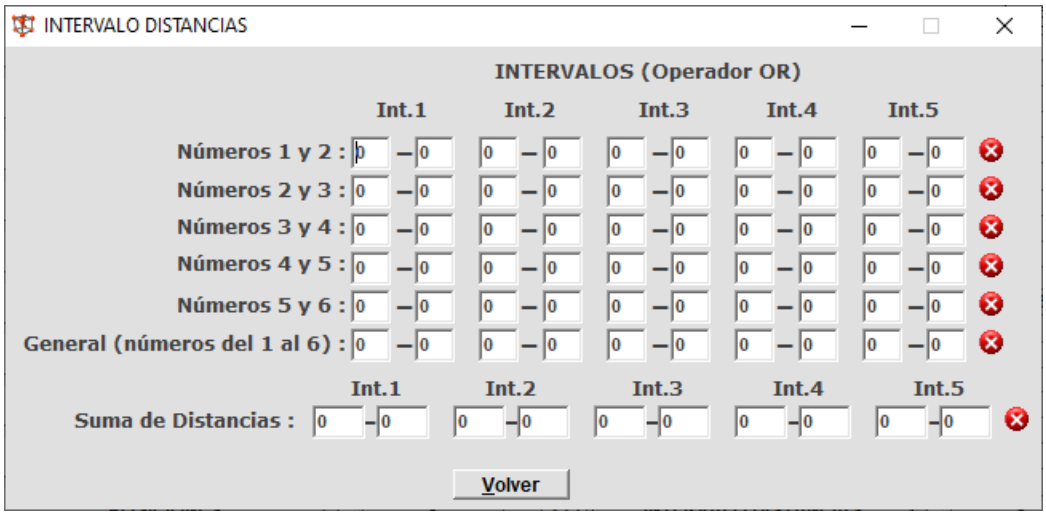
4.19. GRUPOS DE DIFERENCIAS (aplicable a todos los tipos de loto).
Este filtro permite pedir hasta 360 grupos.

Las diferencias de aciertos entre subgrupos pueden estar entre +15 y –15 (incluido el 0 evidentemente). Este filtro es muy útil, vamos a ver un ejemplo para explicar su funcionamiento:

Por ejemplo podemos seleccionar en el subgrupo A los 15 números más probables (salen más) y luego en el subgrupo B intentar elegir los 15 números más improbables (salen menos) y pedir de +1 a +6 aciertos más en la subgrupo A que en el subgrupo B.



4.20. INTERVALOS DE DISTANCIAS (Sólo K=6).
Sirve 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).



Este filtro a diferencia del de DISTANCIAS, nos permite poner intervalos entre ellas.

Por ejemplo en el filtro distancias podemos indicándole al programa que entre las **posiciones 1 y 2 de cada apuesta** haya una **distancia entre 1 y 10.**

Con este filtro de INTERVALO DE DISTANCIAS podríamos indicándole al programa que entre las **posiciones 1 y 2 de cada apuesta** haya una distancia entre 1 y 10 pero sin jugar la 7 u 8 por ejemplo, es decir sería como jugar distancias 1-6 y 9-10.

Por último, el filtro también permite filtrar por intervalos de la suma de las distancias.

5. REDUCCION

Además de condicionar/filtrar las apuestas, el programa permite reducir a **n, n-1, n-2, n-3 y n-4,** por ejemplo para K=6 en los **juegos de Primitiva y Bonoloto** las reducciones serían:

(n) = 6 al directo
(n-1) = al 5
(n-2) = al 4
(n-3) = al 3
(n-4) = al 2

1.1. Método de reducción

Hay 2 métodos de reducción disponibles en el programa:

1. **Fast:** Es el método más rápido reduciendo pero reduce menos.

2. **Optimus:** Este método es un poco más lento que el anterior pero reduce mucho más.

Recomendamos hacer pruebas con ambos métodos.

1.2. Por número de apuestas

Se puede indicar el número de apuestas deseadas en nuestra combinación, aquí se pueden dar 2 casos:

1. Si activamos esta opción y ponemos un número de apuestas SUPERIOR a la primera reducción encontrada por el programa, el programa se detendrá automáticamente mostrándonos el número de apuestas encontrado.
   Aquí no influye que tengamos activada la opción ciclos.

   Ejemplo para el juego de Primitiva:
   Si reducimos 9 números (126 apuestas) al 4 y pedimos 13 apuestas, el programa se parará en 11 apuestas ya que ha encontrado menos apuestas en el primer cálculo y NO puede llegar a las 13 apuestas pedidas.

2. Si activamos esta opción y ponemos un número de apuestas INFERIOR a la primera reducción encontrada por el programa, el programa se detendrá en el primer cálculo

ya que tiene las apuestas pedidas (aunque no cumplan la reducción).
Aquí si influye que tengamos activada la opción ciclos, si esta activada, el programa continuará calculando infinitamente buscando el número de apuestas pedido hasta que paremos nosotros o encuentre dicho número.

Ejemplo para el juego de Primitiva:
Si reducimos 9 números (126 apuestas) al 4 y pedimos 7 apuestas, el programa se detendrá en el primer cálculo y mostrará 7 apuestas (con opción ciclos desactivada).

Se aconseja siempre consultar las garantías de la combinación al usar esta opción.

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.

Se recomienda al utilizar estas opciones comprobar las garantías.

1.3. Por porcentajes

Permite reducir una combinación 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.

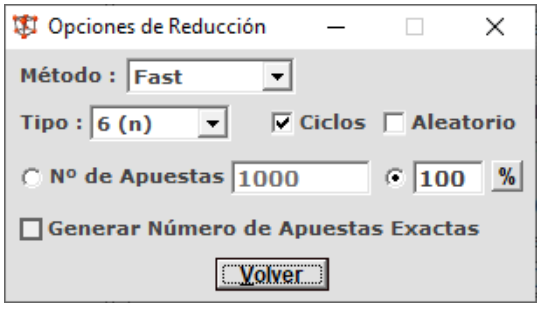
1.4. Activar ciclos

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.

1.5. 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.

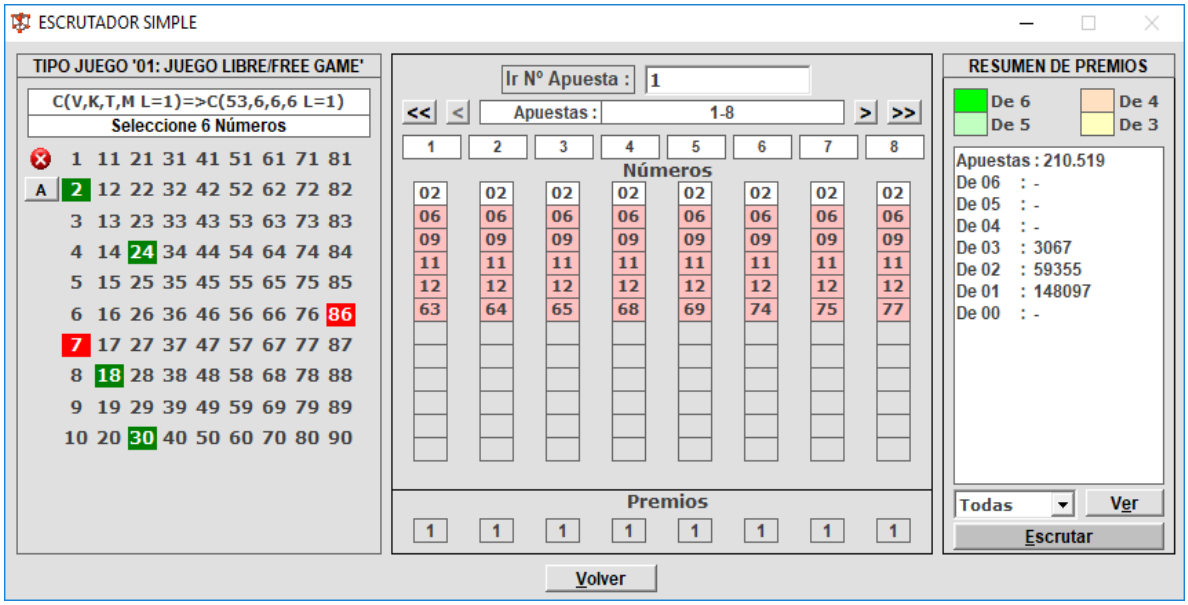
Hay que tener cuidado al utilizar esta opción ya que siempre el programa al calcular nos generará una combinación reducida distinta, se recomienda una vez terminada la reducción, guardarla **SIEMPRE** en modo ASCII.



6. ESCRUTAR

Con esta opción podremos saber los premios que tenemos en una combinación, los pasos son los siguientes:

1. Entrar en el programa y generar una combinación "Desde cero" o importar "Desde fichero".
2. Pulsar en el botón "ESCRUTADOR SIMPLE" para acceder al escrutador.
3. 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).
4. Pulsar el botón "ESCRUTAR" de la parte inferior derecha de la ventana y aparecerá la lista con la cantidad de premios.

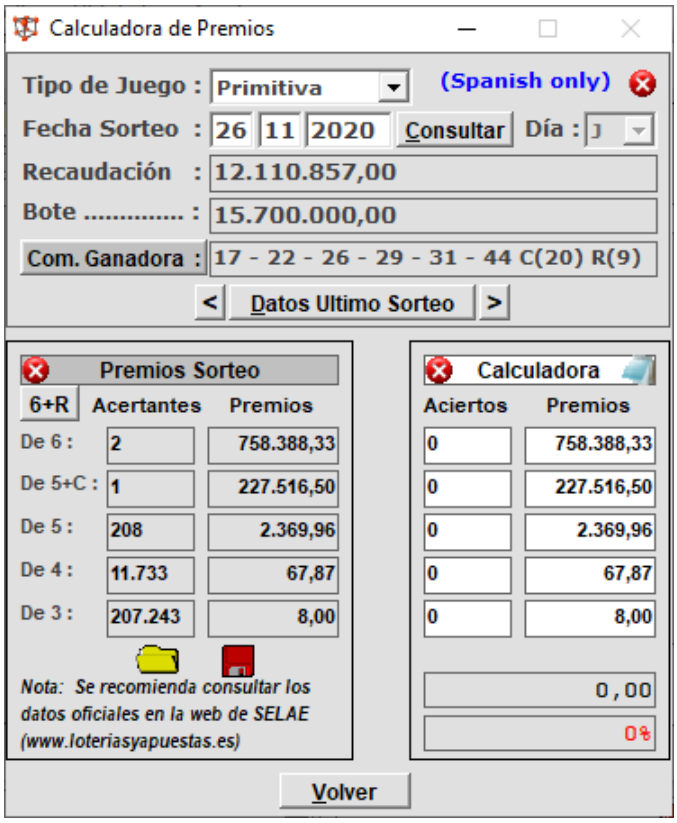


En el escrutador a la hora de elegir los números ganadores disponemos también de las opciones de generarlos al azar y de fijar algunos como ya acertados (pulsando el botón derecho del ratón cuando estemos encima del número, se nos marcará un recuadro negro encima del número seleccionado).

Aquí también disponemos de las siguientes opciones:

1. Visualizar las apuestas premiadas en el Bloc de Notas.
   Pulsando el botón "Ver" podremos ver un informe de nuestras apuestas premiadas. Dicho informe además lo podemos filtrar por número de premios.

2. Calculadora de Premios **(Sólo para K=6).**
   Pulsando en el botón "resumen de premios" se nos mostrará la calculadora de premios para que podamos comprobar el importe de nuestros premios.
   Aquí además podremos visualizar un informe en el Bloc de Notas, Guardar los premios y/o abrir un fichero de premios o consultarlos desde internet.



