



Modulo Previsione

ESEMPI DI TECNICHE DI APPRENDIMENTO CLICCA QUI >>>> **Imparare LottoDix**

LottoDix, TRA LE ALTRE FUNZIONI, può realizzare metodi e tecniche a copertura del 100% dei casi esaminati, QUALUNQUE SIA IL SUO NUMERO, in quanto al suo interno contiene la innovativa funzione di " **ESPORTAZIONE DEI CASI PERDENTI**"

La funzione è accessibile facilmente dal menù laterale cliccando sulla voce "Previsione".

LottoDix contiene un modulo denominato "**Previsione**" grazie al quale potremo sottoporre ad analisi tutti gli eventi spia catturati nella sezione dedicata, e nello specifico:

- **Spie nel continuo**
- **Spie periodiche**
- **Spie matriciali complesse**
- **Spie numeriche semplici**
- **Spie temporali**

Ricordiamo che la cattura degli eventi spia è la fase propedeutica alla elaborazione di metodi, tecniche e previsioni per il nuovo gioco 10 e Lotto.

Le ruote

Abbonamento

Sistemi

10eLOTTO

**Scegli i tuoi
10 numeri**

**Scegli
l'estrazione**

Importo
di giocata

Giocate
multiple

**Scegli
l'importo
di giocata**

ESTRAZIONE IMMEDIATA

ESTRAZIONE DEL LOTTO



Il nostro compito sarà quello di catturare le migliori lunghette a copertura. Per addivenire a tale configurazione numerica, rintraceremo dapprima il/i capogiochi. Essi potremo sceglierli in base a moltissimi principi e a ogni principio corrisponde un modello previsionale. **In LottoDix** sono presenti molti prototipi previsionali e ciascuno di essi è legato a **filtri opzionali** presenti in un numero pari a 13.

La modalità di scelta degli algoritmi si è dimostrata, da vari test condotti, **la più vincente probabilisticamente**. I risultati dell'analisi verranno esposti in un agevole compendio sia descrittivo che statistico, ricco di informazioni e facilmente salvabile e utilizzabile nei periodi a venire, **qualora ne insorgesse la necessità**. Avremo modo di salvare, oltre il pacchetto spia catturate, anche gli algoritmi utilizzati per ciascuna tecnica di modo che potremo, all'occorrenza, richiamarli senza dover ex novo riscrivere i parametri e reintercettare i migliori algoritmi.

La prima operazione da compiere, una volta fatto accesso alla sezione presente, sarà il richiamo del pacchetto spia **catturato nella sezione dedicata**.

Ricorderete che nella sezione spia abbiamo "esportato", cioè catturato gli accadimenti estrazionali facendo uso del pulsante : **Esporta casi spia**

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca: Concorsi: Data fine ricerca:

Colpi di gioco: Richiama pacchetto spia (*.pcs)



Casi esaminati:

Per richiamare un pacchetto spia prima catturato, faremo click sulla torcia



e sceglieremo il file pcs, cioè il file dei casi spia catturati

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca: Concorsi: Data fine ricerca:

Colpi di gioco: Richiama pacchetto spia (*.pcs)



Casi esaminati:

Una volta catturato l'evento spia ci apparirà la schermata sotto visualizzata. Noterete come vengano richiamati i parametri di ricerca.

C:\Documents and Settings\Myname\Desktop\LottoDIX\Tecniche\cattura spia 1.pcs
 Ultimo caso spia al concorso: 8089
 Ultima data estrazione del caso spia: martedì 14 luglio 2009

Numeri spia: Estratto nella serie 01
 Ruota di condizione: BARI
 Casi spia trovati: 13

Nella sezione "Previsione", DOPO AVER CATTURATO L'EVENTO SPIA, potremo effettuare 3 tipi diversi di elaborazione:

1. **OneStep Analisi capogioco secco**
2. **One Step Analisi capogioco ricorsivo**
3. **Analisi in base al richiamo di una tecnica**

Parametri di elaborazione

Elaborazione

OneStep - Analisi capogioco secco

OneStep - Analisi capogioco secco

OneStep - Analisi capogioco ricorsivo

Richiama una tecnica (*.alc)

Soglia % min capogioco:

Soluzioni indicative:

Ruota di rilevamento:

Numeri di abbinamento:

☐ Filtri opzionali disabilitati

Considera la lunghetta derivante per la sorte di:

Nessuna Lunghetta

Non usare fattore Forza10 su lunghetta

Qualunque sia il modello di elaborazione, esso permetterà di intercettare automaticamente uno o più capigioco di tipo algoritmico considerati il migliore tenuto conto della soglia % minima di accettabilità e degli eventuali filtri opzionali utilizzati.

Qualora volessimo scegliere un capogioco diverso da affiancare a quello calcolato di default

dal software, potremo attingere alla casella a discesa posta al di sotto di quella che fa riferimento ai parametri di elaborazione. Eccola:

Parametri di elaborazione

Elaborazione
OneStep - Analisi capogioco secco

2° capogioco
Vertibile

Soglia % min ca
4

Soluzioni indicative
BA

Ruota di rilevamento
4

Numeri di abbinamento
4

☐ Filtri opzionali disabilitati

Potete notare come le scelte della seconda ambata siano molteplici. Potremo selezionare la voce Diametrale, oppure Diametrale in decina, oppure Aggiungo + 1, oppure Aggiungo - 1 (che significa sottrarre 1). Ma cosa significa diametrale, diemtrale in decina etc?

Diametrale significa che il software sceglierà come seconda ambata il diametrale della prima; così come diametrale in decina significa che verrà scelta come seconda ambata il diametrale in decina della prima ambata; così come aggiungo 1 significa che la seconda ambata si otterrà aggiungendo 1 alla prima.

Vertibile

Diametrale

Diam. decina

Complemento 90

Simmetrico 91

Aggiungo +1

Aggiungo -1

Personalizzata

Niente

Noterete due voci particolari:

1) Niente che significa che non si vorrà calcolare la seconda ambata e che si vorranno realizzare tecniche a un solo capogioco

2) Personalizzata: significa che potremo inserire un algoritmo QUALUNQUE di nostro gradimento utilizzando il tastierino numerico

Qualora cliccassimo sulla voce "Personalizzata" si aprirebbe la seguente Form:



Selezionando la voce Personalizzata si aprirà questa nuova form. Noterete la presenza della icona che identifica il tastierino numerico

Cliccando su tale icona esso si aprirà



Alla apertura del tastierino numerico potremo inserire uno, due, tre... quattro etc capogiocchi che fungeranno come algoritmi di ambata alternativi all'algo calcolato di default dal software.

Noterete anche la presenza della casellina ☐ Only. Only in italiano significa "solo questo". Se noi selezioniamo tale casellina impartiremo al software il seguente ordine: nel calcolo degli algoritmi tieni conto solo degli algo per ambata inserite tramite il tastierino escludendo il capogioco calcolato in automatico dal programma.

Riepilogando, potremo creare tecniche con una ambata, oppure con due, tre, quattro etc capogiocchi. Volendo giocare una sola ambata potremo scegliere quella calcolata di default dal software e selezionando "Niente" come seconda ambata, oppure potremo escludere la prima ambata selezionando la voce Personalizzata e checkando la casella ☒ Only.

Ricordiamo che il calcolo del/i capigioco assume rilevanza fondamentale per la costruzione di qualsivoglia lunghetta, evitando di ricadere in strutture disomogenee, disorganizzate e scarsamente produttive a livello di esiti.

