



FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDQUINIGOL

Versión : 5.1

Fecha : 15/08/2011

1. INTRODUCCION

El programa REDQUINIGOL sirve para tratar apuestas del juego de Quinigol, 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 con posibilidad de guardar las apuestas de las garantías en modo ASCII.
- Impresión de boletos con múltiples opciones.
- Filtros de condiciones: Columnas Base por resultados, Columnas Base por goles, Grupos generales de partidos, Grupos de sumas de goles por equipos, Grupos de resultados y Figuras de Resultados.
- Creación de Sistemas Propios.
- Análisis de las apuestas jugadas.
- Sección de escrutinio de apuestas con múltiples opciones: cálculo de posibilidades a falta de un partido, calculadora de premios, carga de premios desde Internet, etc.
- Generación de informes de filtros, de apuestas eliminadas, etc.
- Generación de apuestas aleatorias por %.
- Generación de combinaciones al azar automáticamente.
- Fichero de ayuda en formato PDF.

2. PASOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION CON REDQUINIGOL

1. Elegir el tipo de introducción de datos entre por Resultados o por Pronóstico. Por defecto esta seleccionado por Resultados.
2. Seleccionar los resultados de los partidos.
3. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
4. Seleccionar las opciones de reducción (opcional).
5. 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.



REDQUINIGOL



3. FILTROS

Se accede a ellos pulsando los botones con los nombres de los filtros que hay a la derecha de la pantalla debajo de la etiqueta "Filtros", REDQUINIGOL en su versión actual permite los siguientes filtros:

1. COLUMNAS BASE POR RESULTADOS

Se permiten hasta 100 Columnas Base.

Se han de elegir los resultados de cada partido (16 posibles) y el número de aciertos en cada Columna Base (valores entre 0 y 6).

FILTRO Columnas Base por RESULTADOS (CBs activas 1 de 100)

Equipos	CB1	CB2	CB3	CB4
1 OSASUNA	0-0	---	---	---
VALENCIA				
2 MÁLAGA	0-2	---	---	---
BARCELONA				
3 BETIS	0-1	---	---	---
SEVILLA				
4 RAYO	---	---	---	---
MALLORCA				
5 R.MADRID	---	---	---	---
ATH.BILBAO				
6 LEVANTE	---	---	---	---
ZARAGOZA				
ACIERTOS: 2,3				
MODIFICAR	MODIFICAR	MODIFICAR	MODIFICAR	
Volver				

2. COLUMNAS BASE POR GOLES

Se permiten hasta 100 Columnas Base.

Se han de elegir los goles (0,1,2,M) de cada equipo en cada partido y el número de aciertos en cada Columna Base (valores entre 0 y 12).

FILTRO Columnas Base por GOLES (CBs activas 1 de 100)

Equipos	CB1	CB2	CB3	CB4
1 OSASUNA	0	---	---	---
VALENCIA	0	---	---	---
2 MÁLAGA	0	---	---	---
BARCELONA	2	---	---	---
3 BETIS	1	---	---	---
SEVILLA	1	---	---	---
4 RAYO	2	---	---	---
MALLORCA	0	---	---	---
5 R.MADRID	1	---	---	---
ATH.BILBAO	1	---	---	---
6 LEVANTE	0	---	---	---
ZARAGOZA	2	---	---	---
ACIERTOS: 4,5,6,7,8,9				
MODIFICAR	MODIFICAR	MODIFICAR	MODIFICAR	
Volver				



REDQUINIGOL



3. GRUPOS GENERALES DE PARTIDOS

Se permiten hasta 100 grupos.

Hemos de elegir los partidos de cada grupo y después el número de victorias locales, empates o derrotas (valores entre 0 y 6).

