



Modulo Elle X

N.B. prima di usare questo modulo è necessario generare e aggiornare gli archivi ritardi e frequenze;ricordo che tale funzione è attivabile dal menù in alto "*Estrazioni*" alla voce *genera archivi derivati*.

In **Lotto X vs 1.0** è presente un modulo , chiamato "**Elle X**", accessibile sia dal menù

laterale che in alto,grazie al quale potremo elaborare algoritmicamente gli eventi spia prima salvati e esportati.

Ricorderete che nelle varie sezioni del software abbiamo avuto modo di catturare l'evento spia e di esportarlo,

cioè di salvarlo e rendere disponibile per la fase successiva:quella della individuazione dei migliori algoritmi.

Tale fase,importante,vitale,fondamentale viene delegata e svolta grazie al modulo Elle X.

Quindi: ogni evento spia che voi avrete precedentemente salvato e esportato,potremo richiamarlo in questa

sezione e sottoporlo ad ogni forma di processo,al solo fine di conseguire la migliore tecnica a copertura.

In **Lotto X vs 1.0** è presente un modulo , chiamato "**Elle X**", accessibile sia dal menù

laterale che in alto, grazie al quale potremo elaborare algoritmicamente gli eventi spia prima salvati e esportati.

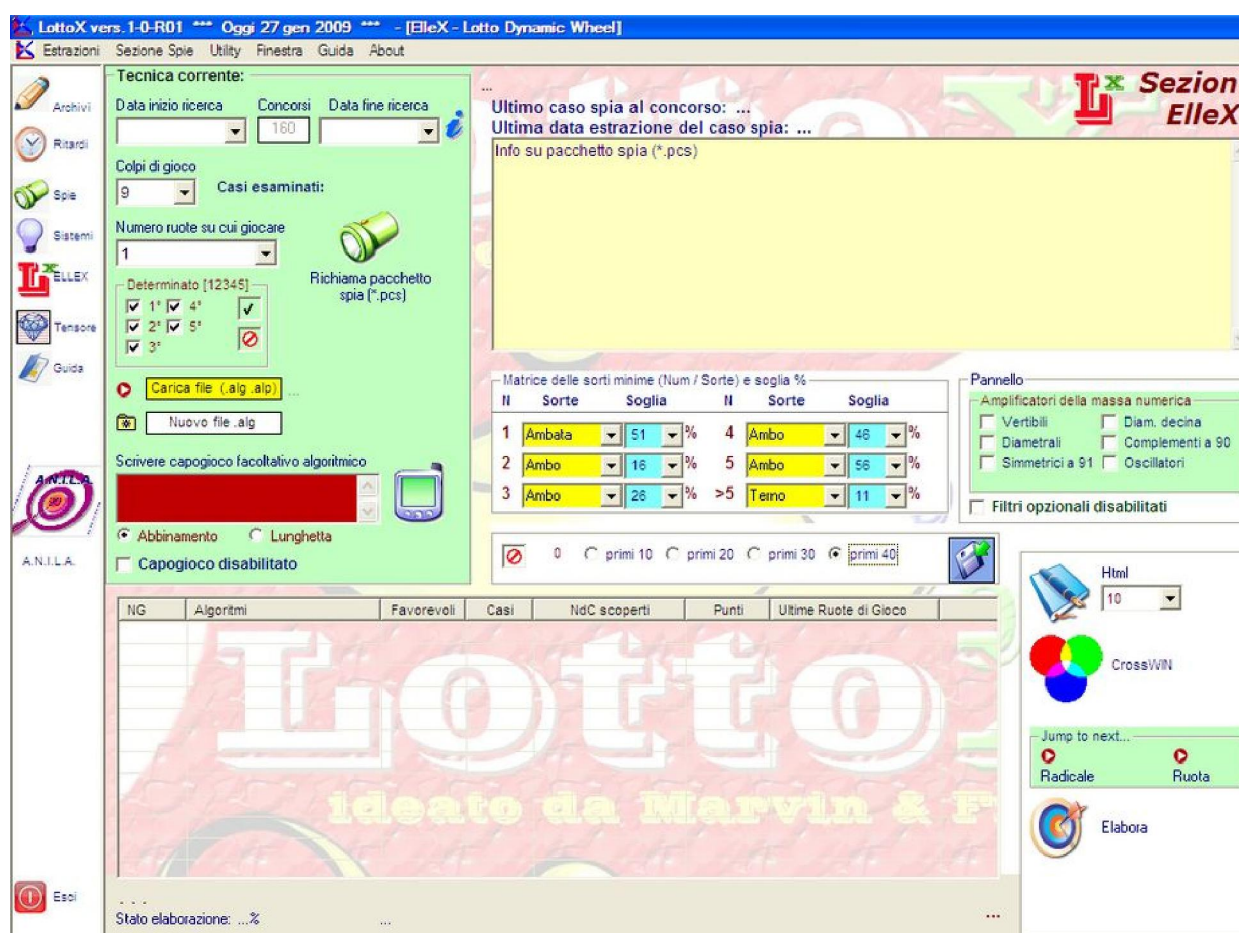
Ricorderete che nelle varie sezioni del software abbiamo avuto modo di catturare l'evento spia e di esportarlo,

cioè di salvarlo e rendere disponibile per la fase successiva: quella della individuazione dei migliori algoritmi.

Tale fase, importante, vitale, fondamentale viene delegata e svolta grazie al modulo Elle X.

Quindi: ogni evento spia che voi avrete precedentemente salvato e esportato, potremo richiamarlo in questa

sezione e sottoporlo ad ogni forma di processo, al solo fine di conseguire la migliore tecnica a copertura.



Cosa è il modulo Elle X ?

Immaginate qualunque evento spia, qualunque accadimento del quadro estrazionale (sotto troverete una immagine)

Numero di concorsi in archivio: 4081 - Ultimo concorso N.° 7941

Concorso N.° **7941** del **02/08/08** [Salva](#)

Ultima in archivio - 1ª estrazione del mese						Pir	RadQ
BARI	85	45	79	47	02	01	13
CAGLIARI	33	63	86	82	80	45	38
FIRENZE	82	55	45	36	14	36	49
GENOVA	83	16	74	90	43	74	26
MILANO	71	83	08	03	59	25	63
NAPOLI	49	25	77	73	47	65	73
PALERMO	35	60	55	52	42	29	90
ROMA	68	31	90	12	53	78	35
TORINO	66	58	10	76	67	85	57
VENEZIA	31	59	08	80	84	31	45
NAZIONALE	48	80	07	67	17	02	17

Pir = Valore piramidale ruota

RadQ = Valore radice
quadrata della ruota

- **Numeri spia**
 sestine a cifra composta, sestine circolari , sestine a passo multiplo, esagonali, a somma 273,

 sestine a cifra composta, sestine circolari , sestine a passo multiplo, esagonali, a somma 273,

- **Somme e distanze spia**
- **Statistica condizionata con indici**
- **Spie complesse MATRICIALI**
- **Spie piramidali**
- **Spie Q-rad**
- **Spie di posizione**
- **Spie mensili**
- **Spie giornaliere**
- **Spie strutturate ad indici estrazionali diversi**
- **Spie periodiche**
- **...Ogni altro evento spia non precedentemente specificato.**

Quanto sopra descritto è la rappresentazione di eventi che coinvolgono il quadro estrazionale.

Ognuno di questi eventi viene "catturato" da **Lotto X**(ricordate la funzione **Esporta casi spia???**)

per essere successivamente assoggettato e sottoposto a nuovi processi di elaborazione **del tutto innovativi**.

Questa speciale routine **chiamata Elle X rende possibile attribuire** a qualunque evento sterminate risposte

in termini di output. Elle X **significa generatore di previsioni, generatore di combinazioni**.