Soglia % minima ambata

Soglia % min capogioco 60

Soluzioni indicative 60

Ruota di rilevamento 61

Numeri di abbinamento 62

☒ Filtri opzionali disabilitati

Considera la lunghetta deriv 63

Sorte di 64

Nessuna Lunghetta

Non usare fattore Forza10 su lunghetta


Nelle diverse elaborazioni potremo scegliere nella casella a discesa la % minima dei casi favorevoli che l'ambata o le ambate dovranno coprire affinché vengano accettate. Qualora inserissimo 70, ad esempio, il software accetterebbe solo capogiocchi che abbiano nei periodi pregressi coperto favorevolmente il 70% dei casi.

Qualora la nostra scelta ricadesse sul capogioco ricorsivo dovremo, oltre scegliere la soglia % minima di accettabilità dell'ambata, anche le "soluzioni indicative" cioè il numero indicativo degli algo soddisfacenti la condizione di copertura %.

Quando scegliessimo come elaborazione la "**Analisi del capogioco secco**" dovremo, oltre a indicare la soglia % minima di copertura dell'ambata, definire anche i numeri di abbinamento che troveremo apposti in un'agevole casella a discesa dalla quale potremo attingere. Parimenti dovremo scegliere la ruota di rilevamento, cioè quella i cui estratti concorreranno a definire, determinare i migliori algoritmi. Qualora come ruota scegliessimo, ad esempio, Bari in seguito al click sul tasto **Elabora** otterremo come output, cioè come risultati algoritmi calcolati facendo uso delle diverse configurazioni assumibili dai numeri estratti sulla ruota barese. Infine dovremo scegliere la lunghetta e la relativa sorte, oltre a decidere se far interagire **l'algoritmo segreto chiamato Forza 10**

Quando scegliessimo come elaborazione la "**Analisi del capogioco ricorsivo**" dovremo, oltre a indicare la soglia % minima di copertura dell'ambata, definire anche i numeri di abbinamento che troveremo apposti in un'agevole casella a discesa dalla quale potremo attingere. Non sarà necessario scegliere la ruota di rilevamento, cioè quella i cui estratti concorreranno a definire, determinare i migliori algoritmi, in quanto automaticamente LottoDix provvederà a scansionare ruota per ruota alla ricerca di quegli algo soddisfacenti le condizioni di partenza. Infine dovremo scegliere la lunghetta e la relativa sorte, oltre a decidere se far interagire **l'algoritmo segreto chiamato Forza 10**

Questa schermata mostra le scelte operate quando selezioniamo **Analisi capogioco secco**.

- 1) Richiamo pacchetto spia  Elaborazione
- 2) Scelta elaborazione OneStep - Analisi capogioco secco
- 3) Scelta ,A PIACERE,OPZIONALMENTE, SECONDA AMBATA
- 4) Scelta soglia minima / per ambata Soglia % min capogioco 60
- 5) Scelta Ruota di rilevamento, cioè di calcolo Ruota di rilevamento BA
- 6) Scelta dei numeri di abbinamento Numeri di abbinamento

Della scelta di filtri OPZIONALI parleremo poi

8

9

10

11

12

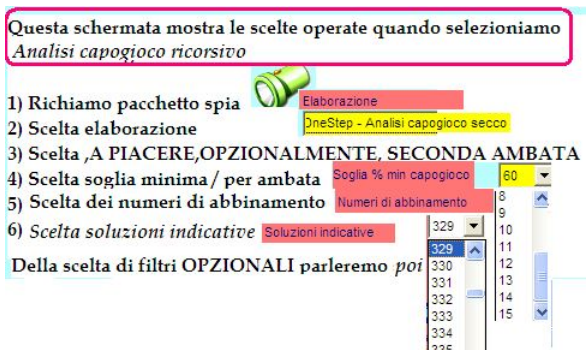
13

14

15

Infine dovremo scegliere la lunghetta e la relativa sorte, oltre a decidere se far interagire ***l'algoritmo segreto chiamato Forza 10***

Quando scegliamo come elaborazione la "Analisi capogioco ricorsivo" dovremo indicare la soglia % minima di copertura dell'ambata,poi indicheremo i numeri di abbinamento che verranno rintracciati "materialmente" nella fase successiva di elaborazione, ed anche il numero degli algoritmi che indicativamente dovranno soddisfare la % minima di copertura per ambata.***Indicando,ad esempio, 4*** diremo al software di fermare la elaborazione non appena abbia riscontrato come minimo 4,INDICATIVAMENTE 4 ALGORITMI PER AMBATA IN GRADO DI GARANTIRE QUELLA SOGLIA MINIMA % DI COPERTURA



Infine dovremo scegliere la lunghetta e la relativa sorte, oltre a decidere se far interagire ***l'algoritmo segreto chiamato Forza 10***

La ruota di Rilevamento

In LottoDix avremo la possibilità di scegliere la ruota di Rilevamento grazie alla casella a discesa apposita. Ruota di rilevamento significa ruota di Calcolo,cioè la ruota i cui estratti verranno presi a base per la calcolo degli algoritmi per ambata. Qualora scegliessimo Bari,impartiremmo al software l'ordine di intercettare gli algoritmi strettamente inerenti e calcolati con riferimento ai soli estratti sulla ruota di Bari,il 1°,il 2°,il 3° etc comprese le configurazioni numeriche ch'essi potranno assumere (decina del 1° di Bari,cadenza del 1° di Bari etc).Variando la ruota di Rilevamento avremo modo di individuare le migliori soluzioni per qualunque tipo di metodo. Potrà,pertanto,accadere che per una determinata spia possano essere proficui molto di più algoritmi calcolati su Cagliari,rispetto a algoritmi calcolati,ad esempio, su Firenze. Essendo centinaia di migliaia gli accadimenti spia catturabili ,per ciascuno di esso avremo centinaia modi differenti di realizzare le tecniche. Siamo di fronte a una massa incalcolabile di soluzioni possibili le quali,a loro volta,potranno essere ulteriormente affinate con i potentissimi e straordinari filtri opzionali.

La "Lunghetta"

Lunghetta in gergo ludologico significa serie numerica composta da combinazioni utilizzate, singolarmente, per sorti diverse, ma che unite vengono "rivalutate" in ordine agli

esiti prodotti sui casi esaminati. Nel nostro caso, **"LUNGHETTA DOCET"** , cioè la lunghetta detta legge poichè compito di LottoDix sarà quello di individuare le decine (*è la nostra combinazione da giocare al 10 e Lotto*) che abbiano prodotto i migliori esiti, sebbene l'analisi riguardi l'immediato passato, i casi pregressi.

Avremo la possibilità, l'aggio di poter scegliere una o più ambate, oltre ai numeri di abbinamento, **da 1 a 15**, in modo da valutarne l'impatto in termini di sortite sui casi esaminati.

La lunghetta potremo valutarla per ogni punteggio, *dallo zero punti ai 10 punti*: ci basterà semplicemente selezionare la sorte minima scegliendola nella casella a discesa apposita e cliccare su "Elabora". In questo caso, LottoDix, oltre a fornirci i risultati delle singole ambate, ci restituirà anche i risultati forniti dalla lunghetta, da questa stringa, conformazione numerica unica e formata dai capogiochi uniti ai valori di abbinamento.

