

FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDTURF

Versión REDTURF : 4.01
Fecha : 01/08/2009

1. GENERAL:

El programa REDTURF sirve para tratar apuestas de Quintuple Plus en formato ASCII (texto), permite las siguientes opciones:

- Generación de apuestas al directo.
- Exportación e importación de apuestas en ASCII.
- Reducción de apuestas por varios métodos con múltiples opciones.
- Cálculo de garantías y premios.
- Impresión de boletos.
- 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.
- Posibilidad de filtrar y reducir las apuestas importadas en ASCII.
- Sección de escrutinio de apuestas con múltiples opciones.

2. REDUCCION:

El programa Redturf permite reducir al 4, al 3 y al 2 combinaciones de Quintuple Plus. 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).

Las opciones de reducción son las siguientes:

2.1. 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.

2.2. 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%.

2.3. 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.

2.4. 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.

2.5. 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 cuando y en que combinaciones aplicarlo. Su valor por defecto es 50.

2.6. 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.

2.7. Activar ciclos

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

3. FILTROS:

Se accede a ellos pulsando el botón FILTROS del menú principal, REDTURF en su versión actual permite 3 tipos de filtros:

1. GRUPOS

Se permiten hasta 40 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 3 carreras.

En la quinta carrera se permite elegir también que gemelas queremos jugar en el grupo.

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.

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.

4. IMPRESION:

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

Las opciones de impresión disponibles son:

- Imprimir cabecera y número de boleto.
- Imprimir nombre de la combinación.
- Imprimir uno, varios o todos los boletos.
- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Elegir el tipo/modelo de impresora.
- Configurar los márgenes del boleto a imprimir.
- Impresión de boletos en modo vertical u horizontal.