Ma come vengono determinate queste combinazioni? Facendo uso di tutti i possibili

file algoritmici genizzati sia random sia quelli creati grazie al matricione

Ma vediamo quali tipologie di file algo sia possibile implementare e utilizzare per la copertura totale

di qualunque accadimento del quadro estrazionale.

Toccherà a voi individuare quale gruppo sia in grado di fornire le massime soddisfazioni unite al minimo

dispreco di energie in termini di costo.

Creazione dei file algo

I file algo randomizzati e i file alg del Matricione hanno il suffisso (cioè la parte finale) chiamata ".alg".

Essi possono essere creati tramite il generatore casuale, tramite la routine del matricione.

I file alg, in qualunque modo generati, vengono utilizzati come filtri per assoggettare ad analisi qualunque

accadimento del quadro estrazionale. Ad esempio, dopo aver catturato l'evento spia di sortita del 25 su Bari, potremo

utilizzare un filtro che coinvolga le unioni complesse fra configurazioni numeriche, oppure il filtro dei vertibili

unito agli estratti, oppure il filtro delle piramidi degli estratti unitamente a quello delle radici.

Insomma, l'evento spia 25 su Bari è processabile con qualunque file alg, sia presente in Lotto X, sia realizzato da voi,

sia facente parte di un pacchetto "Addin" autoinstallante fornito gratuitamente, a cadenze periodiche, ai possessori

del software.

Vediamo come si crea un file alg randomizzato e personale

Nella schermata del modulo Elle X è presente una routine di cui appresso mostro immagine :

Carica file (*.alg *.alp) Nuovo file .alg

Facendo click sulla icona a forma di asterisco si apre il modulo per creare file alg sia random che personalizzati

Crea file (*.alg)

Crea file algoritmico randomizzato (*.alg)

Combinazioni da generare: Dimensioni algo: Numeri per combinazione:

Genera file algo randomizzato

Carica file (*.alg) da splittare Combinazioni contenute: ...

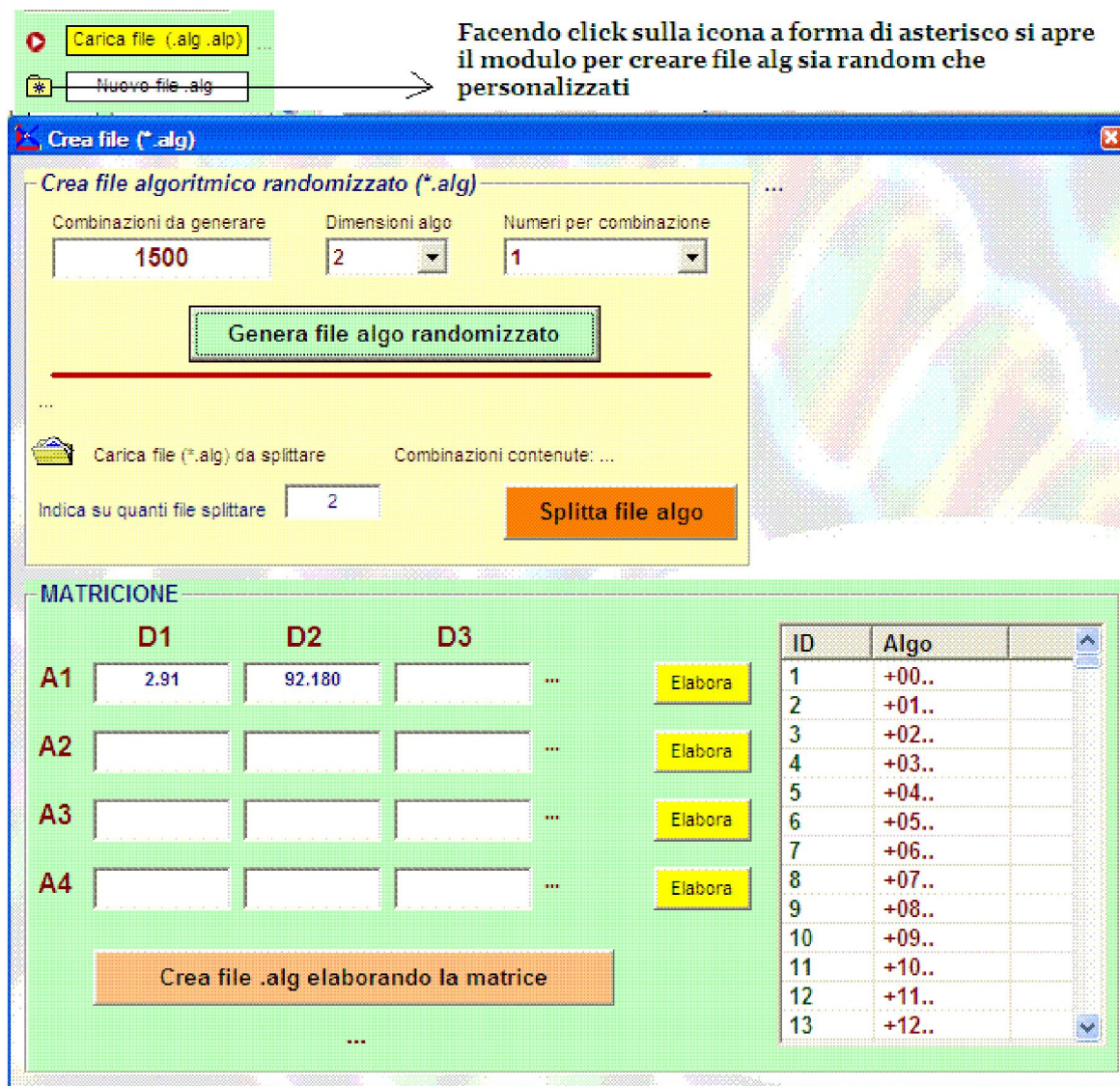
Indica su quanti file splittare: **Splitta file algo**

MATRICIONE

	D1	D2	D3	
A1	2.91	92.180		Elabora
A2				Elabora
A3				Elabora
A4				Elabora

Crea file .alg elaborando la matrice

ID	Algo
1	+00..
2	+01..
3	+02..
4	+03..
5	+04..
6	+05..
7	+06..
8	+07..
9	+08..
10	+09..
11	+10..
12	+11..
13	+12..



Con questa routine saremo in grado di creare file algoritmici personalizzati, cioè diversi dai file random. Ricordo che i file random, cioè i file algoritmi generati col principio di casualità, sono diversi dai file algoritmici generati personalizzati. Nel matricione troverete sia la funzione di generazione random che la funzione di generazione personalizzata.

Tramite questa ultima straordinaria funzione potremo assumere come capogioco un numero derivante da nostre precedenti elaborazioni e generare file algoritmici scegliendo finanche quali configurazione ne debbano far parte, numeri fissi, estratti, decine, cadenze, figure, etc.

Il numero dei file non è determinabile nella quantità, essendo teoricamente

infiniti quelli realizzabili sia attraverso l'uso del "*generatore di file algoritmi randomizzati che file algoritmi personalizzati*"

File alg random

Scriveremo nella casella "Combinazioni da generare" il numero;nella casella "Dimensioni

algo" se quelli generati debbano essere a due elementi,a tre elementi o a 4 elementi;nella terza casella , NUMERI PER

COMBINAZIONE,indicheremo se la tipologia degli algo generati debba riferirsi alle Ambate,alle Coppie o alle Terzine...alle trentine

Se ad esempio generassimo 1500 algoritmi a due dimensioni e a 1 numero per combinazione,otterremo un file nel quale ciascun

algoritmo sarà composto da due elementi.Esempio 1° di Ba - V1Ve.Notate come l'algo sia unico ma composto da due elementi.Va da sè

che tale algoritmo potrà essere usato per la sorte di ambata.