7. GARANTIAS SOBRE SISTEMA ACTUAL

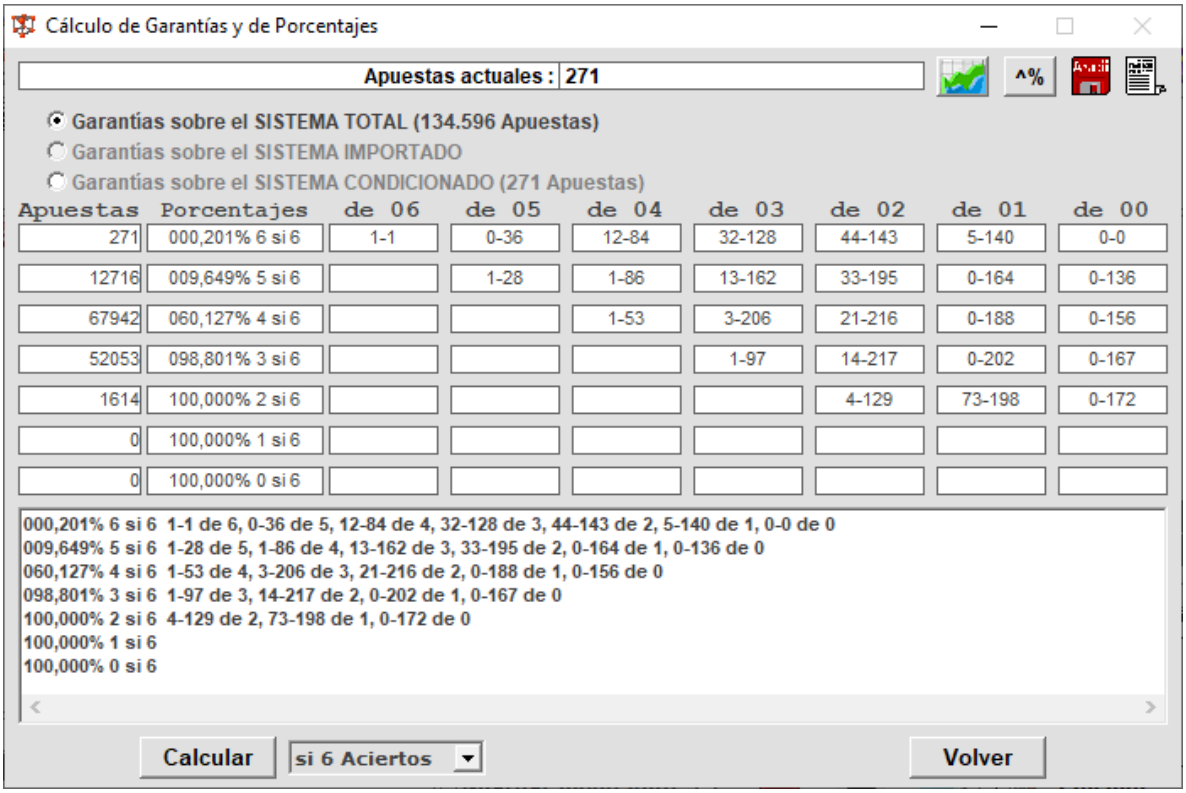
La opción garantías nos sirve para saber las probabilidades de premio que nos ofrece una combinación. Para utilizarla, primero hay que calcular una combinación, luego entrar en la opción de garantías y seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el tipo de garantías a consultar:
   - Sobre el SISTEMA TOTAL, es el desarrollo integral de los números jugados.
   - Sobre el SISTEMA IMPORTADO, sólo se puede usar en el caso de leer "Desde fichero" una combinación.
   - 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.

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, en el caso del tipo de Juego PRIMITIVA, 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.

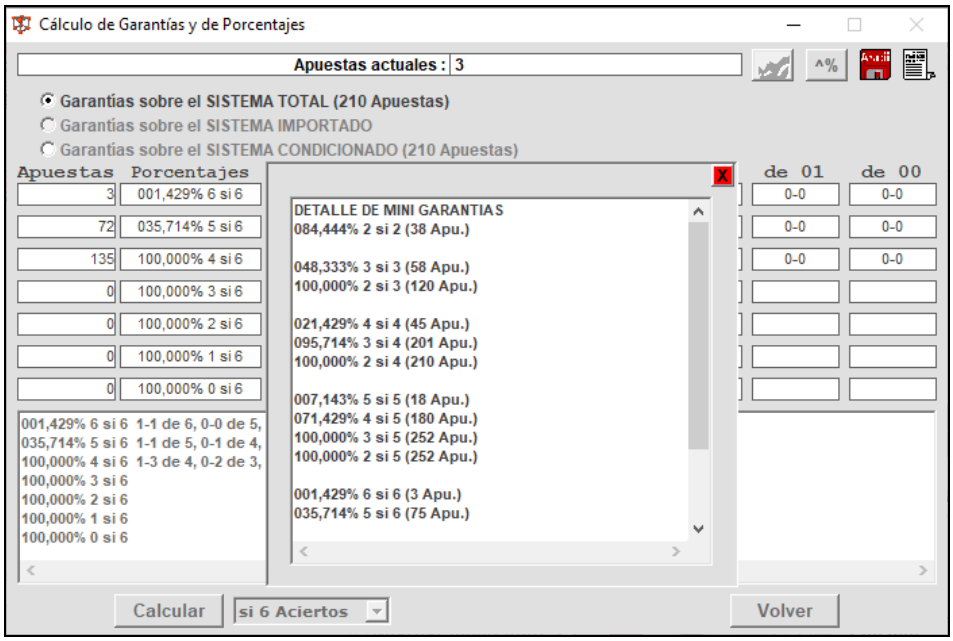


Por último, aquí disponemos de la posibilidad de aumentar el % de nuestra combinación, los pasos que debemos seguir son los siguientes:

1. Calcular las garantías.
2. Pulsar el botón "aumentar porcentaje".
3. Seleccionar el grupo y número de apuestas que queremos agregar a nuestra combinación para aumentar su %.
4. Guardar nuestra combinación final.

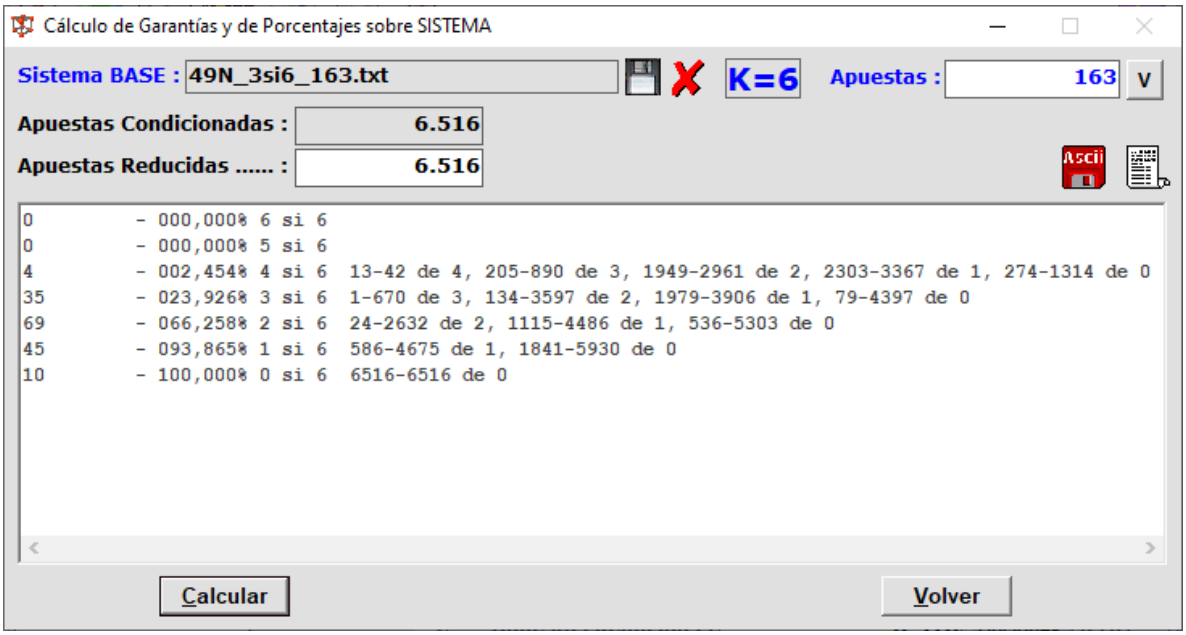


En esta sección también tenemos la posibilidad de calcular todas las garantías T si M de nuestra combinación. Se puede hacer pulsando el botón de la parte superior de color azul y verde:



8. GARANTIAS SOBRE OTRO SISTEMA EXTERNO

Esta opción de cálculo de garantías nos permite calcular las garantías de una combinación sobre un sistema EXTERNO que le introduzcamos al programa.



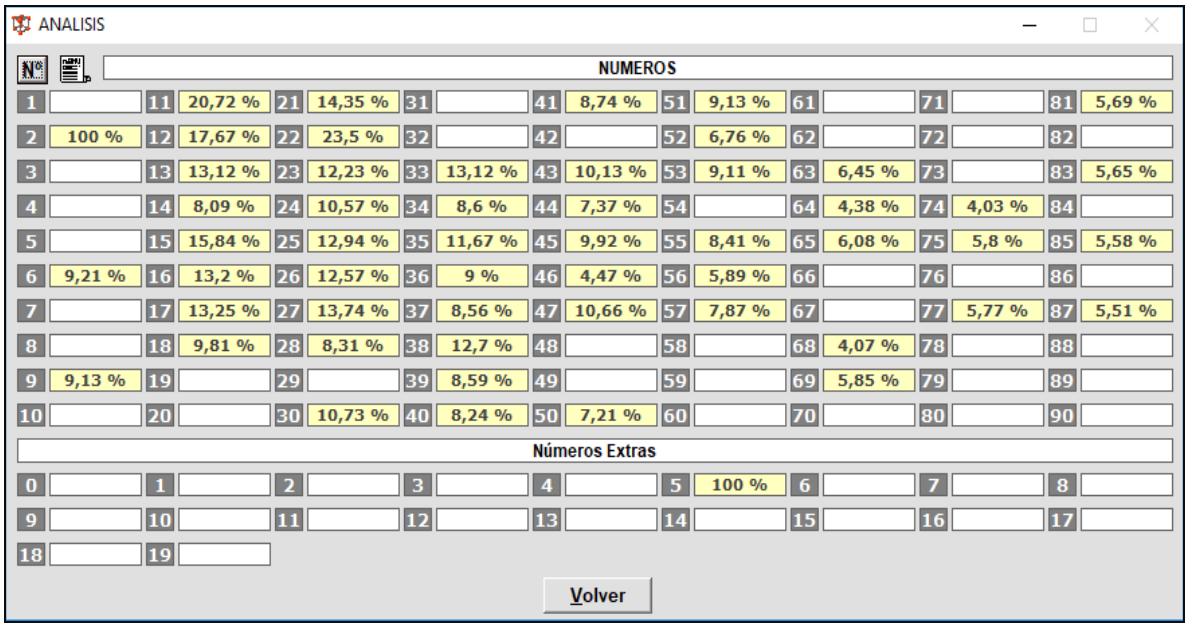
Para calcular las garantías lo primero que tenemos que hacer es cargar un sistema externo, por defecto la pantalla tomará para el sistema externo el **tipo de K** de la pantalla principal, en el ejemplo es **K=6.**

Las garantías se calcularan siempre de la combinación reducida de la pantalla principal contra el fichero externo (Sistema BASE) cargado.