FILTRO Grupos Generales (GRUPOS activos 2 de 100)

Equipos	GRUP01	GRUP02	GRUP03	GRUP04
1 OSASUNA	☒	☐	☐	☐
VALENCIA	☒	☐	☐	☐
2 MÁLAGA	☐	☒	☐	☐
BARCELONA	☐	☒	☐	☐
3 BETIS	☒	☐	☐	☐
SEVILLA	☒	☐	☐	☐
4 RAYO	☒	☐	☐	☐
MALLORCA	☒	☐	☐	☐
5 R.MADRID	☐	☒	☐	☐
ATH.BILBAO	☐	☒	☐	☐
6 LEVANTE	☐	☒	☐	☐
ZARAGOZA	☐	☒	☐	☐

VICTORIAS LOCALES: 1,2,3 M M M M

EMPATES: M M M M

DERROTAS LOCALES: M 1,2,3 M M M

Volver

4. GRUPOS DE SUMAS DE GOLES POR EQUIPOS

Se permiten hasta 100 grupos.

Hemos de elegir los equipos de cada grupo y después el número de goles total que han marcado (valores entre 0 y 36), teniendo en cuenta que si marcan 3 o más goles será contabilizado SOLO como 3.

FILTRO Suma de GOLES (GRUPOS activos 0 de 100)

Equipos	GRUP01	GRUP02
1 OSASUNA	☒	☐
VALENCIA	☒	☐
2 MÁLAGA	☐	☐
BARCELONA	☐	☐
3 BETIS	☒	☐
SEVILLA	☒	☐
4 RAYO	☐	☐
MALLORCA	☐	☐
5 R.MADRID	☐	☐
ATH.BILBAO	☐	☐
6 LEVANTE	☐	☐
ZARAGOZA	☐	☐

SUMA DE GOLES: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

MODIFICAR MODIFICAR

Volver



REDQUINIGOL



5. GRUPOS DE RESULTADOS

Se permiten hasta 100 grupos.

Con este filtro podemos elegir que resultados (16 posibles) queremos jugar en cada partido y después pedir acertar X partidos (valores entre 0 y 6) en cada grupo.

Filtro Grupos de RESULTADOS (GRUPOS activos 1 de 100)

	Equipos		GRUP01	
1	OSASUNA	0000	1111	2222 MMMM ✓
	VALENCIA	012M	012M	012M 012M ✗
2	MÁLAGA	0000	1111	2222 MMMM ✓
	BARCELONA	012M	012M	012M 012M ✗
3	BETIS	0000	1111	2222 MMMM ✓
	SEVILLA	012M	012M	012M 012M ✗
4	RAYO	0000	1111	2222 MMMM ✓
	MALLORCA	012M	012M	012M 012M ✗
5	R.MADRID	0000	1111	2222 MMMM ✓
	ATH.BILBAO	012M	012M	012M 012M ✗
6	LEVANTE	0000	1111	2222 MMMM ✓
	ZARAGOZA	012M	012M	012M 012M ✗

Partidos acertados en el grupo : 0,1 MODIFICAR

Volver

6. FIGURAS DE RESULTADOS

Existen 11 figuras posibles de resultados.

Con este filtro podemos elegir que figuras de resultados queremos jugar en nuestra combinación.

FILTRO Figuras de RESULTADOS

FIGURAS POSIBLES

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



REDQUINIGOL



Cuadro general de Filtros

4. REDUCCION

El programa REDQUINIGOL permite reducir al 5, al 4, al 3 y al 2 combinaciones de Quinigol.

Cuadro de opciones de Reducción

Las opciones de reducción son las siguientes:

- 4.1. Por Número de apuestas
En esta opción REDQUINIGOL 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 5, al 4, al 3 y al 2 entre el 1% y el 100%. Por defecto siempre reduce al 100%.
- 4.3. Por tipo de reducción
Con esta opción tenemos la posibilidad de indicarle al programa que al reducir elija apuestas de partidos con más goles o de partidos con menos goles. Por defecto viene seleccionada a menos goles.
- 4.4. 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.

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



REDQUINIGOL



Ejemplo de uso del parámetro SEC:

Si reducimos la combinación 3-3-3-3-3 al 5 100% 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.