Qualora immaginassimo di generare un algoritmo a due dimensioni e numero di combinazioni

2.otterremmo un file contenente algoritmi del tipo :° di Ba - V1Ve # D1Ro - Y2Ba.

Noterete come sia presente il simbolo # il quale divide l'algoritmo i due parti. Questo tipo di algoritmo potrà esser usato sia per

la ricerca di ambate che di ambi.

Qualora immaginassimo di generare un algoritmo a due dimensioni e numero di combinazioni

3.otterremmo un file contenente algoritmi del tipo :° di Ba - V1Ve # D1Ro - Y2Ba#1°Ge+C2Ro.

Noterete come sia presente il simbolo # il quale divide l'algoritmo i tre parti.

Questo tipo di algoritmo potrà esser usato sia per la ricerca di ambate,di ambi e di terni.

Spesso vi troverete nella necessità,avendo generato un file algoritmico di molte combinazioni (100 mila ad esempio) di doverlo suddividere,tagliare, splittare in modo da ottenere file algoritmici costituiti da 1000 algo ciascuno.

Con la funzione Splitta potremo suddividere il file random di grandi dimensioni prima generato. Per suddividere il file dapprima dovremo richiamarlo attraverso la casellina gialla (carica file alg da splittare), poi dovremo decidere in quanti file suddividerlo(lo scriveremo nella casella "indica su quanti file splittare) e poi cliccheremo su splitta file algo.


I file alg random generati potranno esser salvati e richiamati all'occorrenza e utilizzati, quando occorre, come filtri per vagliare ogni accadimento spia.

Riepilogo generazione file alg random

- 1) Accedere alla funzione dalla sezione W-Gen cliccando sulla icona a forma di asterisco "*";
- 2) Inserire numero nella casella "Combinazioni da generare" = numero algoritmi;
- 3) Inserire la dimensione degli algo da 2 a 7 dimensioni (indica i componenti dell'algo);
- 4) Inserire "Numeri per combinazioni" (1= ambata, due = ambo, 3 =terzine, 4 quartine ect);
- 5) Cliccare sul pulsante Genera file alg randomizzato (Inserire nome e salvare);
- 6) Se il file generato è di grandi dimensioni, possiamo suddividerlo la la funzione split. Dapprima si carica il file da splittare, tagliare, poi si indica in quanti file suddividere il file alg di grandi dimensioni; indi si clicca su split file alg.

La funzione Clona file alg

Clona file .alg cellulare...

 Carica file (*.alg) da clonare
Combinazioni contenute: 3916


Trova:

Rimpiazza:

Clona file .alg

Tramite questa funzione potremo modificare in pochi secondi un file alg, sostituendo estratti, numeri o configurazioni date, con estratti, numeri e configurazioni da noi prescelte.

Ad esempio : qualora avessimo a disposizione un file alg composto dai 90 ambi con capogioco 23, volendo sostituire tale numero con un altro capogioco, e quindi formare altri 90 ambi ma con capogioco diverso, dovremo agire così:

- 1) Richiameremo il file da clonare cliccando sulla icona: 
- 2) Nella casella Trova scriveremo il numero che vogliamo sostituire
- 3) Nella casella Rimpiazza scriveremo il numero da noi prescelto
- 4) Cliccheremo sul pulsante

Clona file .alg

Questa routine è molto utile e velocizza i tempi di realizzazione di un file alg. Immaginate di aver realizzato un file algoritmico personalizzato contenente 3000 alg e che abbia al suo interno, come elemento ripetuto la ruota di Ca con tutte le conformazioni assumibili dai singoli estratti della ruota stessa.

Basterà richiamare tale file e in sostituzione della ruota di Ca, potremo inserire quella di Ba, quella di Fi. In tal modo otterremo algoritmi omogenei per ciascuna ruota che potremo utilizzare alla bisogna: tutto in pochi minuti.

La funzione di creazione personalizzata di File Alg

Eccezionale questa routine che ci permetterà di creare file alg personalizzandone i componenti. Vogliamo creare un file alg con capogioco +V1Ba (Vertibile del 1° di Bari)? Nessun problema: basterà inserire nella casella D1 la seguente notazione :312.312. Tale modo di scrivere l'algoritmo è intuitivo. Infatti, è presente nella forma del matricione una colonna che contiene tutti gli algo semplici (estratti, numeri e configurazioni assumibili dai numeri). Ogni algo semplice ha un numero identificativo, che si chiama "Id". In corrispondenza di ciascun Id troviamo il relativo algo.

Crea file (*.alg)

Crea file algoritmico randomizzato (*.alg)

Combinazioni da generare

1500

Dimensioni algo

2

Numeri per combinazione

1

Genera file algo randomizzato

...

Scrivendo 312.312 abbiamo impartito al software il seguente ordine: considerami solo l'algoritmo 312 che corrisponde all'algo + V1BA

Clona file .alg cellulare...



Carica file (*.alg) da clonare

Combinazioni contenute: 3916

Trova:

01

Rimpiazza:

02

Clona file .alg

MATRICIONE

	D1	D2	D3	
A1	312.312		...	Elabora
A2			...	Elabora
A3			...	Elabora
A4			...	Elabora

Crea file .alg elaborando la matrice

...

ID	Algo	
312	+V1BA	
313	+V2BA	
314	+V3BA	
315	+V4BA	
316	+V5BA	
317	+V1CA	
318	+V2CA	
319	+V3CA	
320	+V4CA	
321	+V5CA	
322	+V1FI	
323	+V2FI	
324	+V3FI	

Poniamo che il capogioco che si voglia inserire sia + V1BA x 5° di VE. Allora nella casella D1 (D = dimensione) della riga A1 scriveremo l'Id dell'algo + V1BA due volte e nella casella D2, sempre della stessa riga A1, scriveremo l'Id dell'algo x5°VE due volte..Per individuare l'Id di ciascun algoritmo scorreremo la tabella a fianco e verificheremo che esso corrisponde a 696. Alla fine la figura che apparirà è la seguente:

Crea file (*.alg)

Crea file algoritmico randomizzato (*.alg)

Combinazioni da generare: 1500 Dimensioni algo: 2 Numeri per combinazione: 1

Genera file algo randomizzato

...

Carica file (*.alg) da splittare Combinazioni contenute: ...

Indica su quanti file splittare: 2 **Splitta file algo**

Clona file .alg cellulare...

Carica file (*.alg) da clonare
Combinazioni contenute: 3916

Trova: 01
Rimpiazza: 02

Clona file .alg

MATRICIONE

	D1	D2	D3	
A1	312.312	696.696		...
A2				...
A3				...
A4				...

Elabora **Elabora** **Elabora** **Elabora**

Crea file .alg elaborando la matrice

...