9. 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 (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 la visualización entre cantidad de números y porcentajes.

10. IMPRESION DE BOLETOS y CODIGOS QR (SENCILLOS Y MULTIPLES)

MULTIREDLOTO permite la opción de impresión de boletos y generación de códigos QR SOLO para números entre 1 y 49.

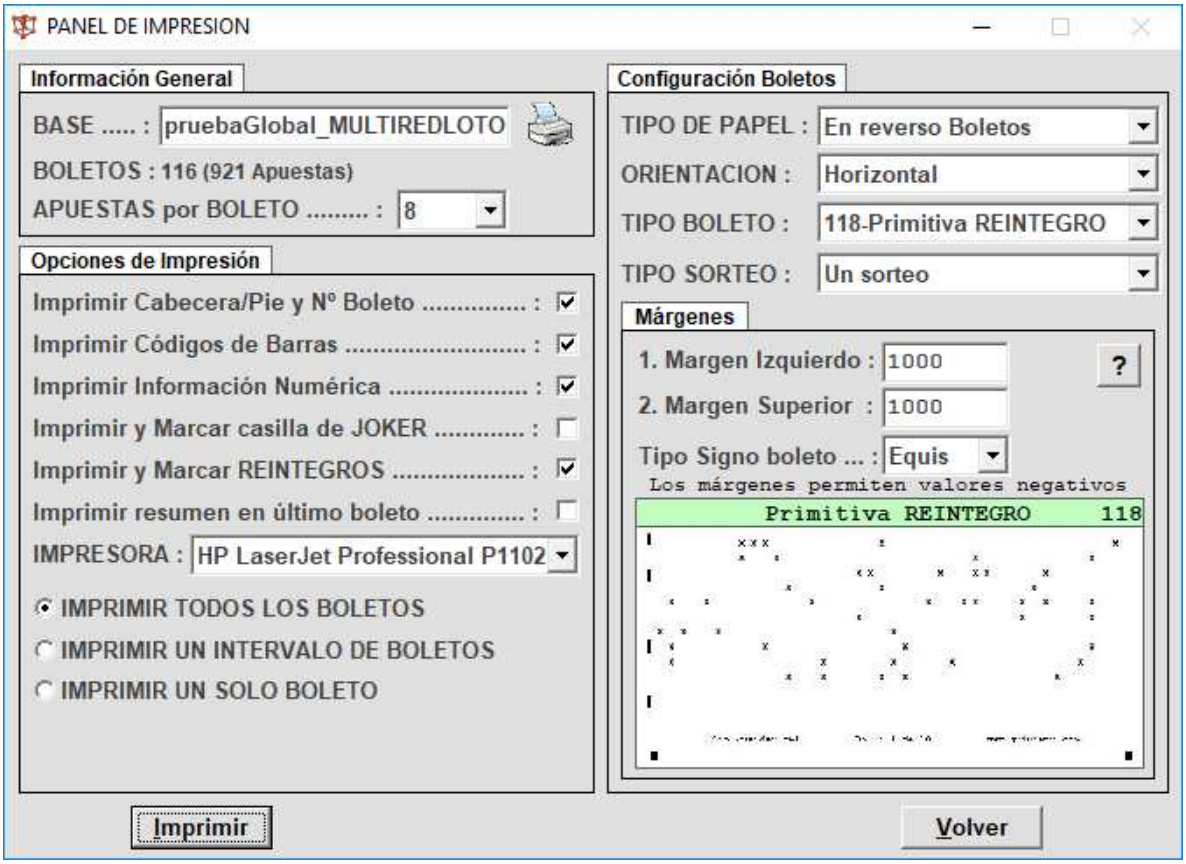
Las opciones de impresión disponibles son:

- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Selección del número de apuestas por boleto (entre 1 y 8).
- Imprimir cabecera y número de boleto.
- Imprimir código de barras.
- Imprimir información numérica.
- Imprimir y marcar casilla de JOKER.
- Imprimir y marcar REINTEGROS.
- Imprimir resumen en último boleto.
- Elegir el tipo/modelo de impresora para imprimir.
- Imprimir uno, varios o todos los boletos.
- Impresión de boletos en modo vertical u horizontal.
- Selección del tipo de boleto a imprimir o código QR.
- Selección del tipo de sorteo: Un sorteo, semana en curso o 2 sorteos.
- Configurar los márgenes del boleto a imprimir.

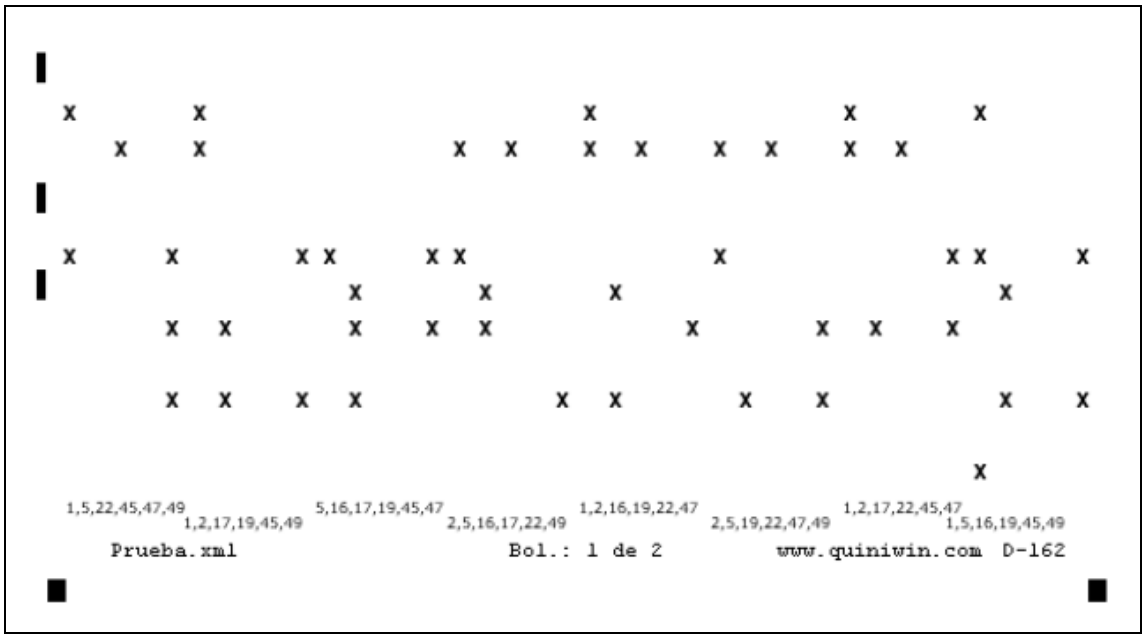
MULTIREDLOTO

Se podrán imprimir 3 tipos de boletos que vienen predefinidos:

- **342 Bonoloto.**
- **117 Primitiva.**
- **118 Primitiva con Reintegro.**



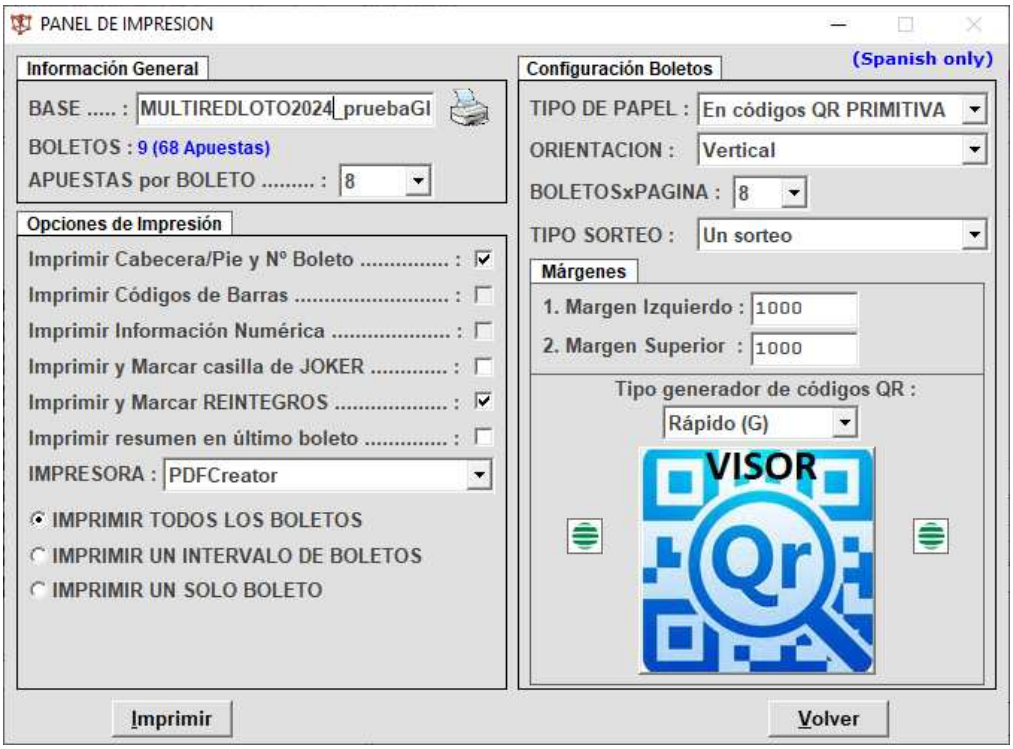
Ejemplo de boleto impreso:



CODIGOS QR:

MULTIREDLOTO permite imprimir combinaciones para los juegos de PRIMITIVA, BONOLOTO y EURODREAMS 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:



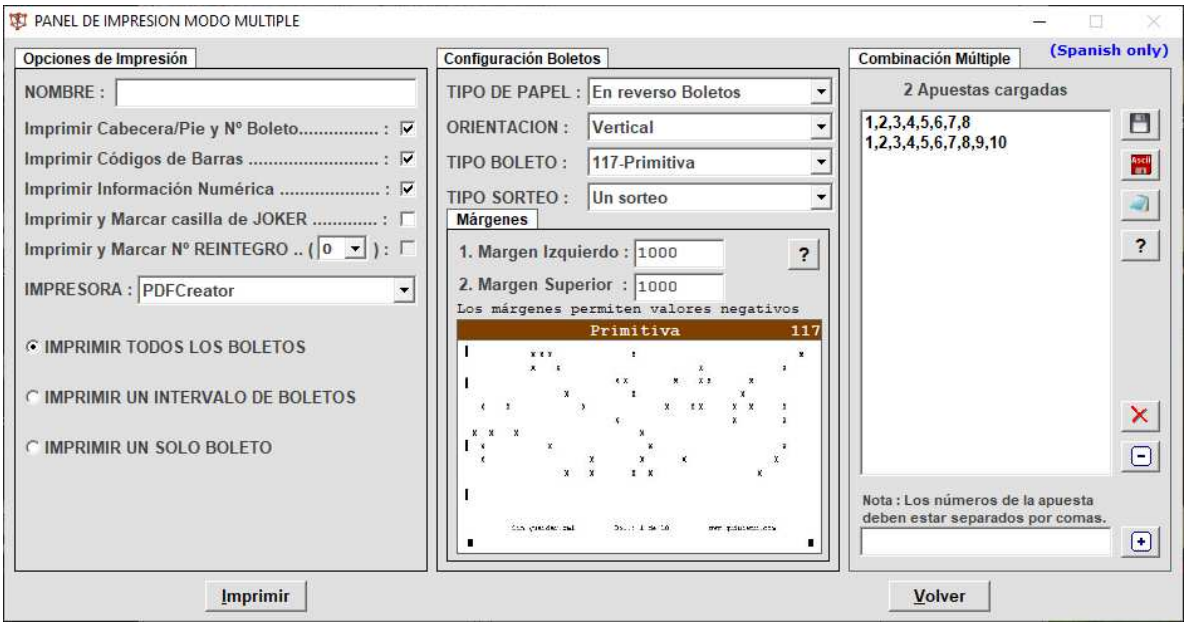
Pantalla con el visor de códigos QR abierto:



Impresión Múltiple:

Desde el menú utilidades podemos acceder también a la impresión múltiple, esta opción nos permite imprimir apuestas múltiples de 5, 7, 8, 9, 10 y 11 números.