La lunghetta si attiva quando scegliamo uno di questi **2 tipi di elaborazione**

- **OneStep Analisi capogioco secco**
- **OneStep Analisi capogioco ricorsivo**

Quando, invece, nei parametri di elaborazione richiameremo una tecnica, il valore della casella lunghetta dovrà essere nullo (*"Nessuna lunghetta" sarà la voce da scegliere*)

Significato dei vari tipi di elaborazione

Ricordiamo che nella sezione "Previsione", DOPO AVER CATTURATO L'EVENTO SPIA, sono possibili 3 tipi diversi di elaborazione:

- **OneStep Analisi capogioco secco**
- **OneStep Analisi capogioco ricorsivo**
- **Richiama una tecnica**

*La sezione previsione sappiamo essere il cuore del programma. Esso ci permetterà, dopo aver richiamato il pacchetto spia prima salvato nella sezione dedicata, di elaborare metodi e tecniche. Il compito dell'utente sarà, dunque, molto semplice e consisterà nell'eseguire i passi, le operazioni appresso indicate, qualora scegliessimo come parametri di elaborazione o **il OneStep Analisi capogioco secco o OneStep Analisi capogioco ricorsivo**:*

- Richiamo del pacchetto spia salvato nella sezione "Spie", attraverso la icona a forma di "Torcia";
- **scelta del tipo di elaborazione (analisi capogioco secco o analisi capogioco ricorsivo);**
- **Scelta del numero degli abbinamenti: potremo scegliere da 1 a 15 abbinamenti.**
- **scelta della ruota di rilevamento (solo per capogioco secco);**
- **scelta delle soluzioni indicative (solo per capogioco ricorsivo)**
- **Scelta della lunghetta e del relativo grado di copertura**
- **Scelta se utilizzare o meno l'algoritmo segreto " Forza 10"**
- alla fine della elaborazione, che potremo anche bloccare cliccando sul pulsante "stop", visualizzeremo la tecnica completa facendo semplicemente click sul pulsante **"90-compendio statistico"**.

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca

Concorsi

Data fine ricerca

07/08/2007

300

07/07/2009

Colpi di gioco

Richiama pacchetto spia (*.pcs)

8

10^e LOTTO

C:\Documents and Settings\Windows\XP\Desktop\Lottodix\Tecniche\leccola.pcs

Ultimo caso spia al concorso: 8086

Ultima data estrazione del caso spia: martedì 07 luglio 2009

Pacchetto spia casi scoperti...

Casi spia trovati: 7

Casi esaminati: 7

Parametri di elaborazione

Elaborazione

OneStep - Analisi capogioco secco

2° capogioco

Vertibile

Soglia % min capigioco

72

Soluzioni indicative

4

Ruota di rilevamento

BA

Numeri di abbinamento

6

☐ Filtri opzionali disabilitati

considera la lunghetta derivante per la sorte di:

Punti: 8

Fattore Forza10 abilitato su lunghetta

...

Elabora

Fare doppio click su una delle soluzioni in elenco per ricercare i relativi abbinamenti

NG	Algoritmi	Favorevoli	Casi	Previsione	
1	1*BA +01..#1*BA +01... VERT.	85,71 %	6	70 07	
2	1*BA +02..#1*BA +02... VERT.	85,71 %	6	71 17	
3	1*BA +03..#1*BA +03... VERT.	85,71 %	6	72 27	
4	1*BA +04..#1*BA +04... VERT.	85,71 %	6	73 37	
5	1*BA +05..#1*BA +05... VERT.	85,71 %	6	74 47	
7	1*BA +07..#1*BA +07... VERT.	85,71 %	6	76 67	
8	1*BA +08..#1*BA +08... VERT.	85,71 %	6	77 79	
10	1*BA +10..#1*BA +10... VERT.	85,71 %	6	79 77	
11	1*BA +11..#1*BA +11... VERT.	85,71 %	6	80 08	
12	1*BA +12..#1*BA +12... VERT.	85,71 %	6	81 18	
6	1*BA +06..#1*BA +06... VERT.	71,43 %	5	75 57	
9	1*BA +09..#1*BA +09... VERT.	71,43 %	5	78 87	
13	1*BA +13..#1*BA +13... VERT.	71,43 %	5	82 28	

NG	Algoritmi	Favorevoli	Casi	Previsione	Ruote
1	1*BA +02..#1*BA +02... VERT.	85,71 %	6	71 17	BA
2	V1BA	85,71 %	6	66	BA
3	V3BA	85,71 %	6	21	BA
4	V4BA	85,71 %	6	39	BA
5	V1CA	85,71 %	6	44	BA
6	1*BA +02..#1*BA +02... VERT.#V1BA#V3BA#...	57,14 %	4	71 17 66 ...	BA

90

Compendio statistico

Elaborazione terminata!

Nella elaborazione del terzo tipo, *cioè richiama una tecnica*, ci limiteremo a richiamare un file presalvato, contenente gli algoritmi in gioco. Fatta questa scelta, non considereremo la lunghetta (sceglieremo "NESSUNA LUNGHETTA") e come soluzioni indicative inseriremo un valore almeno eguale al numero delle lunghette contenute nel file-tecnica richiamato. Poi, cliccheremo su "Elabora".

Tecnica corrente:

vers. 1.0-R01 *** Oggi 17 lug 2009 *** - [Previsione]

Sezione Spie Utility Finestra Guida Informazioni

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca Concorsi Data fine ricerca
 07/08/2007 300 07/07/2009

Colpi di gioco
 8

Richiama pacchetto spia (*.pcs)

10^e LOTTO

Casi esaminati: 7

Parametri di elaborazione

Elaborazione

Richiama una tecnica (*.alx)

2° capogioco Vertibile

Soglia % min capogioco 72

Soluzioni indicative 16

Ruota di rilevamento BA

Numeri di abbinamento 6

☐ Filtri opzionali disabilitati

Considera la lunghetta derivante per la sorte di:

Nessuna Lunghetta

Non usare fattore Forza 10 su lunghetta

... Elabora

Apri

Cerca in: Tecniche

definitivamente.alx
 eccola1.alx
 eccola2.alx
 eccola3.alx
 eccola4.alx
 gius.alx
 mio.alx
 salvo1.alx
 tec1.alx
 tec2.alx
 tec3.alx
 tecdef.alx
 tmp.alx

Nome file: eccola3.alx

Tipo file: Tecnica completa (*.alx)

☐ Apri in sola lettura

Apri Annulla

NG	Algoritmi	Favorevoli	Casi	Previsione	Ruot
1	1°BA +02..#1°BA +02.. VERT.	85,71 %	6	71 17	BA
2	V1BA	85,71 %	6	66	BA
3	V3BA	85,71 %	6	21	BA
4	V4BA	85,71 %	6	39	BA
5	V1CA	85,71 %	6	44	BA
6	1°BA +02..#1°BA +02.. VERT.#V1BA#V3BA#...	57,14 %	4	71 17 66 ...	BA

Elaborazione terminata!

90 Compendio statistico

Importante

LottoDix in modo del tutto automatico individuerà un'ambata e, OPZIONALMENTE, una seconda ambata,(ma non è obbligatoria quest' ultima) che potrà essere il vertibile della prima ambata (come nel nostro esempio) o una delle configurazioni assumibili dai numeri, come il diametrale,il complemento a 90,il simmetrico a 91,o un algoritmo personalizzato, oppure nessuna seconda ambata.

Intercettata l'ambata o le ambate ad essa verranno in automatico affiancati quei numeri o quegli algoritmi che più frequentemente si sono abbinati a ciascuna di esse e abbiano costituito una lunghetta tale da fornire i migliori esiti, tenuto conto della sorte di copertura punti scelta. Alla fine sarà possibile visualizzare il quadro descrittivo e il compendio statistico degli esiti.

Le ambate calcolate dal software sono di tipo algoritmico. Potremo,così trovarci di fronte a notazioni come 1°Ba - D2°Ve,oppure 3°NZ x F4°Mi.

Tale notazione verrà agevolmente compresa facendo uso della legenda dei simboli usati, che è la seguente :

Legenda dei simboli letterali usati da LottoDix vs. 1.0

D = decina, F = figura, C = cadenza

f= valori radici quadre, ø= valori piramide

W = diametrale, V = vertibile, Y= complemento a 90

S= simmetrico a 91, J= diametrale in decina, ect etc..

Notiamo che **D= decina, F= figura, S= Simmetrico a 91** e così via.