ID	Algo
690	x4°VE
691	x5°VE
692	x1°NZ
693	x2°NZ
694	x3°NZ
695	x4°NZ
696	x5°NZ
697	-D1BA
698	-D2BA
699	-D3BA
700	-D4BA
701	-D5BA
702	-D1CA

Ma perchè scriviamo 312.312 e 696.696 ? **Il motivo è semplice in quanto la notazione 312.312 e 696.696 indica al software di considerare solo gli algoritmi in quella posizione (ID) specifica della tabella. Se avessimo scritto 312.313, ad esempio, sarebbero stati considerati gli algoritmi occupanti nella tabella l'id 312 e l'id 313. Se avessimo scritto 1.91, avremmo considerato gli algoritmi occupanti le posizioni da Id 1 a id 91, cioè i numeri compresi dallo + zero (valore neutro) fino al + 90.**

Facciamo un passo avanti : scelto il nostro capogioco, oppure scelto un range contenente un certo numero di capogiocchi (inserendo in D1 1.91 sceglieremo tutti i 90 numeri), nell'riga A2 - D1 (dimensioni 1) potremo effettuare la scelta di uno o

più algoritmi contrassegnati da quegli Id che troviamo nella tabella a fianco. Ad esempio, se nella riga A2 casella D1 scrivessimo 92.93, gli algo corrispondenti a questi due Id li individueremmo nella tabella a fianco verificando che si tratta del 1°Ba e 2°BA, si combinerebbero con gli algo 1.91 contenuti nella riga A1 casella D1 formando tutte le combinazioni possibili. Avremo file alg del tipo:

+01..# +1°BA

+01..# + 2°BA

+02..# + 1° Ba...e così di seguito.

Intuite ora le grandi possibilità che questa funzione dischiuderà davanti i vostri occhi? Immaginate di aver intercettato un algoritmo per ambata, oppure una doppia ambata in grado di coprire tutti i casi spia esaminati. Tramite il matricione realizzeremo file alg con capogioco ciascuna ambata, oppure volendo anche file alg con doppio capogioco, e poi potremo utilizzare questi file alg come filtro per l'accadimento spia.

Se ad esempio il nostro capogioco, individuato con uno qualunque degli altri strumenti messi a disposizione da Elle X-plus o da qualunque altro nostro software, sia il +1°Ba, nella riga A1 casella D1 inseriremo l'Id corrispondente al +1°Ba (per individuare l'id ci faremo aiutare dalla tabella a fianco e scopriremo che esso corrisponde al 92).

Nella riga A2 casella D1 inseriremo ,volendo, tutti gli id previsti dalla tabella che sono 1732 e quindi scriveremo 1.1732.

In tal modo otterremo un file alg composto da 1732 algoritmi con capogioco il 1° di BA.

Modalità operative

Vediamo come si genera, in pratica, un file alg personalizzato.

Col matricione possiamo creare file alg ad ambata, ambo, terzine e quartine composti da 1, 2 o 3 D, cioè dimensioni (ricordo che la dimensione del file alg indica la lunghezza dell'algoritmo. Ad esempio +1°Ba = file alg a una dimensione; +1°Ba x 3°Ve = file a due dimensioni; +1°Ba x 3°Ve - D1Mi = file alg a tre dimensioni).

Potremo generare file alg per ambata e allora useremo solo la riga A1 con una dimensione, due dimensioni o tre dimensioni;

potremo generare file alg costituiti da ambi algoritmici e allora useremo la riga A1 con una dimensione, due dimensioni o 3 dimensioni e la riga A2 con una dimensione, due dimensioni o tre dimensioni;

potremo generare file alg costituiti da terzine algoritmiche e allora useremo la riga A1 con una dimensione, due dimensioni o 3 dimensioni, la riga A2 con una dimensione, due dimensioni o tre dimensioni e la riga A3 con una dimensione, due dimensioni o tre dimensioni;

per arrivare fino ai file alg in quartine e allora useremo la riga A1 con una dimensione, due dimensioni o 3 dimensioni, la riga A2 con una dimensione, due dimensioni o tre dimensioni, la riga A3 con una dimensione, due dimensioni o tre dimensioni e la riga A4 con una dimensione, due dimensioni o tre dimensioni.

La notazione da inserire in ogni casella contrassegnata dalla lettera D sarà del tipo 1.1732;55.66;99.99 e essa indica l'insieme dei valori Id attinti dalla tabella esplicativa a fianco riportata.

Una volta inserita la notazione DOVREMO CLICCARE SUL PULSANTE ELABORA CHE TROVIAMO A FIANCO DI CIASCUNA RIGA.

Alla fine, cliccheremo sul pulsante Crea file .alg elaborando la matrice e attribuiremo al file da salvare un nome possibilmente caratterizzabile e memorizzabile, in quanto potremo avere la necessità di usarlo in futuro.

Crea file (.alg)

Crea file algoritmico randomizzato (*.alg)

Combinazioni da generare: 1500 Dimensioni algo: 2 Numeri per combinazione: 1

Genera file algo randomizzato

1) abbiamo inserito la notazione in ciascuna riga: A1, A2 e A3.
 2) abbiamo cliccato su ciascun pulsante **Elabora**
 3) Alla fine cliccheremo su **Crea file .alg elaborando la matrice**

Clona file .alg cellulare...

Carica file (*.alg) da clonare
 Combinazioni contenute: 3916

Trova:
 Rimpiazza:

Clona file .alg

MATRICIONE

	D1	D2	D3	
A1	312.312	696.696		1
A2	1.91			91
A3	92.94			3
A4				...

Crea file .alg elaborando la matrice

Cliccando su **Crea file .alg elaborando la matrice**

si aprirà una form che ci chiederà di salvare il file. Noi gli attribuiremo un nome caratterizzante gli alg e memorizzabile, perché potremo averne bisogno nelle applicazioni ai diversi accadimenti spia.

Algo dimensione 2 tipologia ambate. Di seguito, la composizione:

```
algotuedimensioniambate - Blocco note
File Modifica Formato Visualizza ?
[[Algoritmi]
N=10
Algo_1=xw2PA -F3CA
Algo_2=xF3PA +S1NA
Algo_3=+S2VE xy1TO
Algo_4=+24.. xy2GE
Algo_5=-S5NZ xw3RO
Algo_6=+78.. -D2MI
Algo_7=-J4NA -S4FI
Algo_8=x1°CA +ø5BA
Algo_9=-J4TO +2°CA
Algo_10=x69.. -5°TO
```

Algo dimensione 2 tipologia coppie. Di seguito, la composizione:

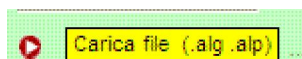
```
algotuedimensionicoppie - Blocco note
File Modifica Formato Visualizza ?
[[Algoritmi]
N=10
Algo_1=-D5FI -D4GE # xw4TO +J4PA
Algo_2=xv1GE +v4VE # +V2FI xF5RO
Algo_3=+4°VE xD3TO # xJ3VE +Y2PA
Algo_4=-S4BA x1°GE # +S1NA x17..
Algo_5=xv4FI xv2CA # -D2VE +D4MI
Algo_6=xF1BA xw2FI # x07.. xS5PA
Algo_7=+39.. -F1NA # x11.. -D5VE
Algo_8=-w4RO xC5CA # xC4NA xD1NZ
Algo_9=-2°NA -D1CA # +Y2VE +1°CA
Algo_10=+Y2BA xø5RO # +5°FI x5°PA
```

Algo dimensione 2 tipologia terzine. Di seguito, la composizione:

```
algotuedimensioniterzine - Blocco note
File Modifica Formato Visualizza ?
[[Algoritmi]
N=10
Algo_1=-2°VE -C3TO # +F4FI -C1GE # +Y5MI xv3CA
Algo_2=-F3MI +F5FI # x50.. xv3NZ # xC1GE x1°RO
Algo_3=+D5RO -S2BA # xD1VE xy5BA # -V2CA xS2PA
Algo_4=+32.. +v4NZ # +3°RO +D2RO # +J4TO +C2MI
Algo_5=+00.. -F4FI # -w3BA -F2NA # xS3MI +1°NZ
Algo_6=+v2MI -w5RO # xD1RO -3°PA # +F4BA xw5NA
Algo_7=x33.. -F3BA # +D5CA xy2FI # x5°NZ xD4VE
Algo_8=-C2VE +v4VE # +J1TO +D5GE # xF1NZ +F4RO
Algo_9=x31.. +D4MI # xD3GE +Y2NZ # -J1VE -Y5NZ
Algo_10=+Y2NZ -w1PA # +Y4MI +D5CA # +53.. +J3NA
```

Ciascuno di questi algo salvati potranno essere richiamati all'occorrenza e utilizzato come filtri per vagliare ogni accadimento spia.