El panel de control es similar al de impresión sencilla y tiene prácticamente las mismas opciones incluida la de generación de códigos QR, la única salvedad es que aquí tenemos que introducir manualmente las apuestas múltiples que queremos imprimir.

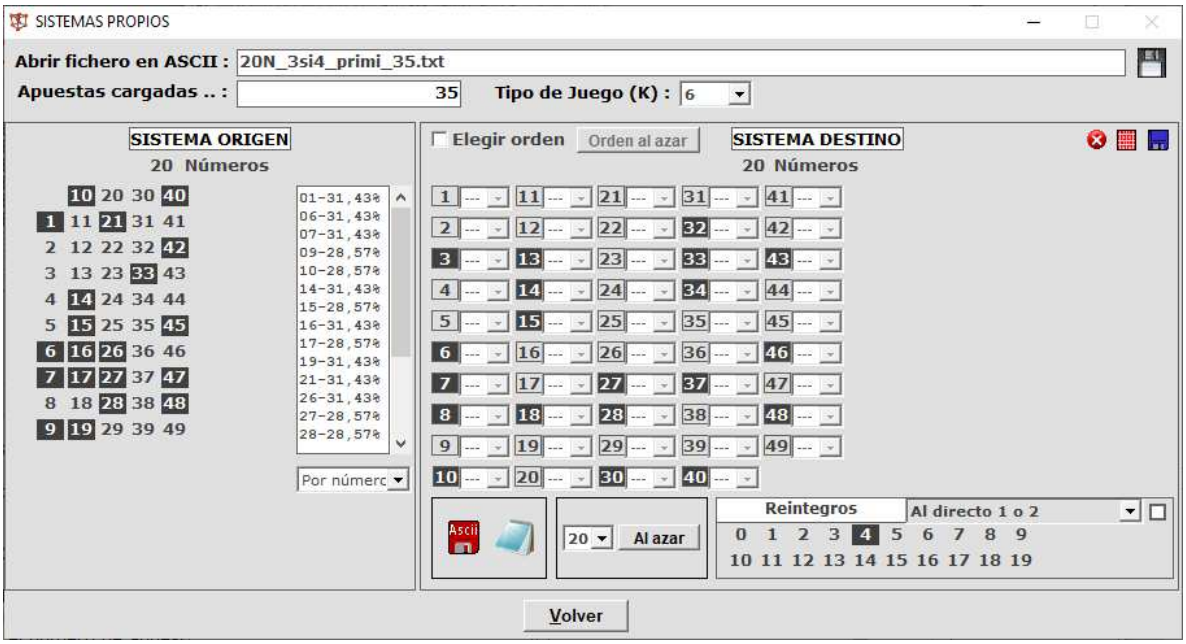


11.SISTEMAS PROPIOS

El programa MULTIREDLOTO permite la generación de 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 o desde la sección Utilidades.
2. Importar un sistema origen que tengamos guardado en formato ASCII.
   Al importarlo, el programa nos indicará el número de apuestas, los números del sistema y el porcentaje jugado de cada uno de los números.
3. Seleccionar los números del sistema destino a construir, aquí tenemos 2 opciones:
   - No seleccionar el orden final (opción por defecto):
     Aquí el programa asignará secuencialmente cada número del sistema origen al sistema destino.
   - Seleccionar el orden (activamos el check elegir orden):
     Aquí podremos elegir nosotros que números origen asignamos a cada número destino.
4. 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.

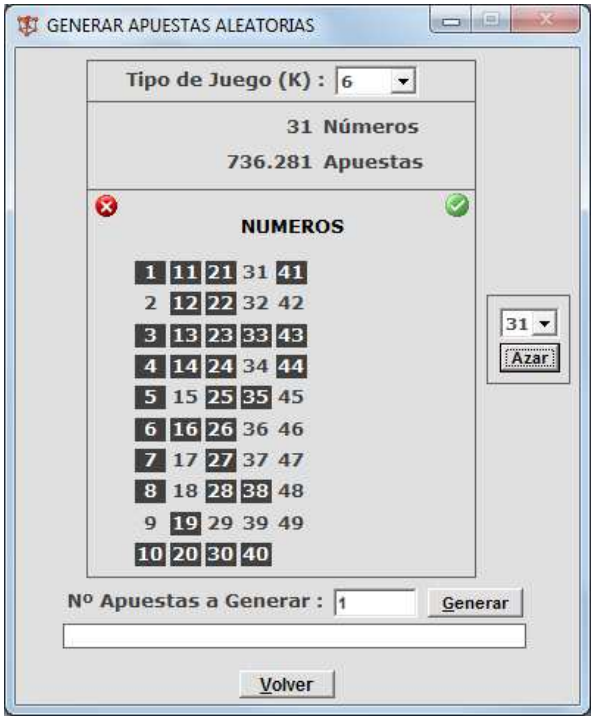


Una vez guardado nuestro Sistema Propio creado, podemos volver a la pantalla principal del programa e importar dicho sistema con la opción desde fichero para visualizarlo, escrutarlo, imprimirlo, etc.

12.GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS POR NUMEROS

Una vez dentro de la pantalla del generador de apuestas aleatorias por números sólo tendremos que elegir los números de la combinación que queremos generar y el número de apuestas aleatorias final que queremos.

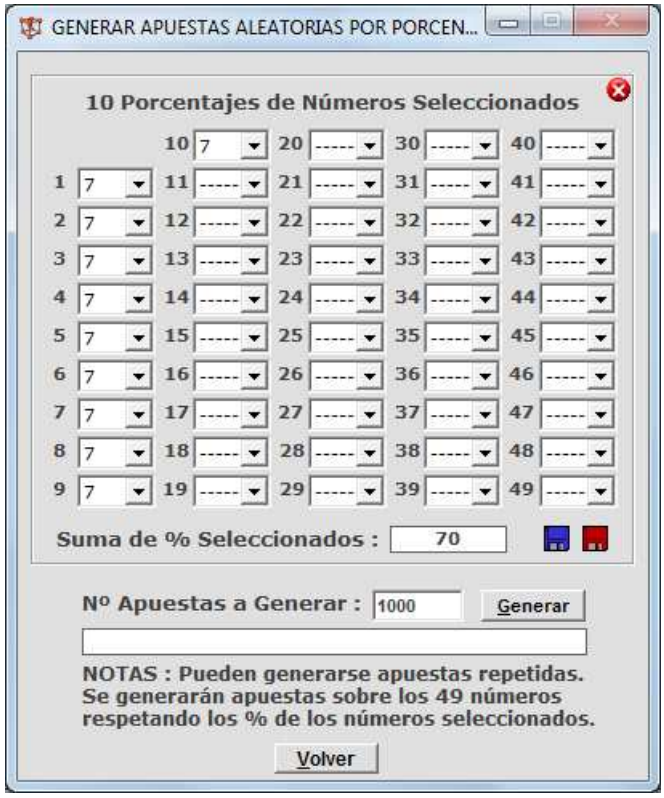
Por último debemos pulsar el botón "Generar".



13.GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS POR PORCENTAJES (Sólo K=6)

Una vez dentro de la pantalla del generador sólo tendremos que elegir los porcentajes de los números que queremos generar y el número de apuestas aleatorias final que queremos.

Por último debemos pulsar el botón "Generar".



Este generador por porcentajes puede generar apuestas repetidas dependiendo de los porcentajes que se elijan, cuanto menor sean los porcentajes elegidos (por debajo del 50%), menos apuestas repetidas se generarán.

Por último, comentar que el generador **siempre generará apuestas sobre todos los números mostrados en la pantalla**, eso sí, respetando los % de los números seleccionados. Esto es así, porque si no sería imposible conseguir los % pedidos.

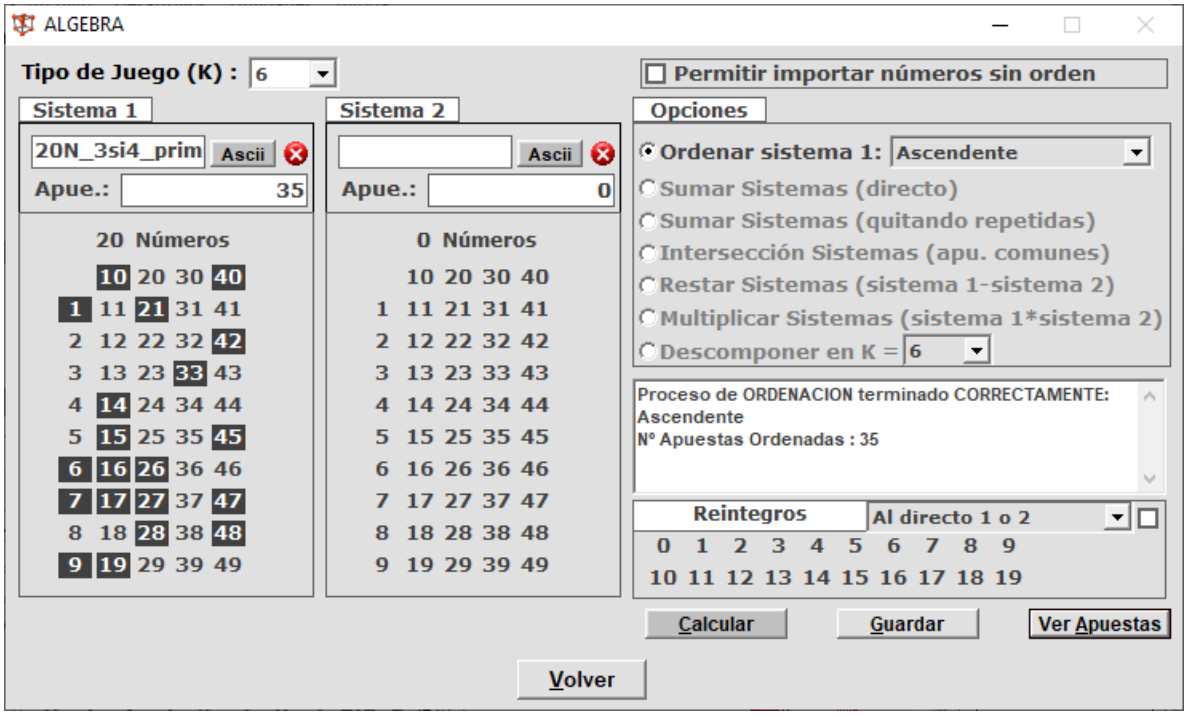
14.ALGEBRA DE COMBINACIONES

En esta sección podemos realizar el tratamiento de combinaciones en ASCII.
El programa para ello nos proporciona una serie de utilidades que son las siguientes:

1. Ordenar Sistema 1 (ascendente/descendente)
2. Sumar Sistemas (directo)
3. Sumar Sistemas (quitando repetidas)
4. Intersección de Sistemas (apuestas comunes)
5. Restar Sistemas (sistema 1 – sistema 2)
6. Multiplicar Sistemas (sistema 1 * sistema 2)
7. Descomponer en K=x

MULTIREDLOTO

Nos permite tratar combinaciones desde K=2 hasta K=15



1. **Ordenar Sistema 1 (ascendente/descendente)**
   Ordena el sistema cargado lexicográficamente (orden relativo).