Per capire la terminologia potete accedere alla pagina dei termini che troverete qui: [Pagina termini](#)

L'algoritmo segreto " Forza 10 "

Non di rado potrà accadere che non si riesca a pervenire all'ottenimento della decina o perchè si è fatto uso dei filtri di ottimizzazione, *i famosi 13 filtri opzionali*, oppure a causa di numeri ripetuti nella stessa lunghetta, oppure QUALORA SI AGISSE su masse numeriche che di partenza conducano a lunghette composte da numeri inferiori a 10. (SCELTA DI 2,3,4,5,6 ETC NUMERI DI ABBINAMENTO).

In tale evenienza, verrà il nostro soccorso l'algoritmo del "forza 10" il quale, attraverso un procedimento algoritmico fibonacciano e tayloriano, aggiungerà alla lunghetta monca tanti numeri fino a pervenire alla definizione e costituzione della decina.

Il fattore "forza 10" si attiva, o disattiva, con la semplice scelta nella casella di testo :

Fattore Forza10 abilitato su lunghetta	▼
Non usare fattore Forza10 su lunghetta	
Fattore Forza10 abilitato su lunghetta	

Il compendio statistico

Cliccando sulla ICONA GIALLA "90" visualizzeremo il compendio statistico



Ovviamente, prima di poter ottenere il compendio avremo la necessità di elaborare la tecnica, il metodo. La elaborazione è un

processo che si attiva cliccando su :

Elabora



Va da sè che prima di elaborare dovremo seguire i passi di elaborazione come visto sopra:

- Richiamo del pacchetto spia salvato nella sezione "Spie", attraverso la icona a forma di "Torcia";
- **scelta del tipo di elaborazione (capogioco secco o ricorsivo)**
- **scelta della ruota di rilevamento (solo per capogioco secco);**
- **scelta delle soluzioni indicative (solo per capogioco ricorsivo)**
- **Scelta del numero degli abbinamenti:potremo scegliere da 1 a 15 abbinamenti.**
- **Scelta della lunghetta e del relativo grado di copertura**
- **Scelta se utilizzare o meno l' algoritmo segreto " Forza 10"**
- alla fine della elaborazione,che potremo anche bloccare cliccando sul pulsante "**stop**",visualizzeremo la tecnica completa facendo semplicemente click sul pulsante "**go-compendio statistico**".

Compendio statistico

-Legenda

- Negativo
- 2 numeri
- 4 numeri
- 6 numeri o più
- 1 numero
- 3 numeri
- 5 numeri

-Seleziona combinazioni da porre in gioco

☒ A ☒ B ☒ C ☒ D ☒ E ☒ F ☐ G ☐ H ☐ I ☐ J ☐ K ☐ L ☐ M
☐ N ☐ O ☐ P ☐ Q ☐ R ☐ S ☐ T ☐ U ☐ V ☐ W ☐ X ☐ Y ☐ Z



Salva tecnica



Copertura automatica



Stampa prospetto

A B C D E F



NdC scoperti: 7

Copertura: 6/7 ... (85,71 %)

NdC	Data calcolo	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	16/08/2007	●	●	●	●	●	✖	<p>Appena acceduti al compendio statistico,visualizzeremo una schermata popolata da :</p> <p>pallini Azzurri (li troverete sotto la colonna A);</p> <p>pallini Gialli (li troveremo nelle colonne da B in avanti)</p> <p>I segni X (essi indicano che non c'è stato esito)</p> <p>pallini rosso bordeaux (vedi colonna F)</p> <p>I Pallini azzurri ci indicheranno l'esito prodotto dalle due ambate (ambata principale e suo vertibile).Se avviciniamo il mouse a ciascun pallino blu apparirà un messaggio con l'esito sortito.Qualora clicchiamo sulla lettera A (la prima colonna) otterremo l'esito eventualmente prodotto dalle due ambate per il caso in corso.I pallini gialli ci indicheranno gli esiti di ambo sortiti.Avvicinando il mouse a ciascun pallino giallo potremo visualizzare un messaggio con l'esito ottenuto.</p> <p>I pallini rosso bordeaux ci indicheranno gli esiti prodotti della lunghetta</p>																			
2	11/10/2007	●	●	●	●	●	✖																				
3	26/02/2008	●	●	●	●	●	●																				
4	07/10/2008	●	●	●	●	●	●																				
5	29/11/2008	●	●	●	●	●	●																				
6	05/03/2009	●	●	●	●	●	●																				
7	07/07/2009 i.c.	✖	✖	✖	✖	✖	✖																				
I pallini blu sono configurazioni numeriche composte da due numeri																											
I pallini gialli sono configurazioni numeriche composte da 3 numeri																											
I pallini rosso bordeaux sono configurazioni numeriche composte da 6 o più numeri.																											

Cliccare sulle intestazioni di colonna per visionare lo spoglio

Ultima data di calcolo: martedì 07 lug 2009

In questa form venogno evidenziate gli algoritmi in gioco e relative previsioni.

[A] Alg. da 2 num: 1°BA +02...#1°BA +02.. VERT. - Previsione: 71 17 - Capog.: 71 17 - 106Lotto

[B] Alg. da 1 num: V1BA - Previsione: 66 - Capog.: 71 17 - 106Lotto

[C] Alg. da 1 num: V3BA - Previsione: 21 - Capog.: 71 17 - 106Lotto

[D] Alg. da 1 num: V4BA - Previsione: 39 - Capog.: 71 17 - 106Lotto

[E] Alg. da 1 num: V1CA - Previsione: 44 - Capog.: 71 17 - 106Lotto

[F] Alg. da 10 num: 1°BA +02...#1°BA +02.. VERT.#V1BA#V3BA#V4BA#V1CA - Previsione: 71 17 66 21 39 44

Compendio statistico

Potremo selezionare o delezionare una o più colonne facendo check su una o più delle check box a fianco riportate. Sappiamo che ad ogni colonna corrisponde una combinazione e quindi deselezionando una colonna non terremo conto degli esiti prodotti dalle combinazioni ad essa riferite e viceversa

Seleziona combinazioni da porre in gioco

☒ A ☒ B ☒ C ☒ D ☒ E ☒ F ☐ G ☐ H ☐ I ☐ J ☐ K ☐ L ☐ M
☐ N ☐ O ☐ P ☐ Q ☐ R ☐ S ☐ T ☐ U ☐ V ☐ W ☐ X ☐ Y ☐ Z

A B C D E F

NdC scoperti: 7

Copertura: 617 ... (85,71 %)

NdC	Data calcolo	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	16/08/2007	●	●	●	●	●	✗																				
2	11/10/2007	●	●	●	●	●	✗																				
3	26/02/2008	●	●	●	●	●	✗																				
4	07/10/2008	●	●	●	●	●	●																				
5	29/11/2008	●	●	●	●	●	●																				
6	05/03/2009	●	●	●	●	●	●																				
7	07/07/2009 i.c.	✗	✗	✗	✗	✗	✗																				

Facendo doppio click sulla colonna A otterremo la verifica della combinazione relativa, cioè l'eventuale esito dei capogiochi. Ovvimante qualora ci trovassimo di fronte a un caso in corso, potremmo ben non trovare esito per la combinazione scelta.

Cliccare sulle intestazioni di colonna per visionare lo spoglio

Ultima data di calcolo: martedì 07 lug 2009

[A] Alg. da 2 num: 1°BA +02..#1°BA +02.. VERT. - Previsione: 71 17 - Capog.: 71 17 - 10&Lotto
 [B] Alg. da 1 num: V1BA - Previsione: 66 - Capog.: 71 17 - 10&Lotto
 [C] Alg. da 1 num: V3BA - Previsione: 21 - Capog.: 71 17 - 10&Lotto
 [D] Alg. da 1 num: V4BA - Previsione: 39 - Capog.: 71 17 - 10&Lotto
 [E] Alg. da 1 num: V1CA - Previsione: 44 - Capog.: 71 17 - 10&Lotto
 [F] Alg. da 10 num: 1°BA +02..#1°BA +02.. VERT.#V1BA#V3BA#V4BA#V1CA - Previsione: 71 17 66 21 39 44

Volendo visualizzare il *compendio tabellare statistico*, come siamo abituati a leggerlo sui giornali del settore, ci basterà cliccare sulla icona a forma di libro denominata "*Stampa prospetto*":



Stampa prospetto

Facendo click su questa icona a forma di libro si aprirà una form che ci chiederà di salvare il compendio con un nome (usate qualcuno facilmente rimembrabile).