Per richiamare o caricare un file alg basterà fare click sulla icona a forma di Freccia, colorata in rosso:



Cliccando sulla icona freccia-rossa richiameremo il file alg

<p

Sezione Spie Utility Finestra Guida About

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca: Concorsi: Data fine ricerca:

Colpi di gioco:

Casi esaminati:

RUOTE DI GIOCO

☐ BA ☐ CA ☐ FI ☐ GE ☐ MI ☐ NA
☐ PA ☐ RO ☐ TO ☐ VE ☐ NZ

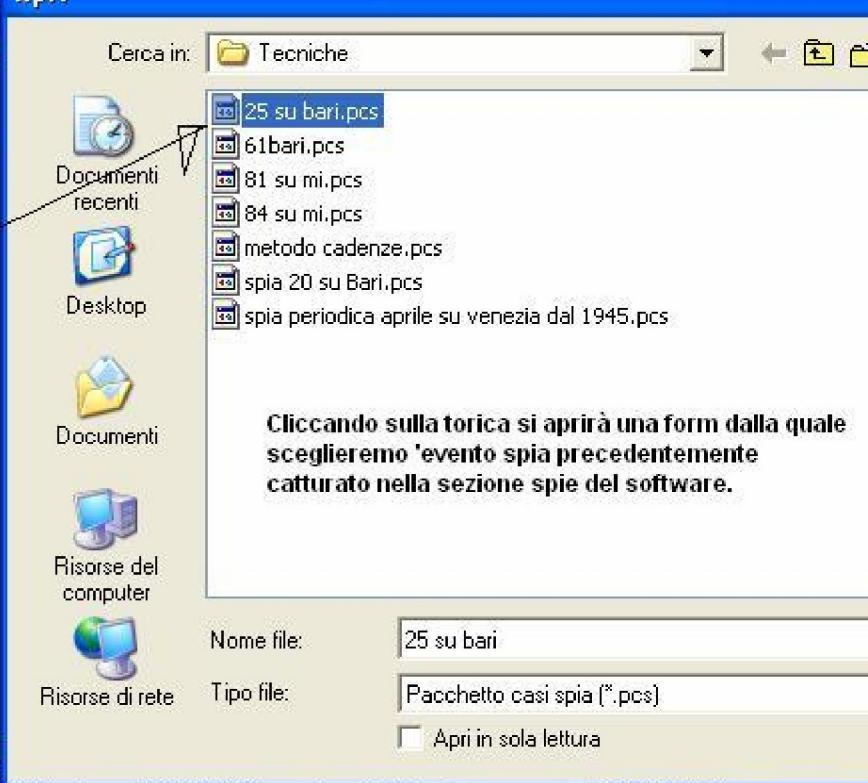
 Richiama pacchetto spia (*.pcs)

Scrivere capogioco facoltativo alfanumerico

☒ Abbinamento ☐ Lunghetta

☐ Capogioco disabilitato

Apri



Spieghiamo le altre componenti della sezione

L'uso dell'estratto determinato

La forma che appare a video è la seguente :

Determinato [245]

☐ 1° ☒ 4° ☒
☒ 2° ☒ 5° ☒
☐ 3° ☒

Quando tutte le caselle risultano selezionate significa che le previsioni si giocheranno su tutte e 5 le posizioni estrazionali.

Qualora volessimo giocare su posizioni determinate basterà checkare, cioè selezionare la casellina o le caselline indicanti la posizione.



Cliccando su ☒ selezioneremo tutte le posizioni



Cliccando su ☐ deselezioneremo tutte le posizioni

Le regole dell'Estratto Determinato:

La nuova sorte Estratto Determinato consente al giocatore di scommettere sulla posizione di estrazione di uno o più numeri prescelti.

Per il numero o i numeri prescelti si possono indicare più posizioni di estrazione anche per importi diversi.

L'Estratto Determinato può essere giocato su una o più ruote.

L'Estratto Determinato può essere giocato usando la schedina o comunicando la giocata verbalmente al ricevitore.

Sullo scontrino sotto le attuali sorti sono indicate le cinque posizioni dell'Estratto Determinato (1° estr., 2° estr., 3° estr., ecc) ed il relativo importo giocato su ciascuna posizione.

La vincita si ottiene nel caso in cui il o i numeri prescelti vengano estratti nella esatta posizione pronosticata. Il moltiplicatore di vincita è pari a 55 volte la posta lorda.

Nel caso in cui vengano giocati più numeri sulla stessa posizione, la vincita si ottiene dividendo la posta per i numeri giocati, e moltiplicando il risultato per 55 lorda.

Amplificatori della massa numerica

La forma che appare a video è la seguente :

Lotto X e gli amplificatori

Checkando cioè selezionando uno o più (anche tutti) gli amplificatori aggiungeremo in automatico a ciascuno degli algo elaborati da Lotto X

i rispettivi vertibili, diametrali, diametrali in decina, complementi a 90, simmetrici a 91 e gli oscillatori cioè i + 1 e - 1 degli algo elaborati da Lotto X

N.B Nella pagina dei termini, raggiungibile dal menù principale della guida, troverete il significato di ciascun amplificatore.

Amplificatori della massa numerica	
<input type="checkbox"/> Vertibili	<input type="checkbox"/> Diam. decina
<input type="checkbox"/> Diametrali	<input type="checkbox"/> Complementi a 90
<input type="checkbox"/> Simmetrici a 91	<input type="checkbox"/> Oscillatori

Poniamo di aver scelto come amplificatore i vertibili. Lanciamo la elaborazione e Lotto X provvederà a verificare sull'archivio gli esiti ottenuti dalle combinazioni base unitamente ai valori dei rispettivi vertibili.

Ipotizzando che, nell'ultima previsione in corso la previsione sia eguale ai numeri 45.83, l'utilizzo degli amplificatori vertibili aggiungerebbe alla coppia 45.83 i vertibili rispettivi e cioè 54.38.

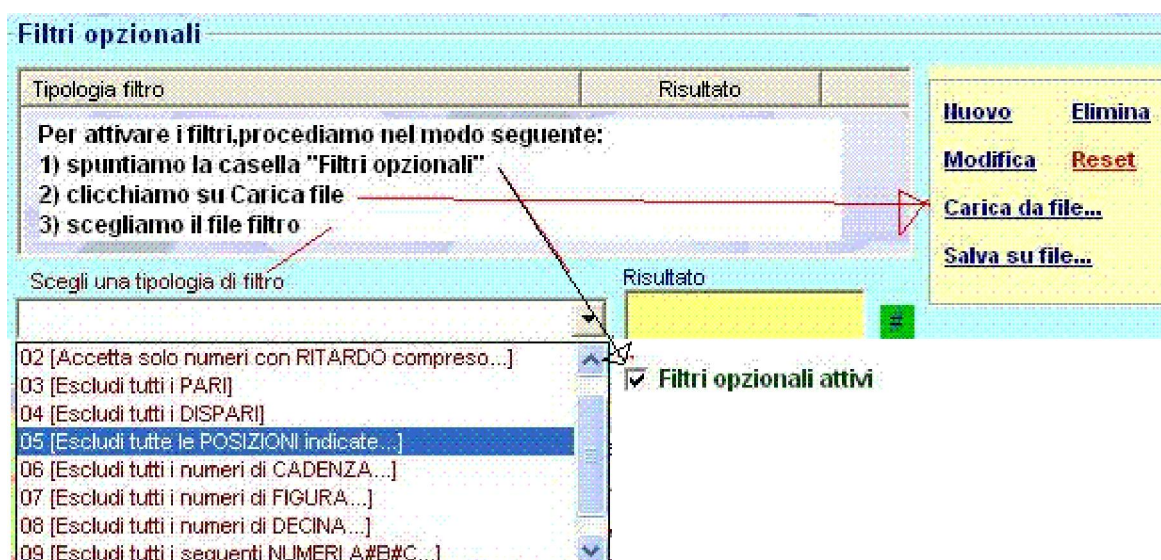
N.B. i vertibili, o gli altri amplificatori, verrebbero aggiunti da Lotto X per ciascuna delle previsioni corrispondenti agli eventi spia esaminati. Di conseguenza, ciascuna previsione per ciascun evento spia, si troverà composta anche dei valori vertibili, o dei valori degli altri amplificatori, che si affiancheranno ai valori derivanti dall'uso dei file alg