   Ejemplo de entrada:
   010204050708
   010203060709
   030405060809
   020304050607
   010204060809
   010305070809
   010203040608
   020305070809
   010204050709

   Ordenación de salida ascendente:
   010203040608
   010203060709
   010204050708
   010204050709
   010204060809
   010305070809
   020304050607
   020305070809
   030405060809

2. **Sumar Sistemas (directo)**
   Suma los 2 sistemas cargados.

3. **Sumar Sistemas (quitando repetidas)**
   Suma los 2 sistemas cargados quitando las apuestas repetidas.

4. **Intersección de Sistemas (apuestas comunes)**
   Suma los 2 sistemas cargados devolviendo sólo las apuestas comunes.

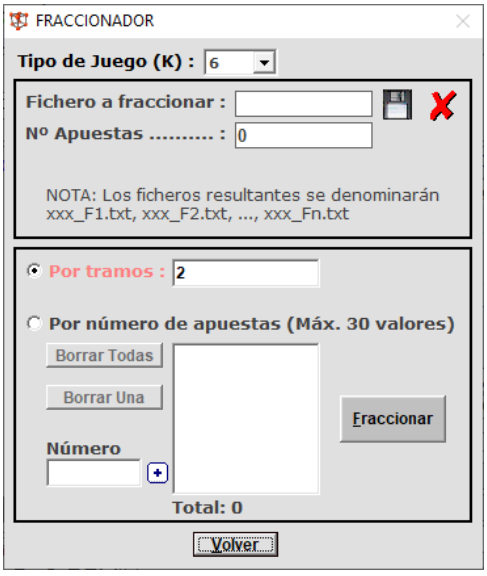
5. **Restar Sistemas (sistema 1 – sistema 2)**
   Quita del sistema 1 las apuestas que están en el sistema 2.

6. **Multiplicar Sistemas (sistema 1 * sistema 2)**
   Multiplica 2 sistemas K*K, por ejemplo si cargamos un sistema K=6 de 9 apuestas y otro sistema K=6 de 9 apuestas, nos devolverá un sistema de K=12 de 81 apuestas (9*9).

7. **Descomponer en K=x**
   Descompone un sistema en la K seleccionada.
   Si por ejemplo cargamos una apuesta de tipo K=7 como esta 01,02,03,04,05,06,07
   Y la descomponemos en tipo K=6, nos dará como resultado 7 apuestas que son:
   01,02,03,04,05,06
   01,02,03,04,05,07
   01,02,03,04,06,07
   01,02,03,05,06,07
   01,02,04,05,06,07
   01,03,04,05,06,07
   02,03,04,05,06,07

15.FRACCIONADOR DE COMBINACIONES

Fracciona una combinación en varios ficheros.



Aquí disponemos de 2 opciones de fraccionado:

1. Por tramos:
   MULTIREDLOTO nos fraccionará la combinación seleccionada en N tramos, quedando en el tramo final las apuestas sobrantes.

2. Por Número de apuestas:
   MULTIREDLOTO nos fraccionará la combinación seleccionada en N trozos según los números de apuestas que le hayamos introducido, como en el caso anterior, en el bloque final quedarán las apuestas sobrantes.

16.ESTADISTICAS DE SORTEOS

Con esta opción podemos realizar análisis sobre ficheros de estadísticas de sorteos **(Sólo para K=6).**

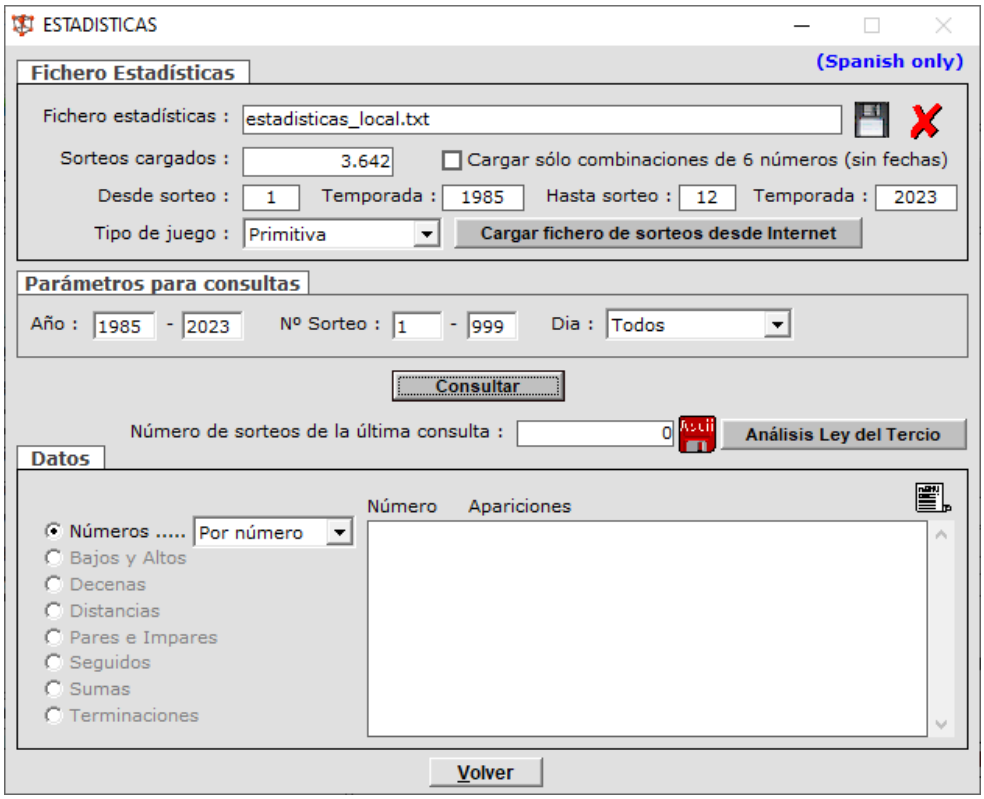
Las opciones de análisis pueden ser por números, por bajos y altos, por decenas, por distancias, por pares e impares, por seguidos, por sumas y por terminaciones.

Para realizar un análisis debemos seguir los siguientes pasos:

1. Abrir un fichero de estadísticas, vale cualquier fichero de combinaciones de loto que tenga el formato: **01,02,03,04,05,06 CC RR 2010 1 J** ó simplemente **01,02,03,04,05,06**

2. Seleccionar los filtros deseados: años, números de sorteo y días o últimos sorteos a tratar, y pulsar el botón "Consultar".

3. Después pulsando en cada una de las opciones de análisis, podremos ir visualizando los datos.



En esta sección también tenemos la posibilidad de hacer un análisis aplicando la **ley del tercio** sobre el número de sorteos que queramos, aunque se recomienda que sea como máximo contra 12.

¿En que consiste la ley del tercio?

La ley del tercio constata que para un ciclo de sorteos, un tercio de los números no aparecen en beneficio de los dos tercios restantes, de los dos tercios restantes, un tercio aparecerá 1 vez, y el otro 2 o más veces.

Vamos a verlo con un ejemplo para el juego de primitiva (6/49 + el número complementario):

En cada sorteo salen 7 bolas (las 6 + el número complementario).
En 7 sorteos se completará un ciclo (7*7 = 49 que son los números existentes).

Según la Ley del Tercio, en un ciclo completo habrán:
49/3 = 16,33 números que NO saldrán.
49/3 = 16,33 números que saldrán 1 vez.
49/3 = 16,33 números que saldrán 2 o más veces.

Matemáticamente no es así exactamente, sino que varía un poco la cantidad de veces que aparece cada número, así que para comprobar la "veracidad" de dicha ley vamos a justificarla matemáticamente. En base a la distribución Binominal sabemos que:

La probabilidad de que un número NO SALGA en 7 sorteos es de 0,33991.
La probabilidad de que un número SALGA 1 vez en 7 sorteos es de 0,39657.

Entonces tenemos que en un ciclo de 7 sorteos con 49 bolas hay:

0,33991*49 = 16,655 números que NO saldrán.
0,39657*49 = 19,431 números que saldrán 1 vez.
49 - (16,655+19,431) = 12,914 números que saldrán 2 o más veces.

¿Cómo usar la ley del tercio?

Analizamos los últimos 6 sorteos mirando la cantidad de veces que aparece cada número (analizamos 6 porque sabemos más o menos lo que debe ocurrir en 7, así que analizaremos lo que debe pasar para que se cumpla la ley del tercio, y esa será nuestra condición):

Ejemplo:

0 veces = 3-9-10-11-12-13-14-16-18-21-26-29-34-35-36-38-43-44-45-46
1 vez = 1-6-8-15-19-20-22-23-24-27-28-30-31-32-37-39-40-41-42
2 veces = 2-4-7-17-25-33-47-48
3 veces = 5
4 veces = 49

Como podemos ver existen 20 números que NO han aparecido ninguna vez y según la ley del tercio deben quedar 16,655 aproximadamente de ellos, así que es fácil pensar que de esos 20 números aparecerán entre 2 y 5.

De los de 1 vez tenemos 19 y deben aparecer 19,431 aproximadamente de ellos, pero hay que pensar que si salen de 2 a 5 del grupo de 0 veces, estos pasarán al grupo de 1 vez, por lo que deducimos que alguno de esos 19 deberá pasar al grupo de 2 o más veces, así pues deducimos que de esos 19 números saldrán entre 1 y 4.