4.5. Métodos de reducción

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

4.6. Reducción a partir de un número de ciclo X:

Esta es una de las opciones más potentes de REDQUINIGOL, ya que con ella podemos llegar a conseguir RECORDS del MUNDO de reducciones.

Con esta opción podemos indicarle a REDQUINIGOL 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. Esta opción sólo se puede utilizar con el método de reducción 007R.

Ejemplo:

Super-reducida 3-3-3-3-3 al 5 por 73 apuestas.
REDQUINIGOL la saca en los siguientes ciclos en:

Método 007R:

Nº de Ciclo	Nº Apuestas
1	90
...	
4	83
352	82
3127	80
...	

Evidentemente cuantos más ciclos probemos mayores posibilidades tendremos de conseguir la super-reducida.

Para sacarla por 80 con el método 007R, sólo tendremos que introducir el número de ciclo deseado, en este caso 3127-1=3126 y REDQUINIGOL la obtendrá por 80 casi inmediatamente.

4.7. Reducción por 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 anterior de búsqueda a partir de un número de ciclo X, por lo tanto esa opción aparecerá desactivada.

Cada vez que realicemos una reducción con la búsqueda aleatoria, el reductor elegirá una semilla aleatoria de partida, dicha semilla se nos



REDQUINIGOL



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.

OPCIONES AVANZADAS

Nº de ciclo inicial :

Búsqueda aleatoria : ☒

Cerrar

4.8. Activar ciclos:

Con esta opción activamos o desactivamos el proceso de ciclos.

Si esta desactiva, el programa sólo ejecutará un ciclo de reducción y después parará el cálculo.

Ciclos : ☒

5. ESCRUTAR

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

1. Entrar en el programa y calcular una combinación "Base desde cero" o importar "Base desde fichero".
2. Pulsar en el botón "ESCRUTAR" para acceder al escrutador.
3. Introducir los resultados de la columna ganadora (columna R a la izquierda de la pantalla). Según vayamos introduciendo los resultados, el programa nos irá calculando los aciertos y premios automáticamente.

ESCRUTAR

Ir Nº Boleto :

<< < Boleto : 1 > >>

J	Equipos	A	R	F	P	1	2	3	4	5	6	RESUMEN DE PREMIOS
1	HERCULES	0	1	2	M	1	1	1	0	1	2	
	ATHLETIC CLUB	0	1	2	M	0	0	0	0	1	0	
2	RACING	0	1	2	M	1	0	1	0	0	1	
	BARCELONA	0	1	2	M	M	M	M	1	2	2	
3	MÁLAGA	0	1	2	M	0	1	1	1	1	1	
	VALENCIA	0	1	2	M	1	0	0	0	0	0	
4	DEPORTIVO	0	1	2	M	1	1	0	1	1	1	
	ZARAGOZA	0	1	2	M	0	1	0	0	0	2	
5	LEVANTE	0	1	2	M	1	1	1	1	1	1	
	SEVILLA	0	1	2	M	0	M	0	M	2	0	
6	MALLORCA	0	1	2	M	1	0	0	0	0	1	
	R. MADRID	0	1	2	M	2	1	1	1	1	2	
Aciertos =====>						0	1	1	1	0	0	

Volver



REDQUINIGOL



Aquí además disponemos de 2 opciones más:

1-Calculadora de premios: Nos mostrará una calculadora para saber cuánto hemos cobrado con nuestra combinación.

	Nº PREMIOS	EUROS
De 6 :	0	0
De 5 :	0	0
De 4 :	6	200
De 3 :	17	100
De 2 :	35	22
		3670,00
		3366,97%

Volver

2-Informe de boletos premiados:

Nos mostrará un listado con el número de boletos premiados. Este informe puede ser filtrado por el número de premios.

- Ejemplo de listado:

LISTADO DE BOLETOS CON ALGUN PREMIO MAYOR DE 3

BOLETO	01	02	03	04	05	06
4	1	1	2	4	1	1
9	--	4	2	1	1	1
45	1	1	4	1	2	1
49	1	1	1	--	4	2
71	1	--	2	--	--	4
97	--	1	5	2	1	2
117	1	1	--	2	2	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.