Riepilogo : gli amplificatori ampliano, allargano, aggiungono ai numeri derivanti dal calcolo algoritmico i rispettivi: vertibili, diametrali, diametrali in decina, complementi a 90, simmetrici a 91 e gli oscillatori + e - 1. Ipotizzando di aver effettuato la ricerca per la sorte di ambata e di aver selezionato come amplificatori il vertibile, Lotto X dopo aver calcolato l'ambata associa alla medesima il rispettivo vertibile e verifica gli esiti prodotti dall'ambata algoritmica e dal vertibile per ogni accadimento spia.

Se avessimo scelto come amplificatore il diametrale, Lotto X oltre a calcolare l'ambata algoritmica avrebbe associato ad essa il relativo diametrale e verificato gli esiti prodotti da entrambi i valori.

I Filtri opzionali

E' giunto il momento di spiegare le straordinarie funzioni dei filtri opzionali



I filtri opzionali sono dei RIDUTTORI delle masse numeriche individuate elaborando in base alla classi di ritardo o Punto G.

Infatti, dalla lista scorgiamo che potremo escludere dalle combinazioni ottenute attraverso l'elaborazione in base a classi di ritardo o Punto G le cadenze,decine,figure,i numeri pari e dispari o I NUMERI IN UNA POSIZIONE SPECIFICABILE,oppure i numeri aventi un ritardo compreso tra un minimo e un massimo,o aventi un Punto G compreso fra un minimo o un massimo,oppure potremo sostituire numeri con altri valori di nostro gradimento.

In sostanza,dopo la elaborazione in base alle classi,e dopo aver ottenuto le masse numeriche vincenti,potremo ridurne la quantità agendo su uno o più dei filtri presenti.

Ad esempio: potrei eliminare i numeri di decina 2,oppure escludere i numeri che nella massa si trovano in prima posizione,in quinta,in settima.

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".

Osserviamo da vicino il filtro escludi numeri pari

Basterà scegliere dalla lista "scegli tipologia filtro" Escludi tutti i PARI e poi cliccare su "nuovo".

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
03 [Escludi tutti i PARI]	

Abbiamo escluso tutti i numeri pari

Scegli una tipologia di filtro

03 [Escludi tutti i PARI]

Risultato

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

Per escludere i numeri **pari** dalla elaborazione, scegliamo dalla lista la voce 03[escludi numeri pari] e poi facciamo click su nuovo e lanciamo "Elabora". Noterete che vengono considerate come massa numerica solo i numeri dispari.

Noterete come i numeri in previsione si riducano, anche se a volte troveremo coperti minori casi, giusto perchè abbiamo operato la esclusione di numeri pari che nella elaborazione integrale ne avessero garantito la copertura.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
03 [Escludi tutti i PARI]	

Scegli una tipologia di filtro

03 [Escludi tutti i PARI]

Risultato

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

Osserviamo da vicino il filtro escludi numeri dispari

Basterà scegliere dalla lista "scegli tipologia filtro" Escludi tutti i DISPARI e poi cliccare su "nuovo".

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
04 [Escludi tutti i DISPARI]	

Abbiamo escluso i numeri dispari

Scegli una tipologia di filtro

04 [Escludi tutti i DISPARI]

Risultato

[Nuovo](#) [Elimina](#)

[Modifica](#) [Reset](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
04 [Escludi tutti i DISPARI]	

Scegli una tipologia di filtro

04 [Escludi tutti i DISPARI]

Risultato

[Nuovo](#) [Elimina](#)

[Modifica](#) [Reset](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

Per escludere i numeri dispari, sceglieremo dalla lista gli stessi, poi cliccheremo su nuovo e poi su elabora.

Notate come dalla massa numerica gli esiti di questo filtraggio e come vengano esclusi i numeri dispari

Osserviamo da vicino il filtro escludi le posizioni indicate

Filtri opzionali

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

Abbiamo escluso le posizioni 2 e 4

Scegli una tipologia di filtro

05 [Escludi tutte le POSIZIONI indicate...]

Risultato

2#4

[Nuovo](#) [Elimina](#)

[Modifica](#) [Reset](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
05 [Escludi tutte le POSIZIONI indicate...]	1#2#5

Scegli una tipologia di filtro

05 [Escludi tutte le POSIZIONI indicate...]

Risultato

1#2#5

Per utilizzare il filtro "Escludi le Posizioni indicate", lo sceglieremo dalla casella a discesa, poi nella casella "risultati" scriveremo quali posizioni escludere. Cliccheremo su "nuovo" e poi su elabora.

Dalla elaborazione noterete come, rispetto alla originaria massa numerica, vengano esclusi i numeri che si trovavano al 1°, 2° e 5° posto.

Buttons: Nuovo, Elimina, Modifica, Reset, Carica da file..., Salva su file...

Osserviamo da vicino il filtro escludi le cadenze, decine e figure

Per escludere le decine, o le cadenze, o le figure useremo la notazione seguente :

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
06 [Escludi tutti i numeri di CADENZA...]	1

Escludiamo la cadenza 1

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

1

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

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
07 [Escludi tutti i numeri di FIGURA...]	2#3

Escludiamo la figura 2 e 3

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

2#3

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

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
08 [Escludi tutti i numeri di DECINA...]	1#4

Escludiamo la decina 1 e 4

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

1#4

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

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
06 [Escludi tutti i numeri di CADENZA...]	1#2#5

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

1#2#5

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

Per escludere determinate cadenze,MA IL DISCORSO VALE ANCHE PER LE DECINE E FIGURE, ci basterà scegliere la tipologia di filtro,poi inserire le CADENZE,O DECINE,O FIGURE DA ESCLUDERE

cliccare su Nuovo e poi su Elabora.

Otterremo risultati numerici nei quali non saranno presenti le cadenze,o decine o figure escluse.E' un modo per verificare se qualche configurazione tra quelle scelte non produca risultati in relazione all'evento spia esaminato e quindi che potremo escludere.

Osserviamo da vicino il filtro rimpiazza(sostituisci) numeri

Tale filtro permette di sostituire o rimpiazzare numeri facenti parte delle masse numeriche in gioco nelle diverse occasioni spia attraverso una semplice notazione:poniamo di voler sostituire il numero 7 col 25,scriveremo 7#25 nella casella risultato.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
10 [Rimpiazza i numeri A,B,C con (#) i numeri D,E,F ...]	12#40

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

12#40

#

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

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
10 [Rimpiazza i numeri A,B,C con (#) i numeri D,E,F ...]	1.5.7#10.50.70

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

1.5.7#10.50.70

#

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

Qualora volessimo sostituire dei numeri presenti nelle masse numeriche con numeri personali,dovremo in primis scegliere tra i filtri "Rimpiazza i numeri etc.",poi dovremo scrivere in ordine i numeri da rimpiazzare il segno # e i numeri coi quali vogliamo rimpiazzare i precedenti.
Nell'esempio considerato : il 10 sostituirà l'1,il 50 sostituirà il 5 e il 70 sostituirà il 7.
Il rimpiazzo avverrà ogni volta che nelle masse numeriche si riscontreranno i numeri da sostituire.
Alla fine cliccheremo su elabora ed avremo i risultati ottenuti dopo il rimpiazzo di determinati valori.