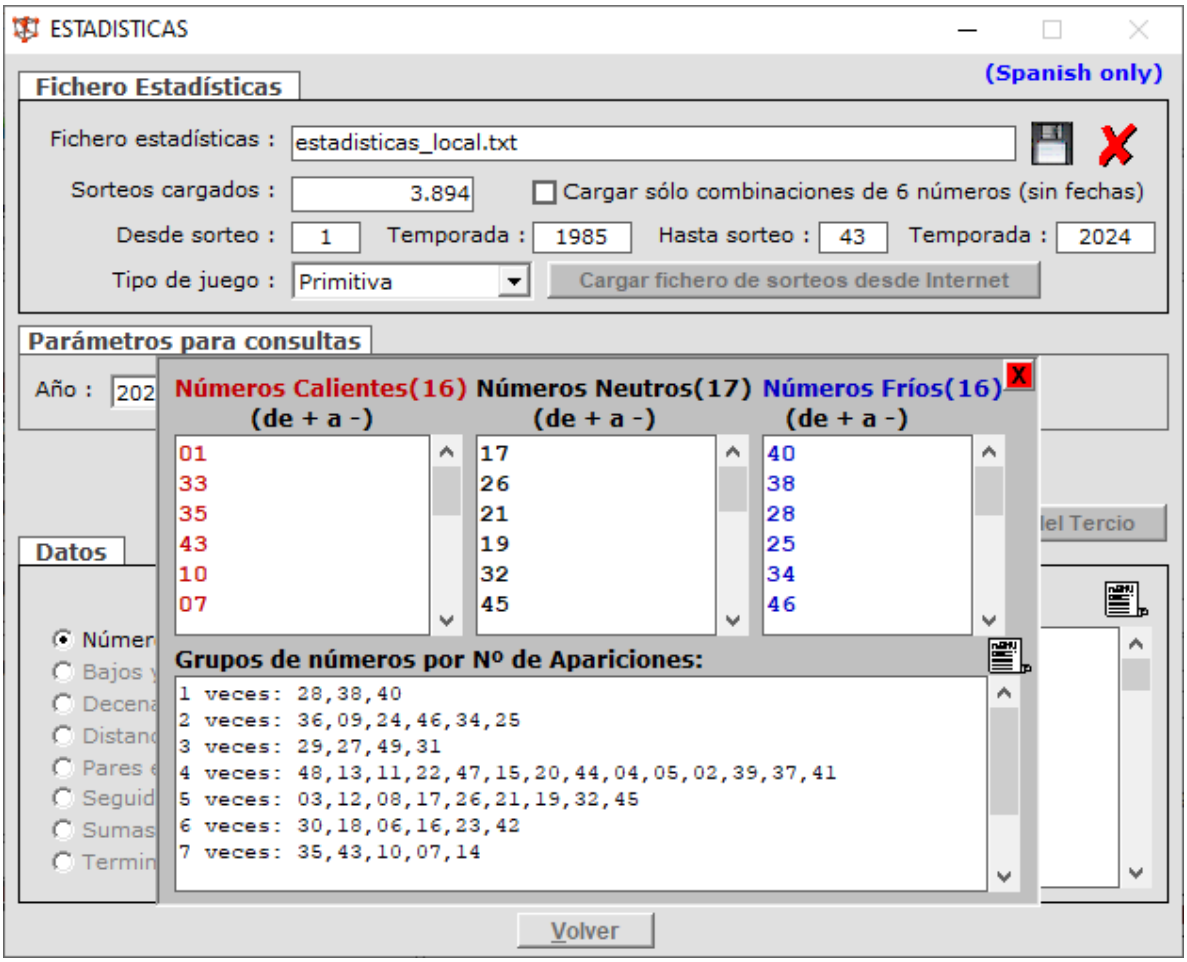
Del resto de grupos en principio NO debería aparecer ninguno, pero de los de 2 veces puede que salga alguno, por lo que esos 8 números los condicionaremos a 0,1 aciertos.

Y por último el 5 y el 49 NO aparecerán en el siguiente sorteo.

Por tanto nuestro posible filtro quedaría así:

3-9-10-11-12-13-14-16-18-21-26-29-34-35-36-38-43-44-45-46 con 3,4,5 aciertos.
1-6-8-15-19-20-22-23-24-27-28-30-31-32-37-39-40-41-42 con 1,2,3 aciertos.
2-4-7-17-25-33-47-48 con 0,1 aciertos.
5 con 0 aciertos.
49 con 0 aciertos.

Esto nos genera un filtro que eliminará 9.460.125 apuestas de las 13.983.816 apuestas totales y nos quedarán 4.523.691 apuestas.

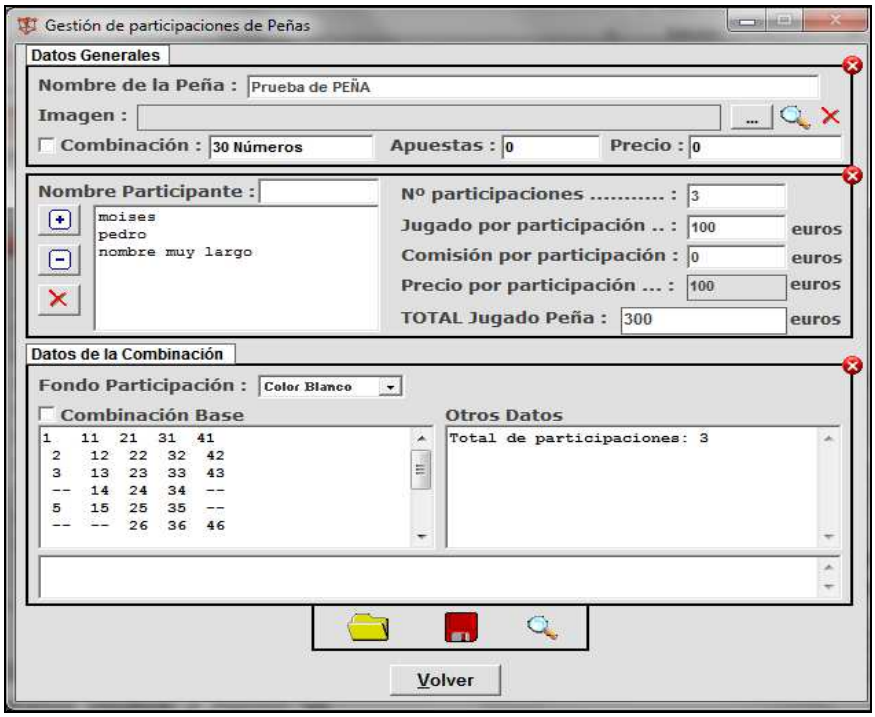


17.GESTION DE PARTICIPACIONES DE PEÑAS

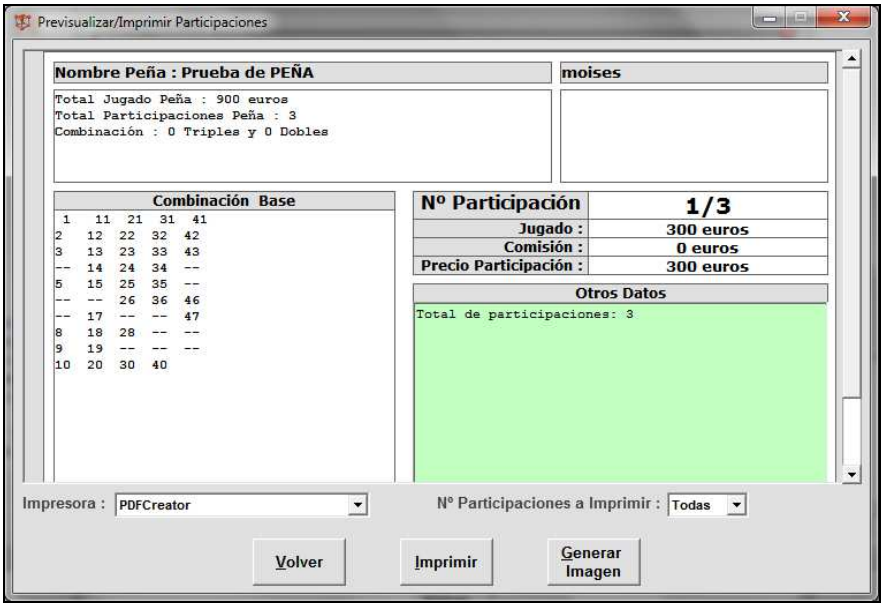
En esta sección se podrán realizar participaciones para peñas de una manera muy sencilla.

Disponemos de las siguientes opciones:

- Incluir Datos generales
- Incluir Datos de la combinación
- Previsualizar una participación
- Imprimir participaciones
- Generar gráfico de la participación



Una vez rellenados los datos de la Peña, podremos visualizar e imprimir las participaciones:



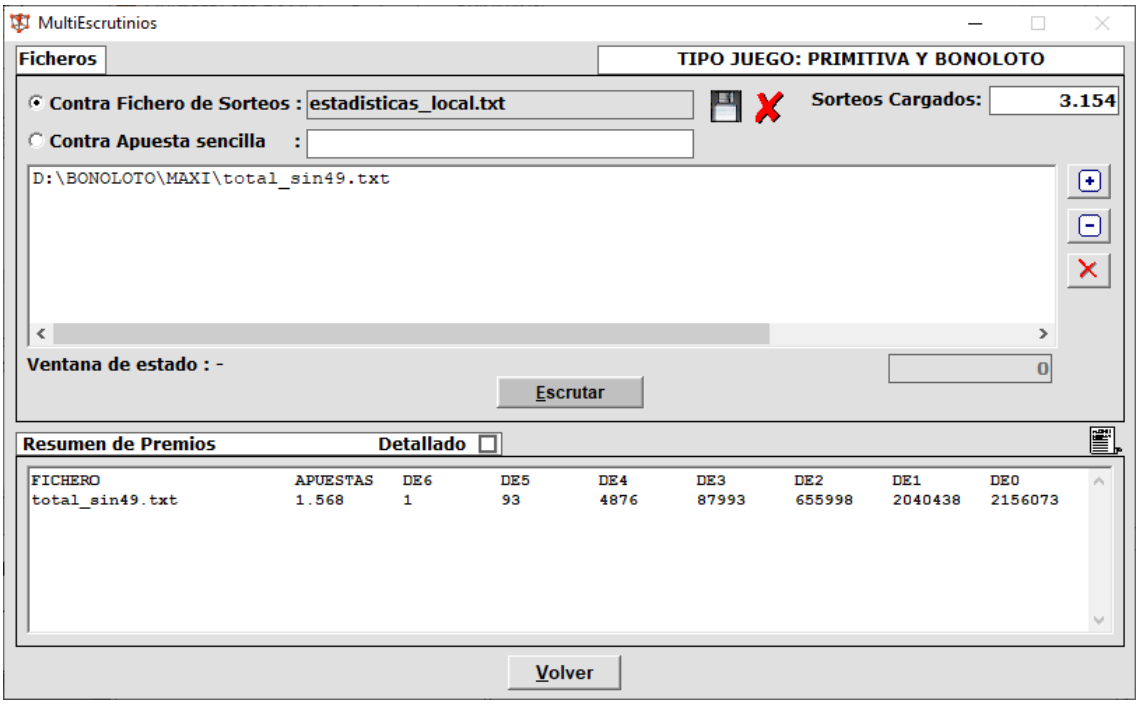
En esta pantalla además, se nos permitirá editar algunos textos, para ello debemos pulsar en cada una de las secciones y se nos remarcarán en verde para poder editarlas.

18.MULTIESCRUTINIO (Sólo para K=6).

En esta sección podemos realizar multiescrutinios, es decir, podemos calcular el número de premios de varias combinaciones al mismo tiempo.

Pasos a seguir para realizar el escrutinio:

1. Cargar el fichero de sorteos contra el que escrutar o una apuesta sencilla.
2. Cargar los ficheros a escrutar (se permite carga múltiple).
3. Pulsa el botón escrutar.