Otra opción muy interesante de la que disponemos aquí, es poder guardar las apuestas por cada porcentaje de reducción. Pulsando en el



REDQUINIGOL



disco rojo (arriba a la derecha) se nos abrirá una pantalla en la que podremos elegir que apuestas queremos guardar.

Cálculo de Garantías y de Porcentajes

Apuestas actuales : 261

☐ Garantías sobre el SISTEMA TOTAL (5400 Apu.)
☐ Garantías sobre el SISTEMA IMPORTADO
☒ **Garantías sobre el SISTEMA CONDICIONADO (2567 Apu.)**

Apuestas	Porcentajes	de 6	de 5	de 4	de 3	de 2	de 1
261	010,168% al 6	1-1	0-4	1-13	9-67	55-98	71-125
2306	100,000% al 5		1-5	0-21	10-58	55-111	67-124
0	100,000% al 4						
0	100,000% al 3						
0	100,000% al 2						
0	100,000% al 1						
0	100,000% al 0						

010,168% al 6 1-1 de 6, 0-4 de 5, 1-13 de 4, 9-67 de 3, 55-98 de 2, 71-125 de 1
100,000% al 5 1-5 de 5, 0-21 de 4, 10-58 de 3, 55-111 de 2, 67-124 de 1
100,000% al 4
100,000% al 3
100,000% al 2
100,000% al 1
100,000% al 0

Calcular **Volver**

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.

ANALISIS

Análisis por resultados

% ☐ Nº ☒

	0 0	0 1	0 2	0 M	1 0	1 1	1 2	1 M	2 0	2 1	2 2	2 M	M 0	M 1	M 2	M M
1.	25	24	24													
2.	23	25	25													
3.	25	25	23													
4.	26	24	23													
5.	25	25	23													
6.	23	25	25													

Volver



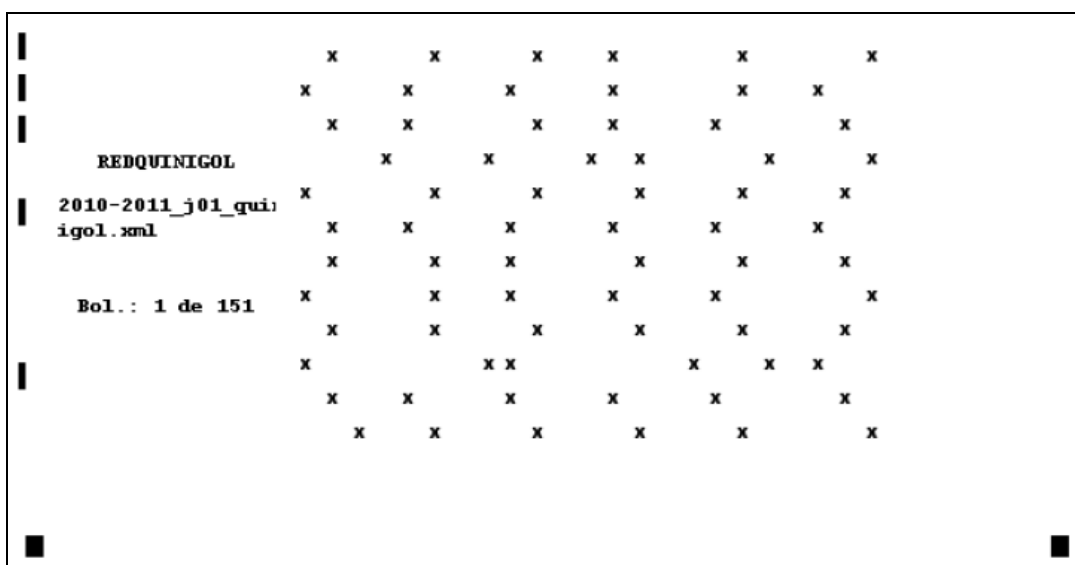
8. IMPRESIÓN DE BOLETOS

REDQUINIGOL imprime boletos del juego de Quinigol 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 y número de boleto.
- Imprimir código de barras 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.