Stampa

Chiudi

> Copia in Word

Suggerimenti per la stampa

> Copia in Excel

Report Esiti

Data inizio ricerca: 07/08/2007

Data fine ricerca: 07/07/2009

Colpi di gioco: 8

Il compendio statistico e descrittivo che qui visualizzate, potremo stamparlo cliccando su

Stampa

Potremo copiarlo in word cliccando su

> Copia in Word

----- Evento spia esaminato -

Pacchetto spia casi scoperti...

Casi spia trovati: 7

Ultimo caso spia al concorso: 8086

Ultima data estrazione del caso spia: martedì 07 luglio 2009

Potremo copiarlo in excel cliccando su

> Copia in Excel

Sorte esaminata per la Lunghetta derivante: Nessuna Lunghetta

LottoDIX

Algoritmi in gioco:

Ultima data di calcolo: martedì 07 lug 2009

[A] Algoritmo: 1°BA +02..#1°BA +02.. VERT. - Ultima decodifica: 71 17 - Capogioco: 71 17 - 10 & Lotto

[B] Algoritmo: V1BA - Ultima decodifica: 66 - Capogioco: 71 17 - 10 & Lotto

[C] Algoritmo: V3BA - Ultima decodifica: 21 - Capogioco: 71 17 - 10 & Lotto

[D] Algoritmo: V4BA - Ultima decodifica: 39 - Capogioco: 71 17 - 10 & Lotto

[E] Algoritmo: V1CA - Ultima decodifica: 44 - Capogioco: 71 17 - 10 & Lotto

[F] Algoritmo: 1°BA +02..#1°BA +02.. VERT.#V1BA#V3BA#V4BA#V1CA - Ultima decodifica: 71 17 6i & Lotto

Legenda dei simboli letterali usati da LottoDIX vs. 1.0

D = decina, F = figura, C = cadenza

f= valori radici quadre, o= valori piramide

W = diametrale, V = vertibile, Y= complemento a 90

S= simmetrico a 91, J= diametrale in decina, U= unione semplice

L= unione fissi cogli estratti, Z= unione estratti coi fissi

T= unione complessa, M= unione fissi con le configurazioni numeriche

N= unione configurazioni numeriche coi fissi

NdC	Data calcolo	A	B	C	D
1	16/08/2007	1° c: 1 Punto 18 10&Lotto	5° c: 2 Punti 18 81 10&Lotto	5° c: 2 Punti 18 81 10&Lotto	1° c: 2 Punti 18 60 10&Lotto
2	11/10/2007	1° c: 1 Punto 37 10&Lotto	4° c: 2 Punti 37 17 10&Lotto	8° c: 2 Punti 73 37 10&Lotto	8° c: 2 Punti 73 37 10&Lotto
3	26/02/2008	1° c: 1 Punto 04 10&Lotto	5° c: 2 Punti 04 20 10&Lotto	4° c: 2 Punti 04 61 10&Lotto	5° c: 2 Punti 04 64 10&Lotto

I Filtri Opzionali

Concetto fondamentale: l'utilizzo dei filtri esige che siano stati generati gli archivi derivati. Per generare gli archivi derivati accederemo alla voce di menù estrazioni, sceglieremo "Genera archivi derivati" e provvederemo alla loro elaborazione.

Crea archivi derivati

Ultimo concorso lotto in archivio: **Carica Dati**

Data inizio generazione archivio ritardi Concorsi da aggiornare:

Esegue rigenerazione forzata archivio ritardi **Genera DB ritardi 10Lotto**

Data inizio generazione archivio frequenze Concorsi da aggiornare:

Esegue rigenerazione archivio frequenze **Genera DB frequenze 10Lotto**

Stato di rigenerazione % : ...

Per generare gli archivi derivati cliccheremo secondo la sequenza dei tasti qui sotto indicata:

- 1) Cliccheremo su **Carica Dati**
- 2) Cliccheremo su **Genera DB ritardi 10Lotto**
- 3) Cliccheremo su **Genera DB frequenze 10Lotto**

I filtri opzionali sono 13 e rappresentano quanto di meglio esiste nel campo della riduzione statistico-probabile delle combinazioni in gioco. Filtrare significa sottoporre gli output, cioè le combinazioni in gioco, ad un ulteriore affinamento, ad un ulteriore esame: esse dovranno soddisfare determinate condizioni, come appartenere ad una certa cadenza o figura, rientrare in una certa fascia di ritardo o di frequenza o di punto G.

☐ Filtri opzionali disabilitati
 ☐ Filtri non abilitati

☒ Filtri opzionali attivi
 ☐ Filtri abilitati

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato

Scegli una tipologia di filtro
 Conc.Y su Filtro 13

Risultato
 17

01 [Accetta solo numeri con PUNTO G compreso...]
 02 [Accetta solo numeri con RITARDO compreso...]
 03 [Escludi tutti i PARI]
 04 [Escludi tutti i DISPARI]
 05 [Escludi tutte le POSIZIONI indicate...]
 06 [Escludi tutti i numeri di CADENZA...]
 07 [Escludi tutti i numeri di FIGURA...]
 08 [Escludi tutti i numeri di DECINA...]
 09 [Escludi tutti i seguenti NUMERI A#B#C...]
 10 [Rimpiazza i numeri A.B.C con (#) i numeri D.E.F...]
 11 [Aggiungi i seguenti numeri A.B.C...]
 12 [Sottoinsiemistica in un range Min,Max...]
 13 [Accetta num con FreqX negli Y conc. preced.]

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

Quando dovremo inserire un filtro aggiuntivo,cliccheremo su "Nuovo"
 Quando dovremo modificare un filtro aggiunto,cliccheremo su "Modifica"
 Quando vorremo eliminare un filtro caricato,cliccheremo su Elimina
 Quando vorremo caricare un file diltro prefabbricato,cliccheremo su "Carica da file"
 Quando vorremo salvare i filtri da noi inseriti,cliccheremo su "Salva su File".

Per resettare TUTTI I FILTRI presenti nella lista,cliccheremo su

Osserviamo da vicino il filtro "Sottoinsiemistica"

Tale filtro è un vero e proprio modello previsionale che da solo varrebbe un programma a parte.

Noi siamo abituati a calcolare gli algoritmi applicando alla fine la regola del fuori 90 in base alla quale se,in seguito a addizioni e/o moltiplicazioni, otteniamo un risultato superiore a 90,dovremo sottrarre tante quest'ultimo numero fino ad ottenere un valore giocabile.

Vi siete mai chiesti cosa accadrebbe se applicassimo la formula del fuori 45,oppure quella del fuori 60,oppure quella del fuori 55,oppure quella del fuori 62,62,63,70.....etc?

Operando in modo alternativo rispetto al tradizionale fuori 90,saremo in grado di ottenere valutazioni di qualunque tecnica in misura completamente diversa dal solito. Avremo modo di rimirare uno stesso evento spia in base a criteri che potrebbero fornire risultati migliori.

Immaginate che il lotto fosse composto da soli 45 numeri,o da soli 49 numeri come accade per quello inglese uk.In primis,le percentuali di vincita su 49 numeri sono molto più elevate rispetto ad un gioco che ne preveda 90,come il Lotto nostrano. Allora,facendo uso dei filtri,dei quali stiamo scorrendo, ridurremo ogni ricerca previsionale tenendo conto che non potranno mai superare il range stabilito nell'intervallo sottoinsiemistico ,come 1.45.