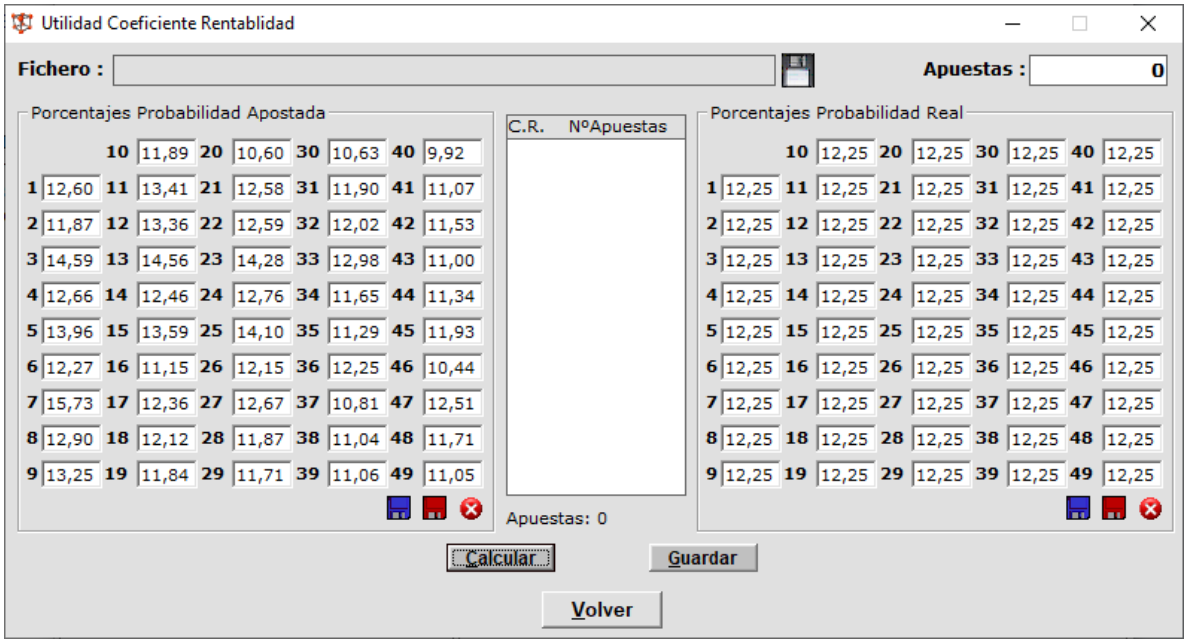


19.UTILIDAD COEFICIENTE DE RENTABILIDAD

La Utilidad COEFICIENTE DE RENTABILIDAD sirve para diferenciar entre apuestas más o menos rentables según su probabilidad de aparición y lo que la gente apuesta. El CR de una apuesta se calcula dividiendo su "probabilidad real" entre su "probabilidad apostada".

La **"probabilidad real"** es la probabilidad de nuestras apuestas expresada en porcentajes según pensemos que puede salir cada uno de los números, en el juego de PRIMITIVA/BONOLOTO lo más aproximado a lo que finalmente saldrá es 12,25% por cada número.

La **"probabilidad apostada"** sería la probabilidad de los porcentajes que se han validado, tienen que ser lo más parecidos a lo que la gente apuesta en sus jugadas, como base se podrían tomar los % de lo que la gente juega en loteriasyapuestas.es o en otras webs en internet.

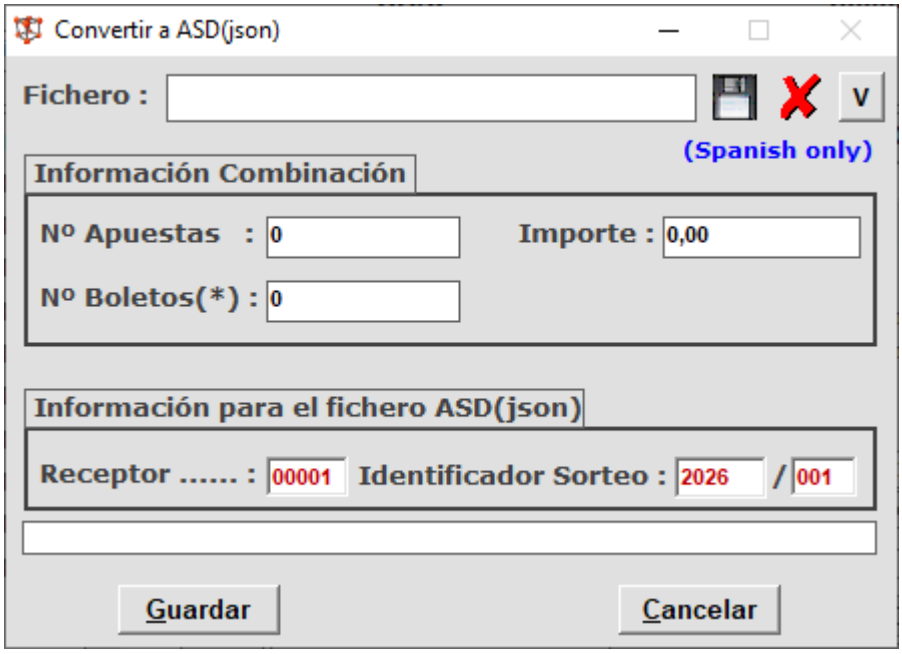


Para usar esta utilidad tenemos que seguir los siguientes pasos:

1- Cargar el fichero de apuestas.
2- Cargar los % de probabilidad apostada, por defecto ya vienen cargados unos estimados.
3- Cargar los % de probabilidad real, por defecto vienen todos puestos a 12,25%
4- Seleccionar los valores del Coeficiente de Rentabilidad que queremos jugar, los valores están entre 0.0 y 9.9

20.CONVERTIR A ASD(JSON)

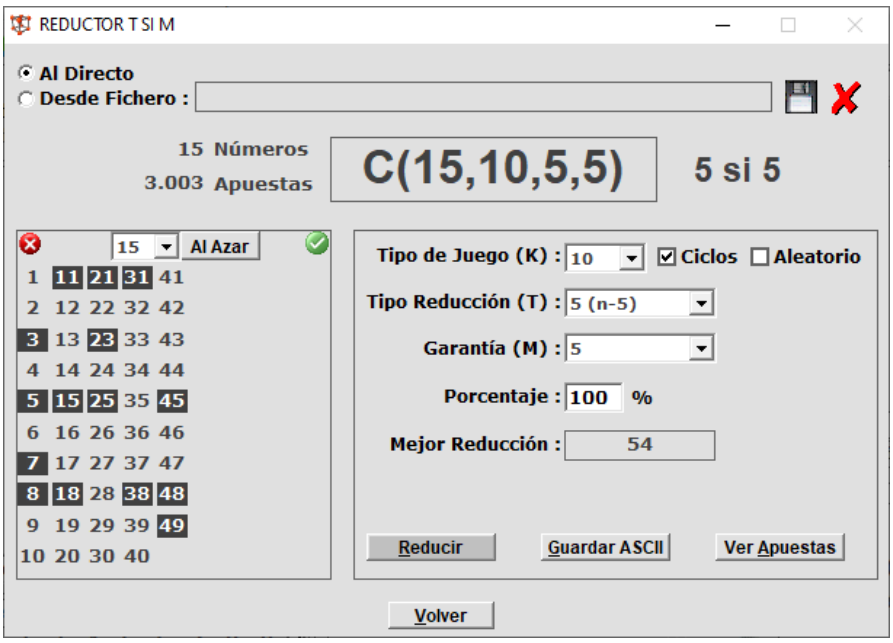
Con esta opción podemos generar un fichero con el nuevo formato definido por S.E.L.A.E. según la norma para Validación de Apuestas en Soporte Digital - ASD (ver documentación en el portal de S.E.L.A.E.). Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 100.



Antes de generar el fichero ASD es **muy importante revisar** el identificador de sorteo (año y número sorteo), ya que por defecto el programa pone el año actual y el número de sorteo 001.

21.REDUCTOR T SI M

Con esta opción podremos hacer reducciones T si M que son reducciones del tipo 3 si 3, 4 si 4, 5 si 5, etc.



Por defecto al entrar en la pantalla, el programa tomará como valor de K el valor que tengamos seleccionado en la pantalla principal.

K: Es el tipo de juego, por ejemplo para primitiva K es 6.
T: Tipo de garantía, por ejemplo si elegimos para primitiva T = n-1, tomaría el valor 5 y estaríamos reduciendo al 5.
M: Números que queremos acertar para garantizar T.

Vamos a explicar cómo aplicar el reductor para generar combinaciones múltiples.

Ejemplo de cómo generar una combinación para el juego de Euromillones (K=5) de 15 números en múltiples de 10:
La combinación es del tipo **C (15,10,5,5),** que significa que queremos generar una combinación de 15 números, combinados de 10 en 10 y que nos garanticen 5 aciertos siempre que salgan 5 números entre los 15 seleccionados.
Las apuestas resultantes serían del tipo:

05,11,16,17,19,22,24,29,36,49
12,16,17,19,22,23,29,47,49,50
05,11,16,17,19,22,28,47,49,50
05,11,16,19,22,23,24,28,47,49
05,11,12,17,23,24,29,36,49,50
……

Opciones del reductor:

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.

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.

Aleatorio con semilla

Por defecto los reductores utilizan para reducir una búsqueda secuencial de la mejor reducción. Como hemos comentado antes, al activar la opción "aleatorio" se nos generará una reducida única y distinta a las anteriores cada vez.

Cada vez que realicemos una reducción con la búsqueda aleatoria, el reductor elegirá una semilla aleatoria de partida, dicha semilla se nos guardará al terminar la reducción por si queremos utilizarla en algún otro momento. Podemos visualizar dicha semilla haciendo dobleclick en el cuadro blanco de la semilla.
Para utilizar la semilla generada, debemos ponerla en el cuadro de semilla, que por defecto tiene el valor 0.

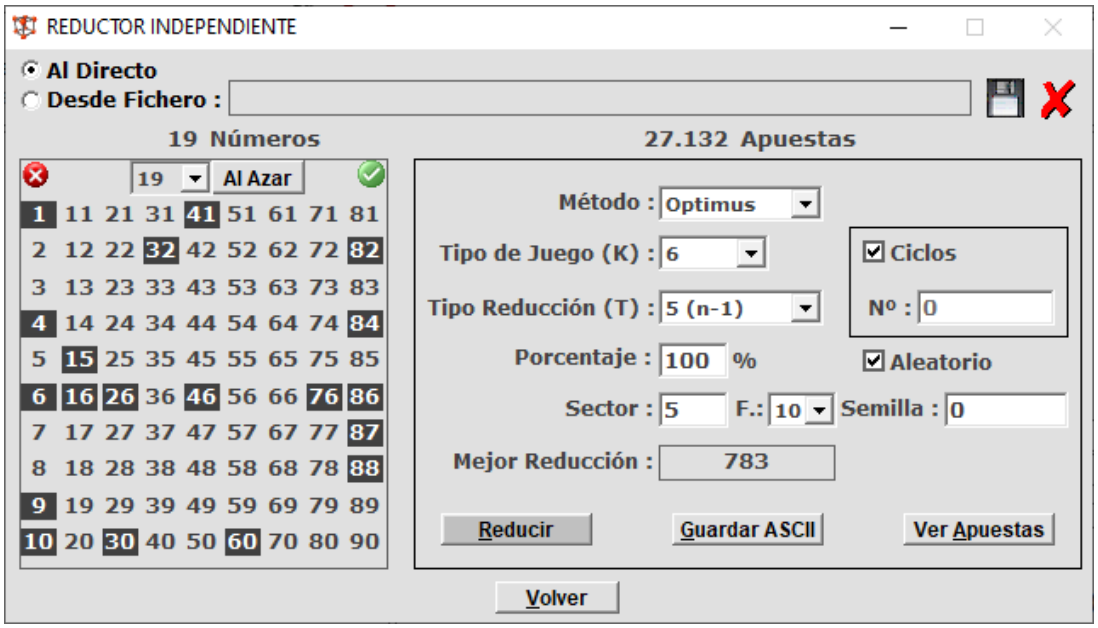
Porcentajes

Permite reducir una combinación 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.

22.REDUCTOR INDEPENDIENTE

MULTIREDLOTO incorpora una opción potentísima, un reductor independiente con novedosas opciones, dicho reductor puede generar reducciones de combinaciones al directo o partir de un fichero inicial con una combinación.



Breve explicación de los nuevos parámetros:

Parámetro SECTOR (sectores de búsqueda):
Este parámetro sólo es aplicable al método OPTIMUS. 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 5.

Para combinaciones grandes son mejores valores de SEC pequeños y para combinaciones pequeñas son mejores valores de SEC grandes.