Ejemplo de boleto impreso:





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.
Aquí también disponemos de la opción de generarlos al azar pulsando el botón A.
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.

	HERCULES	ATHLETIC CLUB	RACING	BARCELONA	MÁLAGA	VALENCIA	DEPORTIVO	ZARAGOZA	LEVANTE	SEVILLA	MALLORCA	R. MADRID
1	0000	1111	2222	MMMM	0000	1111	2222	MMMM	0000	1111	2222	MMMM
	012M	012M	012M	012M	012M	012M	012M	012M	012M	012M	012M	012M
2												
3												
4												
5												
6												

10. GENERADOR DE APUESTAS POR %

En la pantalla del generador sólo tendremos que elegir los porcentajes iniciales que queremos generar y el número de apuestas aleatorias final que queremos. Después debemos pulsar el botón "Generar" y se nos generaran las apuestas.

Es importante recordar que este generador puede generar apuestas repetidas dependiendo de los porcentajes que se elijan.

Para comprobar las apuestas repetidas, una vez guardado el fichero, lo podemos importar desde la pantalla principal con la opción "Base desde fichero", al importar el fichero se nos indicará el número de apuestas repetidas y estas serán eliminadas al condicionar.



REDQUINIGOL



El generador dispone de varias opciones:

- Marcar todos los % al 25%.
- Inicializar todos los % a 0%.
- Guardar los porcentajes.
- Cargar porcentajes guardados.
- Visualizar los porcentajes en el bloc de notas.

GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS

PORCENTAJES INICIALES					PORCENTAJES GENERADOS			
	%0	%1	%2	%M	%0	%1	%2	%M
1.	25	25	25	25	23,8%	25,87%	25,93%	24,4%
2.	25	25	25	25	23,67%	24,73%	23,73%	27,87%
3.	25	25	25	25	25,27%	23,4%	25,27%	26,07%
4.	25	25	25	25	24,47%	25,6%	25,27%	24,67%
5.	25	25	25	25	26,07%	23,33%	24,8%	25,8%
6.	25	25	25	25	25,4%	24,13%	26,13%	24,33%
7.	25	25	25	25	25,13%	25,47%	25,27%	24,13%
8.	25	25	25	25	25,8%	23,47%	26,73%	24%
9.	25	25	25	25	21,93%	24,8%	26,53%	26,73%
10.	25	25	25	25	23,4%	25,67%	26,73%	24,2%
11.	25	25	25	25	25,13%	23,6%	26,6%	24,67%
12.	25	25	25	25	26,8%	23,4%	23,67%	26,13%

25% X [Folder Icon] [Save Icon] [Print Icon] Diferencia +/- : 2 [Dropdown]

Nº Apuestas a Generar : 1500 [Generar] [Ascii]

NOTA : Pueden generarse apuestas repetidas

[Volver]

Aquí también disponemos de la opción de ver en color rojo la diferencia en puntos de los porcentajes generados con respecto a los porcentajes iniciales pedidos. Dicha diferencia la podemos seleccionar con el combo Diferencia +/-.

11.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

El programa REDQUINIGOL 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: 010M11000M02
- Formato 2: 01 0M 11 00 0M 02
- Formato 3: 01,0M,11,00,0M,02
- Formato 4: 01-0M-11-00-0M-02

- GUARDAR ASCII:

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

- Formato 1: 010M11000M02
- Formato 2: 01 0M 11 00 0M 02
- Formato 3: 01,0M,11,00,0M,02
- Formato 4: 01-0M-11-00-0M-02



REDQUINIGOL



Opciones para guardar las apuestas

Formato :

El programa permite la opción de guardar en varios formatos ASCII por compatibilidad con otros programas de Quinigol.

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.