Imponendo,ad esempio, un range 1.45 obbligheremo Lotto X ad accettare valori algoritmici trasformati in numeri appartenenti a questo intervallo e non oltre esso.Ci troveremo,così, a giocare solo numeri compresi tra 1 e 45.Certo,i tempi di attesa dell'esito si allungheranno,ma la bontà del principio ci assicurerà interessanti utili.

Lotto X ha risolto questo dilemma attraverso l'utilizzo di un filtro il quale trasforma il valore degli algoritmi decodificati in numeri ai quali applica regole alternative al fuori 90.

Ad esempio, se noi ammettessimo come filtro sottoinsiemistico "1.45", impartiremmo a Lotto X l'ordine di tradurre i numeri scaturenti dalla ordinaria elaborazione tenendo conto della regola del fuori 45. **La formula matematica del Fuori X (ove X è un numero qualunque) è eguale a**

$$St = (\text{Limite superiore intervallo} - \text{limite inferiore intervallo}) + 1.$$

$$\text{Esempio } 1.50 = (50-1)+1; 30.67 = (67-30)+1.$$

Legenda : 1= limite inferiore ** 50 = limite superiore del filtro.

Infine si farà: Numero del quale si vuol calcolare il fuori X diviso valore St e poi + limite inferiore.

Abbiasi questo intervallo sottoinsiemistico: 1.45

1= limite inferiore

45 = limite superiore

Trovare il fuori 45 del 56.

1° step calcolo del valore St: $(45 - 1) + 1$ cioè limite superiore(45) meno limite inferiore 1 + 1.

2° step : $56/45 = 1$ con resto di 11. Resto + limite inferiore cioè 1 e avremo $11+1 = 12$. Questo è il fuori 90 del numero 56.

Consideriamo il numero 55

La regola del fuori 45, viene calcolata nel modo seguente: $St = (45-01)+1 = 45$

Si prende il resto della divisione $55 / 45 = 1$ e resto = 10

Quindi al 10 si addiziona il limite inferiore del range sottoinsiemistico cioè 1 e avremo $10 + 1 = 11$.

Consideriamo il numero 74

$St = (45-01)+1 = 45$; $74/45 = 1$ resto 29. Al 29 si aggiunge il valore del limite inferiore dell'intervallo. Se l'intervallo è 1.45 al 29 si aggiungerà il + 1. e quindi avremo $29+1 = 30$ e tale numero sarà quello giocabile.

Consideriamo un valore sottoinsiemistico da 30.45

e verifichiamo in questo caso il fuori 45, applicando la formula conosciuta.

Vediamo il fuori 45 in un intervallo 30.45 del numero 67.

$$st = (45-30)+1 = 16$$

$67/16 = 4$ resto 3. Al 3 si aggiungerà il valore del limite inferiore del range sottoinsiemistico

e quindi otterremo $3 + 30 = 33$.

Qualora inserissimo come filtro opzionale 1.83, dopo aver ottenuto la normale elaborazione dei dati algoritmici, Lotto X trasformerebbe tutti i numeri in previsione superiori a 83 in valori compresi fra 1 e 83. Ad esempio, se dalla previsione scaturisse il numero 87, essendo esso superiore a 83 dovremmo operare nel modo seguente: $87 / (83 - 1) + 1 = 87/83 = 1$ con resto di 4. Al 4 si aggiunge il valore del limite inferiore del range sottoinsiemistico e otterremo $4 + 1 = 5$.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
12 [Sottoinsiemistica in un range Min.Max ...]	1.45

Scegli una tipologia di filtro: Conc.Y su Filtro 13:

Risultato: **1.45** #

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

I valori della sottoinsiemistica si inseriscono separandoli col punto. Potremo inserire qualunque range, come 2.57. L'importante è che venga utilizzato il punto come elemento divisore. Nel nostro esempio il software sceglierà esclusivamente output rientranti nei primi 45 numeri e quindi non visualizzeremo, giammai valori che siano off the range, cioè fuori del range indicato.

Facciamo attenzione alla casella **Conc.Y su Filtro 13** . Essa viene utilizzata esclusivamente quando attiviamo il filtro n.13, cioè l'ultimo della lista.

Osserviamo da vicino il filtro Accetta numeri con determinato punto G

Tale filtro permette di considerare solo numeri facenti parte di determinate fasce numeriche aventi uno specifico valore di Punto G. Le classi del Punto G sono dei contenitori numerici, ma a differenza delle classi di ritardo, i numeri contenuti poggiano la loro essenza su una forma particolare di frequenza. Il Punto G esprime il rapporto tra frequenze di natura diversa, effettive e teoriche, il cui valore quanto più è alto tanto più ci indicherà la probabile sortita della massa numerica interessata. Il punto G è una sintesi delle frequenze che agevola il nostro processo di scelta, indicandoci il grado di maturazione di determinate combinazioni ed è uno strumento convergenziale che attribuisce alle scelte un valore aggiunto, che migliora la logica delle previsioni e ci fa avvicinare spessissimo alla individuazione delle esatte combinazioni che produrranno l'esito sperato.

Poniamo di voler considerare solo numeri aventi punto G compreso fra 1 e 2 scriveremo : 100.200 nella casella risultato.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
01 [Accetta solo numeri con PUNTO G compreso...]	100.120#70.80

Scegli una tipologia di filtro: Conc.Y su Filtro 13:

Risultato: **100.120#70.80** #

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

NOTIAMO COME VOLENDO INTRODURRE DUE RANGE, DUE INTERVALLI DI PUNTO G FACCIAMO USO DEL # SEPARATORE. NEL NOSTRO ESEMPIO SARANNO ACCETTATI SOLO NUMERI CHE PRESENTINO UN PUNTO G RIENTRANTE O NELL'UNO O NELL'ALTRO INTERVALLO.

Osserviamo da vicino il filtro Accetta solo numeri con ritardo compreso

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

02 [Accetta solo numeri con RITARDO compreso...] 17

Risultato Es. per accettare solo numeri con ritardo compreso fra 0-5 e 20-32 scrivere 0.5#20.32

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

Ecco come si scrive il filtro che accetta solo numeri con ritardo compreso tra le 20 e 32 estrazioni di ritardo

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
02 [Accetta solo numeri con RITARDO compreso...]	20.32

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

02 [Accetta solo numeri con RITARDO compreso...] 17

Risultato **20.32**

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

Osserviamo da vicino il filtro Escludi tutti Pari

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato

Scegli una tipologia di filtro Conc: Y su Filtro 13

03 [Escludi tutti i PARI] 17

Risultato

#

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

Il filtro escludi numeri pari non esige che scriviamo alcunchè nella riga Risultato.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
03 [Escludi tutti i PARI]	

Scegli una tipologia di filtro Conc: Y su Filtro 13

03 [Escludi tutti i PARI] 17

Risultato

#

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

Osserviamo da vicino il filtro escludi tutti i Dispari

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

Risultato

#

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

**Il filtro escludi numeri dispari
alcunchè nella riga Risultato.**

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
04 [Escludi tutti i DISPARI]	

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

Risultato

#

[Nuovo](#)
[Modifica](#)
[Carica da file...](#)
[Salva su file...](#)
[Elimina](#)
[Reset](#)

Osserviamo da vicino il filtro Escludi tutte le posizioni indicate

Tipologia filtro

Risultato

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

05 [Escludi tutte le POSIZIONI indicate...]

17

Risultato

Es. per escludere la 1°,3° e 5° posizione in lunghetta scrivere 1#3#5

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Tipologia filtro

Risultato

05 [Escludi tutte le POSIZIONI indicate...]	2#4

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

05 [Escludi tutte le POSIZIONI indicate...]