Osserviamo da vicino il filtro Escludi numeri

Tale filtro permette di escludere numeri facenti parte delle masse numeriche in gioco nelle diverse occasioni spia attraverso una semplice notazione:poniamo di voler eliminare il numero 12 e 88 scriveremo : 12#88 nella casella risultato.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
09 [Escludi tutti i seguenti NUMERI A#B#C...]	12#88

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato **12#88** #

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

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
09 [Escludi tutti i seguenti NUMERI A#B#C...]	8#72#90

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato **8#72#90** #

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

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

Qualora volessimo escludere dei numeri dalla massa numerica,sceghieremo in primis il filtro,poi scriveremo nella casella Risutato i numeri da escludere separandoli con #.

Cliccheremo su Nuovo e poi su elabora.

Osserviamo da vicino il filtro Aggiungi numeri

Tale filtro permette di aggiungere numeri non facenti parte delle masse numeriche in gioco nelle diverse occasioni spia attraverso una semplice notazione:poniamo di voler aggiungere il numero 13 e 28 scriveremo : 13#28 nella casella risultato.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
11 [Aggiungi i seguenti numeri A,B,C ...]	13#28

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

13#28

#

[Nuovo](#) [Elimina](#)

[Modifica](#) [Reset](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

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...]	100.200

Scegli una tipologia di filtro

01 [Accetta solo numeri con PUNTO G compreso...]

Risultato

100.200

#

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

Osserviamo da vicino il filtro Accetta numeri con determinato ritardo

Tale filtro permette di considerare solo numeri facenti parte di determinate fasce numeriche aventi

uno specifico valore di ritardo.

Poniamo di voler considerare solo numeri aventi ritardo compreso fra 20 e 32 scriveremo :

20.32 nella casella risultato.

Filtri opzionali

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

Scegli una tipologia di filtro

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

Risultato

20.32

#

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

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

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

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 $4 + 1 = 5$.

Ultimo caso spia al concorso: ...
 Ultima data estrazione del caso spia: ...

Sezione ElleX

Filtri opzionali

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

Scegli una tipologia di filtro
 12 [Sottoinsiemistica in un range Min.Max ...]

Risultato
 1.45

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

I valori della sottoinsiemistica si inseriscono separandoli col punto. Potremo inserire qualunque range, come 2.57/3.69. L'importante è che venga utilizzato il punto come elemento divisore.

Uso del capogioco.

Scrivere capogioco facoltativo algoritmico


11..-2°T0

☒ Abbinamento ☐ Lunghetta

☒ Capogioco attivo

Per attivare il capogioco fare clicca nella casellina ☒

Anzichè il drag and drop (trascinamento) il capogioco potrà essere scritto usando il tastierino

Per entrare nel tastierino basterà fare click su 

Si aprirà la form ove potremo inserire il nostro algoritmo

Ricordo che il capogioco potrà essere utilizzato come numero che si abbina a ciascuno degli altri valori scaturenti dall'uso delle diverse routine, oppure potrà unirsi agli altri numeri scaturenti dall'uso di altre routine costituendo una lunghetta.

Capogioco >>>> elemento di abbinamento
Capogioco >>>> elemento aggiuntivo lunghetta

Spiegazione delle altre funzioni della sezione Elle

X

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca: [] Concorsi: 160 Data fine ricerca: []

Colpi di gioco: 9 Casi esaminati: []

Numero ruote su cui giocare: 1

Determinato [12345]:
☒ 1° ☒ 4° ☒
☒ 2° ☒ 5° ☒
☒ 3° ☒

Richiama pacchetto spia (*.pcs)

Carica file (.alg,.alp) []

Nuovo file .alg []

Scrivere capogioco facoltativo algoritmico

Qui inseriremo il capogioco []

☒ Abbinamento ☐ Lunghetta

☐ Capogioco disabilitato

Selezionando questa casellina abiliteremo il capogioco che avremo inserito nella griglia rossastra

Fare doppio click sx mouse per visualizzare il dettaglio delle sortite

Cliccando sul tasto **Elabora** ordineremo al software di eseguire la routine di calcolo delle migliori combinazioni.

Stato elaborazione: ...%

Ultimo caso spia al concorso: ...
 Ultima data estrazione del caso spia: ...

Info su pacchetto spia (*.pcs)

Cliccando su tale icona richiameremo una tecnica spia prima esportata

Tramite questa casella sceglieremo se giocare su una o più ruote

In questa sezione potremo scegliere se elaborare la ricerca dell'ambata in posizioni determinate o su tutte le posizioni.

Cliccando sulla Freccia bianca cerchiata in rosso selezioneremo un file alg, oppure alp. Trattasi di file in entrambi i casi contenenti algoritmi

Matrice delle sorti minime (Num / Sorte) e soglia %

N	Sorte	Soglia	N	Sorte	Soglia
1	Ambata	51 %	4	Ambo	46 %
2	Ambo	16 %	5	Ambo	56 %
3	Ambo	26 %	>5	Terno	11 %

0 ☐ primi 10 ☐ primi 20 ☐ primi 30 ☒ primi 40

Pannello

Amplificatori della massa numerica

☐ Vertibili ☐ Diam. decina
☐ Diametrali ☐ Complementi a 90
☐ Simmetrici a 91 ☐ Oscillatori

☐ Filtri opzionali disabilitati

Questo pannello ci permette di aggiungere agli algoritmi calcolati da Lotto X i relativi vertibili, simmetrici a 91, diametrali etc. Basterà selezionare la casella che giace affianco di ciascun amplificatore.

Html 10

CrossWIN

Radiale Ruota

Elabora

Cliccando sulla icona libro visualizzeremo in formato web i risultati che appariranno nella griglia dove ora scriviamo dopo che sia ultimata la elaborazione.

La matrice delle sorti minime

Matrice delle sorti minime (Num / Sorte) e soglia %

N	Sorte	Soglia	N	Sorte	Soglia
1	Ambata	51 %	4	Ambo	46 %
2	Ambo	16 %	5	Ambo	56 %
3	Ambo	26 %	>5	Terno	11 %

Scorrendo le caselle potremo scegliere sia la percentuale di accettabilità che la sorte di quella combinazione algoritmica.

Tale funzione si attiva dopo aver scelto il file algoritmico da processare e dopo aver lanciato la elaborazione. Il file algoritmico, che viene richiamato tramite la freccia bianca in cerchio rosso, potrà contenere anche combinazioni miste, cioè algoritmi per ambata, algoritmi di ambo, algoritmi in

terzine,quartine etc.Sapete che l'algoritmo per ambata puo' essere composto da molti elementi e non presenta il segno di separazione: 1°Ba + 8 - D2NA (algoritmo di ambata);1°Ba + 8 - D2NA# F3VE (algoritmo di ambo); 1°Ba + 8 - D2NA # F3VE # D2MI(algoritmo in terzina),Notate come il segno separatore faccia distinguere fra un algoritmo e l'altro.