Imprimir informe de apuestas

JUEGO DEL QUINIGOL
Total Boletos : 18
Total Apuestas : 103
Total Importe : 103,00 Euros

Bol. : 1/18
1 2 3 4 5 6
0-0 0-0 0-0 1-0 2-0 0-0
0-2 0-2 0-2 0-2 0-2 0-2
0-1 0-1 0-1 0-1 0-1 1-0
1-0 1-0 1-0 1-0 1-0 1-0
1-1 1-0 0-1 1-2 1-M 1-2
1-M 1-2 0-1 1-1 2-0 2-0

Bol. : 2/18
1 2 3 4 5 6
1-0 1-0 2-0 2-1 2-1 0-0
0-2 0-2 0-2 0-2 0-2 1-M
0-1 0-1 0-1 0-1 0-1 0-1
1-1 1-2 1-1 0-0 1-2 1-0
1-1 1-M 1-2 1-M 1-1 1-M
2-0 2-1 2-1 1-M 0-1 1-1

Bol. : 3/18
1 2 3 4 5 6
2-1 1-0 0-0 2-0 2-0 0-0
0-2 0-2 1-2 0-2 0-2 0-2
0-1 0-1 0-1 0-1 0-1 1-0
1-0 0-0 1-0 1-2 0-0 1-0
0-1 0-1 1-2 1-0 1-1 1-M
2-1 1-2 2-1 1-M 1-1 2-1

Bol. : 4/18
1 2 3 4 5 6
2-1 0-0 0-0 0-0 0-0 2-1
0-2 0-2 0-2 0-1 0-2 0-2
0-1 1-0 1-0 0-1 0-1 0-1
1-1 1-1 0-0 1-0 1-0 0-0
1-0 0-1 1-1 0-1 0-0 1-2
0-0 1-M 0-1 2-0 0-1 2-0

Bol. : 5/18
1 2 3 4 5 6
0-0 1-0 2-0 0-0 2-0 1-1
0-2 0-2 0-2 0-M 0-2 0-2
1-0 0-1 0-1 0-1 0-1 0-1
1-2 0-0 1-2 1-0 1-1 1-0
1-0 1-0 0-0 1-2 0-1 1-1
1-1 0-1 1-2 0-0 0-1 1-2

Bol. : 6/18
1 2 3 4 5 6
0-0 0-0 1-0 2-1 1-0 0-0
0-2 1-1 0-2 0-2 0-2 0-1
0-0 0-1 0-1 0-1 0-1 0-1
1-0 1-0 1-1 1-1 1-0 1-0
1-1 1-M 0-0 1-M 1-M 1-0
1-1 1-M 1-M 1-2 0-0 0-1

Bol. : 7/18
1 2 3 4 5 6
0-0 1-1 2-1 0-0 0-0 1-0
1-M 0-2 0-2 0-2 0-2 0-2
0-1 0-1 0-1 1-0 1-1 0-1
1-0 1-0 1-2 0-0 1-0 1-2
1-1 1-0 0-1 0-0 1-0 1-2
1-2 1-M 1-1 1-2 1-M 0-0

Bol. : 8/18
1 2 3 4 5 6
0-0 0-0 0-0 0-0 0-0 2-0
0-M 0-2 0-2 0-2 0-2 0-2
0-1 1-0 0-0 1-0 1-0 0-1
1-0 1-2 1-0 1-1 1-2 1-0
0-0 1-M 0-1 1-1 1-2 1-2
2-1 2-0 0-0 0-0 2-1 0-0

Impresora : Imprimir

Logo :



REDQUINIGOL



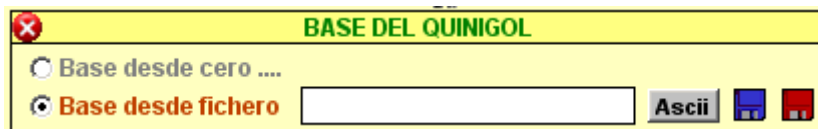
12.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

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

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



13.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



REDQUINIGOL 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 (botón gris ascii) 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	: moisesla@telefonica.net
MSN Messenger	: moisesla@hotmail.com
Web	: http://www.quiniwin.com