17

Risultato

2#4

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Osserviamo da vicino il filtro Escludi tutti i numeri di Cadenza

Tipologia filtro

Risultato

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

06 [Escludi tutti i numeri di CADENZA...]

17

Risultato

Es. per escludere tutti i numeri di CADENZA 1 e 8 scrivere 1#8

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Tipologia filtro

Risultato

06 [Escludi tutti i numeri di CADENZA...]	1#8
Abbiamo escluso i numeri di cadenza 1 e 8	

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

06 [Escludi tutti i numeri di CADENZA...]

17

Risultato

1#8

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Osserviamo da vicino il filtro Escludi tutti i numeri di Figura

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato	

Scegli una tipologia di filtroConc.Y su Filtro 13

07 [Escludi tutti i numeri di FIGURA...]

17

Risultato

Es. per escludere tutti i numeri di FIGURA 1 e 8 scrivere 1#8

#

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato	
07 [Escludi tutti i numeri di FIGURA...]	2#7	
Abbiamo escluso tutti i numeri di figura 2 e 7		

Scegli una tipologia di filtroConc.Y su Filtro 13

07 [Escludi tutti i numeri di FIGURA...]

17

Risultato

2#7

#

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Osserviamo da vicino il filtro Escludi tutti i numeri di Decina

Tipologia filtro

Risultato

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

08 [Escludi tutti i numeri di DECINA...]

17

Risultato

Es. per escludere tutti i numeri di DECINA 1 e 8 scrivere 1#8

#

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Tipologia filtro

Risultato

08 [Escludi tutti i numeri di DECINA...]	3#4	
Abbiamo escluso datti i numeri di decina 3 e 4		

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

08 [Escludi tutti i numeri di DECINA...]

17

Risultato

3#4

#

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Osserviamo da vicino il filtro Escludi tutti i numeri "personali"

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato

Scegli una tipologia di filtroConc.Y su Filtro 13

09 [Escludi tutti i seguenti NUMERI A#B#C...]

17

Risultato

Es. per escludere dalla mia lunghetta i numeri 8, 72 e 90 scrivere 8#72#90

#

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
09 [Escludi tutti i seguenti NUMERI A#B#C...]	23#35#46
Abbiamo escluso i numeri 23 , 35 e 46	

Scegli una tipologia di filtroConc.Y su Filtro 13

09 [Escludi tutti i seguenti NUMERI A#B#C...]

17

Risultato

23#35#46

#

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Osserviamo da vicino il filtro Rimpiazza i numeri "personali"

Tipologia filtro

Risultato

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

10 [Rimpiazza i numeri A.B.C con (#) i numeri D.E.F...]

17

Risultato

Es. per sostituire i numeri 1 e 18 rispettivamente con 7 e 89 scrivere 1.18#7.89

#

Tipologia filtro

Risultato

10 [Rimpiazza i numeri A.B.C con (#) i numeri D.E.F...]	2.20#30.40	
---	------------	--

Abbiamo sostituito i numeri 2 e 20 rispettivamente coi numeri 30 e 40

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

10 [Rimpiazza i numeri A.B.C con (#) i numeri D.E.F...]

17

Risultato

2.20#30.40

#

Nuovo
Modifica
Carica da file...
Salva su file...
Elimina
Reset

Nuovo
Modifica
Carica da file...
Salva su file...
Elimina
Reset

Osserviamo da vicino il filtro Aggiungi numeri "personali"

Tipologia filtro

Risultato

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

11 [Aggiungi i seguenti numeri A,B,C ...]

17

Risultato

Es. per aggiungere i numeri 1 e 18 scrivere 01.18

#

Tipologia filtro

Risultato

11 [Aggiungi i seguenti numeri A,B,C ...]	20.30
Abbiamo aggiunto i numeri 20.30 alle previsioni computeate dal software.	

Scegli una tipologia di filtro

Conc.Y su Filtro 13

11 [Aggiungi i seguenti numeri A,B,C ...]

17

Risultato

20.30

#

Nuovo

Modifica

Carica da file...

Salva su file...

Elimina

Reset

Osserviamo da vicino il filtro Accetta numeri "con una certa frequenza in un determinato range estrazionale"

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato

Scegli una tipologia di filtro: **13 [Accetta num con Freq X negli Y conc. preced.]** Conc.Y su Filtro 13: **17**

Es. per numero che abbia Frequenza compresa fra 0-1 oppure 6 nei 32 conc. precedenti scrivere 0.1#6.6.
 mentre nella casella a discesa laterale selezionare 32. **#**

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
13 [Accetta num con Freq X negli Y conc. preced.] (18...	2.2

Abbiamo indicato al software di accettare solo numeri che negli ultimi 18 concorsi abbiano avuto frequenza = a 2

Scegli una tipologia di filtro: **13 [Accetta num con Freq X negli Y conc. preced.]** Conc.Y su Filtro 13: **18**

Risultato: **2.2** **#**

Il nuovo
Modifica
Carica da file...
Salva su file...
Elimina

Il nuovo
Modifica
Carica da file...
Salva su file...
Elimina
Reset

Il filtro sopra evidenziato ci permetterà di accettare come previsioni solo quei numeri che in un numero di concorsi a scelta abbiano avuto quella determinata presenza. Toccherà a noi scegliere sia il numero delle estrazioni sulle quali calcolare la frequenza (la casella a discesa titolata "Conc.Y su Filtro 13") sia la frequenza stessa. Per esempio volendo far accettare solo numeri con frequenza pari a 2 in 18 estrazioni,scriveremo 2.2 e sceglieremo 18 dalla casella a discesa.Volendo far accettare solo numeri con frequenza da 3 a 4 in 20 estrazioni,scriveremo nella riga risultato 3.4 e selezioneremo 20 dalla casella a discesa. Questo filtro è di straordinaria importanza perchè contiene al suo interno numerose leggi ludologiche:

- legge dell'1/3
- legge dei 2/3
- legge frequenza doppioterzista
- legge ritardo doppioterzista
- legge ritardo unterzista
- legge frequenza unterzista

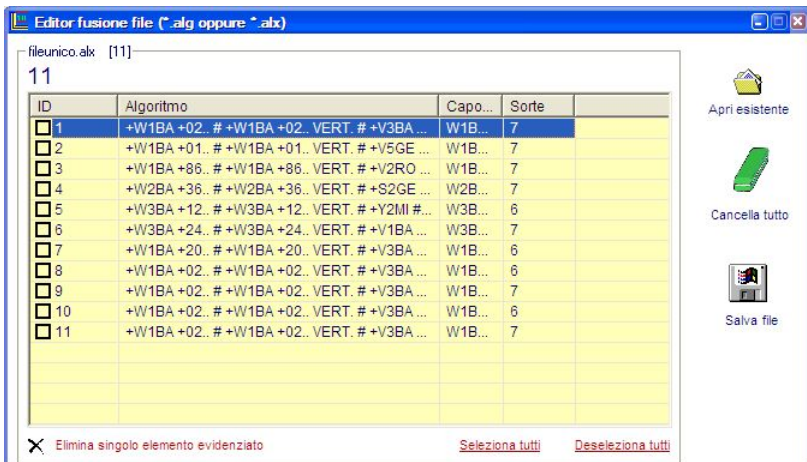
Qualora lo abbinassimo ad altri filtri,cioè qualora scrivessimo nella form dei filtri due o più filtri diversi,compreso quello del quale si sta disquisendo,otterremo l'applicazione pratica di altre leggi che quivi non indico ma che faranno la storia del lotto,se applicate con dovizia e acribia.