Vamos a poner un ejemplo para explicar su potencia:
Calculo de la combinación C(V,K,T,M) =>C(13,5,4,5) = 48 apuestas (record)
Sin tocar parámetros se obtiene en 57 apuestas (en ciclo 5144).
Con parámetro SECTOR=49 se obtiene por:

56 apuestas (en ciclo 6165)
55 apuestas (en ciclo 12098)
54 apuestas (en ciclo 165028)

Parámetro F (factor de búsqueda):
Este parámetro sólo es aplicable al método OPTIMUS. 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 10.

Reducción a partir de un número de ciclo X:
Esta opción sólo es aplicable al método FAST.
Esta es una de las opciones más potentes, ya que con ella podemos llegar a conseguir RECORDS del MUNDO de reducciones. Con esta opción podemos indicarle al programa que continúe reduciendo nuestra combinación a partir de donde la dejó la última vez, esto es muy útil para reducciones puras y para nuestros sistemas propios reducidos que nos hayamos creado con el tiempo.

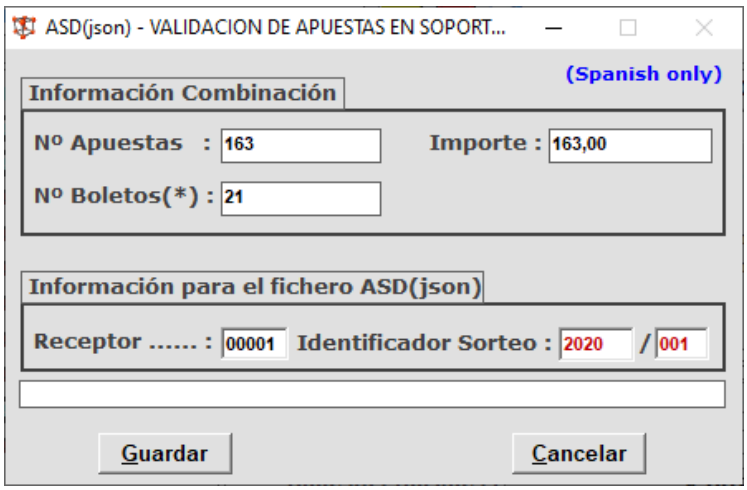
Búsqueda aleatoria con semilla:
Por defecto los reductores utilizan para reducir una búsqueda secuencial de la mejor reducción. Activando esta opción podemos indicarle al reductor que utilice búsqueda aleatoria de la mejor reducción. Evidentemente con la búsqueda aleatoria no tiene ningún sentido la opción de búsqueda a partir de un número de ciclo X, por lo tanto esa opción aparecerá desactivada y con valor 0.

Cada vez que realicemos una reducción con la búsqueda aleatoria, el reductor elegirá una semilla aleatoria de partida, dicha semilla se nos guardará al terminar la reducción por si queremos utilizarla en algún otro momento.
Para poder visualizar dicha semilla nos ponemos encima de la casilla de la semilla, si hacemos esto se nos mostrará un tooltip amarillo con la semilla generada. Para utilizar la semilla generada debemos ponerla en el cuadro de semilla, que por defecto tiene el valor 0.

Otro ejemplo de como conseguir un record de reducción:
Combinación C(13,6,5,6) = 38
Seleccionamos modo aleatorío con semilla=702894 y parámetro Sector=55
Y en pocos ciclos la obtendremos por 38 apuestas (record).

23.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASD (Apuestas en Soporte Digital)

Con esta opción podemos generar un fichero con el nuevo formato definido por S.E.L.A.E. según la norma para Validación de Apuestas en Soporte Digital - ASD (ver documentación en el portal de S.E.L.A.E.).
Para generar dicho fichero el número de apuestas mínimo de nuestra combinación debe ser 100.



Antes de generar el fichero ASD es muy importante revisar el identificador de sorteo (año y número sorteo), ya que por defecto el programa MULTIREDLOTO pone el año actual y el número de sorteo 01.

24. GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

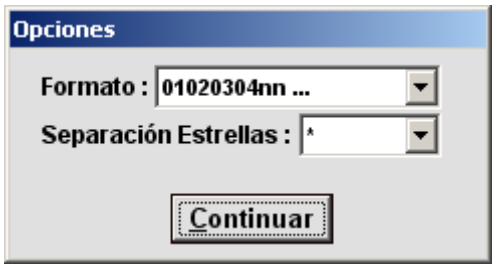
El programa MULTIREDLOTO es totalmente estándar, permite guardar y cargar apuestas en formato ASCII.

- **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": 0102030405 …
  " ": 01 02 03 04 05 …
  ",": 01,02,03,04,05 …
  "-": 01-02-03-04-05 …

  Opciones para las estrellas/números extras/reintegros:
  "*": 0102030405*0102
  "+": 0102030405+0102
  "-": 0102030405-0102
  ",": 0102030405,0102
  "blanco": 0102030405 0102



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



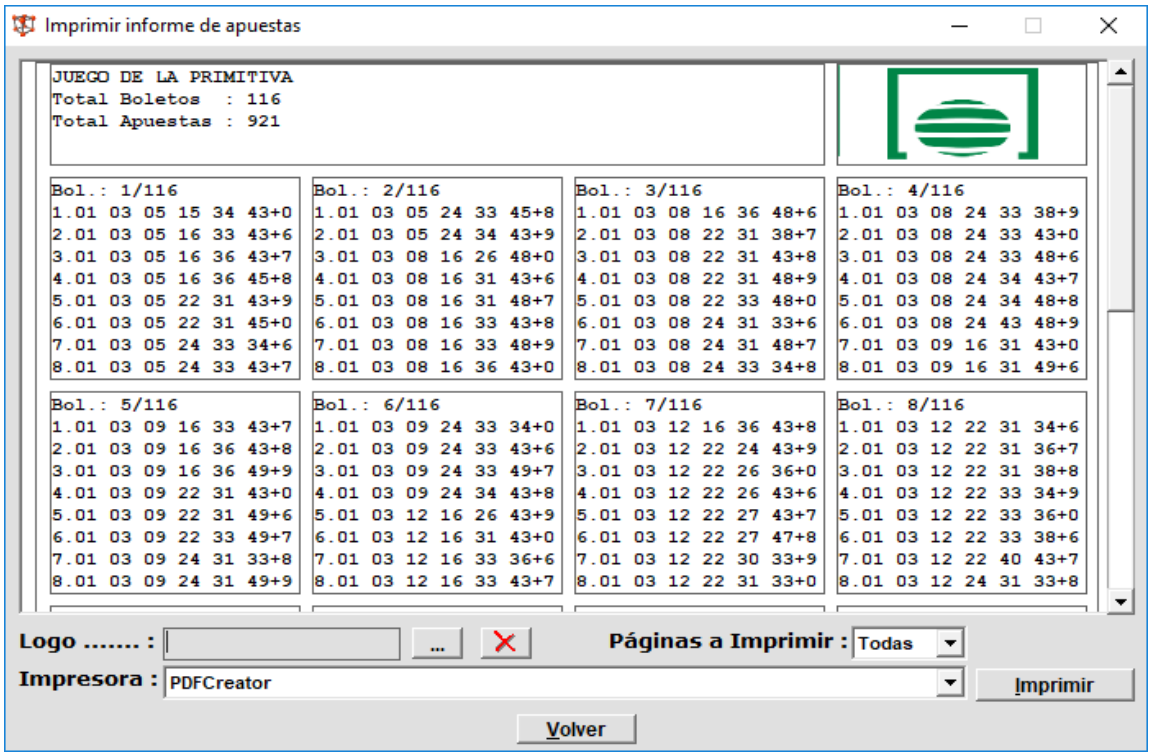


Guarda las apuestas en modo ASCII.


Muestra las apuestas en el bloc de notas.



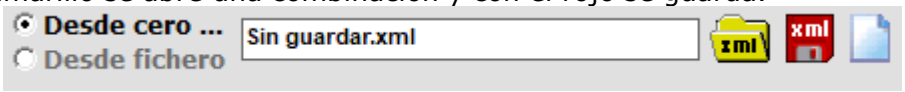
Muestra un informe detallado de apuestas con la posibilidad de imprimirlas.



25.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

A parte de guardar nuestras combinaciones en formato ASCII, el programa MULTIREDLOTO 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 rojo y amarillo, con el disco amarillo se abre una combinación y con el rojo se guarda.



26.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



MULTIREDLOTO 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.

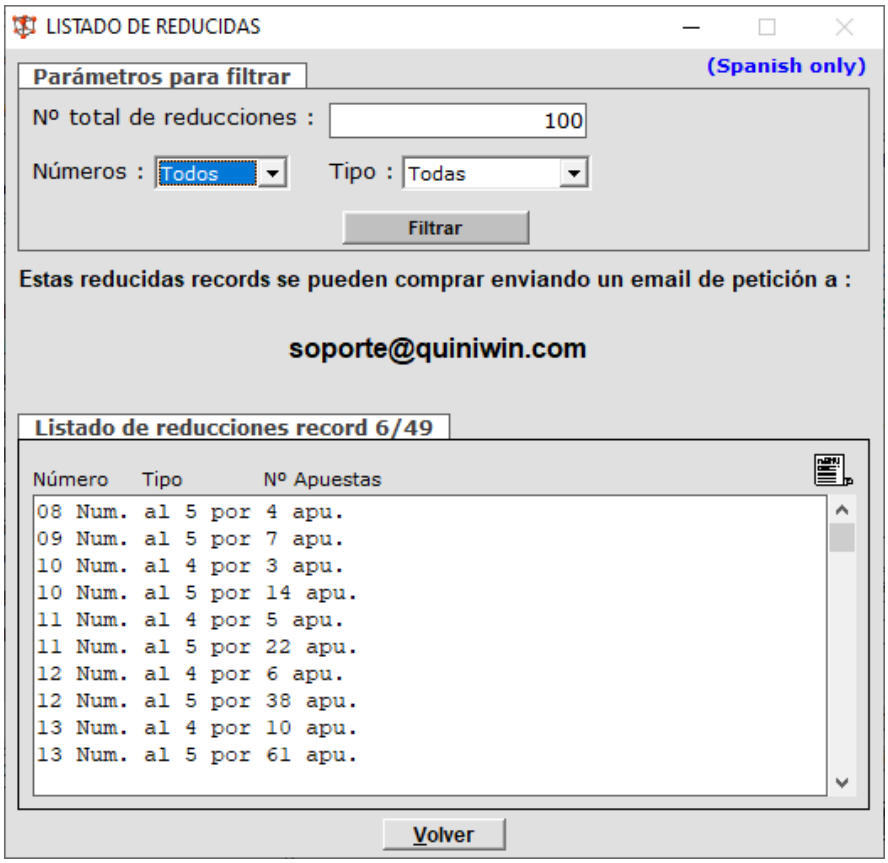
Otra opción importante que tiene el programa es que al importar un fichero en ASCII, el programa automáticamente eliminará las apuestas repetidas que encuentre avisando de ello con un mensaje por pantalla.

Aquí también podemos indicarle al programa si el fichero a importar tiene estrellas/números extras/reintegros para así poderlas importar.

27.LISTADO DE REDUCIDAS RECORDS

MULTIREDLOTO tiene una sección en la que se puede consultar el listado de reducidas records para K=6.

La sección está en el menú Ayuda -> Ver Listado Reducidas Record



En esta pantalla además se puede filtrar por cantidad de números y por tipo de reducción.

Por último, si estas interesado en alguna reducción, se pueden comprar enviando un email de petición a **soporte@quiniwin.com**

28.DATOS DE CONTACTO

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

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