L'editor Alx

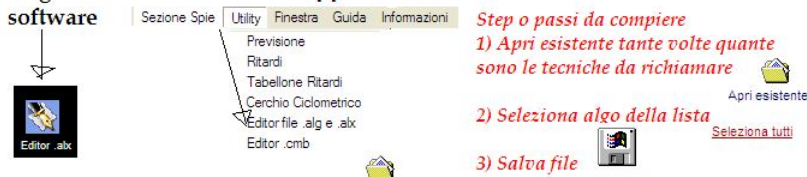
Grazie a questa straordinaria e potentissima routine potremo fondere due o più tecniche,ove ciascuna tecnica potrà contenere algoritmi diversi. Otterremo così un file globale che potremo utilizzare per la rielaborazione della tecnica. Immaginiamo di aver creato tre tecniche distinte formate da 1 lunghetta ciascuna. Potremo

verificare gli esiti prodotti da ciascuna tecnica seguendo la normale procedura, così come potremo decidere di avere una visione di insieme fondendo gli algoritmi in gioco delle tre metodologie. Per fondere, unire e compenetrare le tecniche e quindi il gruppo dei rispettivi algoritmi, dovremo utilizzare l'editor di fusione alx. L'editor lo troviamo accedendo alla voce menù, in alto, oppure utilizzando l'agevole icona laterale denominata Editor alx.

Una volta aperto l'editor richiameremo i file da fondere, provvederemo alla fusione e otterremo un file globale. Tale file globale lo richiameremo nella casella della sezione Previsioni scegliendo la voce "Richiama una tecnica"



Apriamo l'editor Alx .Per aprire questo editor o clicchiamo sul menù scegliendo Editor di file alx oppure clicchiamo sulla icona laterale del software



Una volta aperto l'editor clicchiamo su e scegliamo il file alx che abbiamo salvato nella prima tecnica.

Riclicchiamo su e scegliamo il secondo file alx salvato. Poi selezioniamo tutti o gli algo desiderati, usando le check box ☐ e salviamo il file derivante dalla fusione con **Salva file**

L'editor alx consente di fondere gli algoritmi di *più* tecniche in modo da ottenere un file globale che potremo riprocessare. Il file globale comprenderà gli algoritmi scelti della prima e seconda tecnica (potremo anche fondere piu' di due tecniche senza problemi)

L'esportazione dei periodi perdenti


Grazie a questa innovativa funzione, qualunque sia il numero dei casi spia esaminati, sarà possibile ottenerne la integrale copertura per la sorte desiderata.

Il concetto è semplice: quando in seguito ad una elaborazione riscontriamo che non tutti i casi esaminati siano stati coperti, potremo esportare i solo casi esaminati non coperti e su di essi ripetere la operazione di elaborazione. Quando anche da questa ulteriore disamina non si è riusciti a coprire i casi pregressi, potremo nuovamente esportare "i periodi perdenti" e sugli stessi procedere ad una nuova elaborazione.

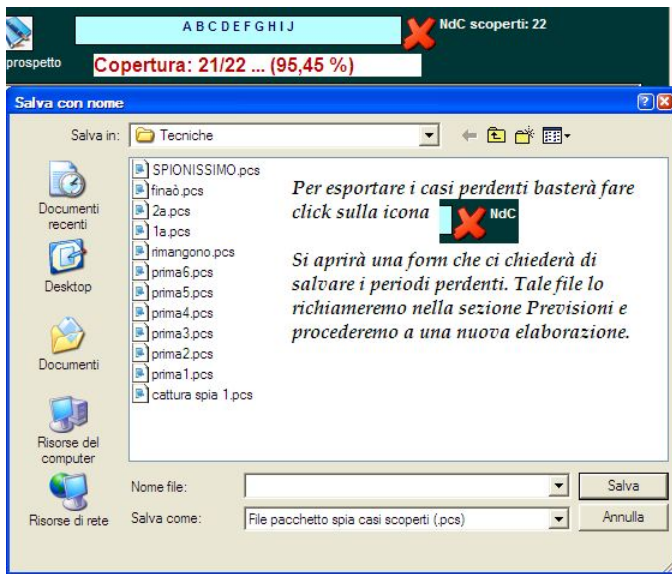
Questo procedimento verrà ripetuto tante volte fino a che non si ottenga la integrale copertura dei casi esaminati.

Ricordiamo che ad ogni elaborazione, ad ogni step, la combinazione algoritmica scelta



dovrà essere salvata: basterà fare click sulla icona . Salva tecnica significa che gli algoritmi componenti la combinazione scelta verranno salvati in un file dall'estensione alx che sarà utile nella fase successiva quando assembleremo le singole tecniche salvate fondendole in una sola tecnica e verificandone la efficacia complessiva rispetto ai casi spia esaminati.

La esportazione dei casi perdenti è realizzabile semplicemente cliccando sulla icona presente in Cross Win



ESAMINIAMO ORA LA FUNZIONE DI COPERTURA AUTOMATICA.

TALE FUNZIONE LA RITROVIAMO NELLA SEZIONE "DEI PALLINI"

o Cross Win

AVREMO LA POSSIBILITA', DOVENDO SCEGLIERE FRA UN NUMERO CONGRUO DI COMBINAZIONI, DI OTTENERNE LA MASSIMIZZAZIONE E OTTIMIZZAZIONE A LIVELLO DI COPERTURA DEI CASI ESAMINATI.

Ottimizzare significa scegliere combinazioni che massimizzino la resa minimizzando i costi ed evitando, così, il dispendio di combinazioni.

Immaginiamo di avere a disposizione un set di 10 tecniche, **ciascuna composta da una lunghetta**. In totale avremo 10 lunghette. Orbene, possiamo decidere di combinare e raggruppare queste 10 lunghette in gruppi formati da due lunghette, da tre lunghette, da 4 lunghette, da 5 lunghette, da 6 lunghette, da sette lunghette da otto lunghette e così di seguito.

Ponendo di aver effettuato la scelta di raggruppare le lunghette a 4 a 4, visualizzeremo una lista dei risultati prodotti da ciascun raggruppamento formato da 4 lunghette ciascuno, così come avremo la visuale di quale gruppo di abbinamenti abbiano coperto più casi spia rispetto a quelli esaminati.

N.B. La scelta di quali valori "raggruppare" dovrà avvenire nella sezione del compendio statistico. Qui selezioneremo le combinazioni da raggruppare checkando le caselle in corrispondenza di "Seleziona combinazioni da porre in gioco".

Riepilogo azioni da eseguire:

Dopo aver elaborato la nostra tecnica entreremo nella schermata del compendio statistico e:

- selezioneremo gli algoritmi che vogliamo facciano parte del raggruppamento, (cioè sceglieremo le lettere selezionando la relativa casella);
- cliccheremo sulla icona "Copertura automatica" e a questo punto si aprirà la nostra form;
- nella form sceglieremo la classe di raggruppamento, cioè di quanti algoritmi debba comporsi ciascun gruppo (*ricordiamo che la classe di raggruppamento massima è quella di considerare gruppi composti da max 20 combinazioni*);
- cliccheremo su "Elabora sviluppo automatico" ottenendo a video i risultati forniti da ciascun gruppo.



Cliccando sulla icona a lato si aprirà la form sotto riportata.

Coperture integrali su 11 elementi selezionati

Prospetto analitico della copertura casi: .../...

ID	Combinazione algoritmica	Cop.	Doppie	Utilizzati	Grado
<p><i>Qui il nostro compito sarà quello di inserire la classe di raggruppamento : gruppi da 2, da 3...fino a un max. di gruppi da 20.</i></p> <p><i>Qualora(vale come esempio) avessimo a disposizione 10 lunghette, potremo creare gruppi contenente da 1 a 10 lunghette.</i></p>					

Raggruppamenti algoritmici da Totale: 11

Mostra solo quelli con almeno c su 13

13
14
15
16
17
18
19
20

A voi il compito di scoprire i risultati ottenuti , ma soprattutto a voi ...il compito di vincere.