Proprio perchè possiamo trovarci di fronte ad un file algoritmico misto potrebbe essere opportuno attribuire a ciascun algoritmo una percentuale minima di accettabilità.Se nel file algoritmico misto sono contenuti algoritmi per ambata (come 1°Ba + 8 - D2NA) potremo impartire a Lotto X l'ordine di accettare solo quelle ambate che superino lo sbarramento del 50%,oppure di una percentuale a nostra scelta.In questo caso,in corrispondenza della voce ambata (la numero 1) indicheremo la % minima di accettabilità utilizzando l'agevole casella a discesa.

Eguualmente,se nel file misto sono presenti algoritmi di ambo (come 1°Ba + 8 - D2NA # F3VE # D2MI) potremo indicare la soglia minima di accettabilità e la esprimeremo in percentuale scegliendola in corrispondenza della voce "ambo" (la numero 2).Attenzione:anche nella casella due possiamo scegliere come sorte minima l'ambata anzichè di ambo,così come nella casella 3,possiamo scegliere dall'ambata fino all'ambo.

Allo stesso modo procederemo per le terzine,per le quartine ,per le cinquine e per quei file algoritmici che contengono sestine,settine,ottine,novine,decine etc.

Ad esempio,poniamo che il file algoritmico sia composto da una ambata,un ambo e una terzina.

In corrispondenza della casella n.1 indicheremo la sorte minima dell'ambata e tale scelta si riferirà all'algoritmo che all'interno del file rappresenta l'ambata.

In corrispondenza della casella n.2 potremo indicare come sorte minima sia l'ambata che l'ambo.(1°Ba + 8 - D2NA # F3VE # D2MI) Inserendo come sorte minima l'ambata e attribuendo la percentuale,diremo a LottoX di scegliere il file algoritmico che rappresenta l'ambo solo se superi la % minima da noi indicata.

In corrispondenza della casella n.3 potremo indicare come sorte minima sia l'ambata,sia l'ambo che il terno.Il software,in questo caso,con riferimento alla casella 3, andrà a valutare se l'algoritmo della terzina,contenuto nel file alg, soddisfi la percentuale da noi indicata come soglia minima.

Riepilogo: quando utilizziamo nel processo di elaborazione un file algoritmico misto sarà opportuno scegliere per ciascuna sorte la % minima che vogliamo accettare.Dopodichè sarà possibile lanciare la elaborazione e visualizzare i risultati ottenuti.

I risultati ottenuti li visualizzeremo nella griglia algoritmica e ciascuno di essi rispetterà quelle percentuali di accettabilità che abbiamo indicato nella "**matrice delle sorti minime**"

La ricorsività

La ricorsività

Importanza capitale assume l'analisi ricorsiva che potrà essere effettuata su ruota singola,su coppia di ruote ,su terne,su 4 ruote,su 5 ruote e fino a tutte le ruote comprendendo,se del caso,anche la ruota Nazionale.

Colpi di gioco
 Casi esaminati

Numero ruote su cui giocare

1
1
2
3
4
5
6
7
8

R

Con grande semplicità nella casella a fianco sceglieremo la ruota o le ruote sulle quali giocare. Sarà, poi, Lotto X a intercettare i migliori compartimenti in base al principio della ricorsività

Principio: qualunque sia l'evento spia processato, Lotto X ci fornirà la indicazione della ruota o delle ruote migliori, ove quegli algoritmi abbiano avuto le migliori performances.

L'analisi ricorsiva su singola ruota fa sì che Elle X analizzi il file alg o alp su ciascuna singola ruota in automatico ed esponga i risultati ottenuti, secondo una modalità decrescente, nella griglia che accoglie i valori di elaborazione. In automatico ci fornirà la migliore ruota sulla quale giocare, quando si verifica quell'evento spia, includendo nella descrizione anche i risultati tabellari e descrittivi. (compendio, descrizione tecnica)

L'analisi ricorsiva su coppia di ruote fa sì che Elle X analizzi il file alg o alp su ciascun gruppo di due ruote in automatico (le coppie di ruote sono 55) ed esponga i risultati ottenuti, secondo una modalità decrescente, nella griglia che accoglie i valori di elaborazione. Ricorderete che abbiamo a disposizione 11 ruote, qualora queste 11 ruote fossero raggruppate a due a due otterremmo 55 gruppi di due ruote (come se sviluppassimo un sistema di 11 numeri in ambi). In automatico ci fornirà la migliore coppia di ruote sulle quali giocare, quando si verifica quell'evento spia, includendo nella descrizione anche i risultati tabellari e descrittivi. (compendio, descrizione tecnica)

L'analisi ricorsiva su terne di ruote fa sì che Elle X analizzi il file alg o alp su ciascun gruppo di tre ruote in automatico ed esponga i risultati ottenuti, secondo una modalità decrescente, nella griglia che accoglie i valori di elaborazione. Ricorderete che abbiamo a disposizione 11 ruote, qualora queste 11 ruote fossero raggruppate a tre a tre otterremmo

165 gruppi di tre ruote (come se sviluppassimo un sistema di 11 numeri in terzine).

L' analisi ricorsiva su 4 o più ruote di ruote fa sì che **Elle X analizzi il file alg o alp su ciascun gruppo di quattro o più ruote in automatico** ed esponga i risultati ottenuti,secondo una modalità decrescente,nella griglia che accoglie i valori di elaborazione. Ricorderete che abbiamo a disposizione 11 ruote,qualora queste 11 ruote fossero raggruppate a 4 a 4 otterremmo 330 gruppi di 4 ruote (come se sviluppassimo un sistema di 11 numeri in quartine).

Grazie all'analisi ricorsiva non avremo più la necessità di individuare la ruota o le ruote migliori di gioco,poiché sarà lo stesso *Elle X* a fornircele su di un piatto argenteo.

Immaginando di processare una spia qualunque e di averla richiamata nella sezione Elle x,dopo aver scelto il file alg che più riteniamo opportuno.Immaginiamo di aver impartito al software di elaborare l'analisi ricorsiva su 4 ruote: ebbene,il software per ciascuno dei 330 gruppi di 4 ruote individuerà quello migliore e tale risultato ce lo esporrà a video.

Il principio M

Lotto X è un software modulare **TOTALMENTE DINAMICO,OVE GLI OUTPUT,GLI ALGORITMI DELLE PREVISIONI,LE COMBINAZIONI IN GIOCO PREVEDONO L'UTILIZZO DEL principio Emme (sigla M).**

Tale principio permette di realizzare modelli **previsionali in nessuna ipotesi fissi**,grazie ai quali costruiremo tecniche che non necessitano in anticipo della scelta della ruota,in quanto la ruota o ruote di gioco verranno intercettate dal programma in base a criteri innovativi, tra i quali spicca quello della ricorsività,del quale già abbiamo sopra discusso.

Il Principio M prevede che i risultati ottenuti grazie all'uso degli algoritmi vengano processati in riferimento al compartimento,o compartimenti,definiti **M-Ruota,oppure M-Ruote.**

Fino ad oggi siamo stati abituati a prescegliere in anticipo oltre che la ruota/e di verifica dell'evento spia, anche la ruota/e ove giocare le combinazioni. In sintesi procedevamo nel modo seguente: richiamavamo la tecnica, sceglievamo il file alg e lanciavamo la elaborazione. In questo modo ottenevamo i risultati della elaborazione sulla ruota/e scelta per il gioco.

L'utilizzo del Principio M stravolge questo modo di formazione delle previsioni e delle tecniche. Direte voi: in che modo? Beh, noi abbiamo intercettato un indice da attribuire alle previsioni articolandolo in base ai mesi nei quali ricade la previsione stessa. Intercettato ciascuno dei mesi nei quali ricade la previsione al rispettivo indice vien collegato un "valore di raccordo" in modo che possa scaturire la precisa indicazione della ruota/e di gioco.

Spesso, troverete espressioni del tipo **M[+1] ; M[+2] ; M[+4];M[+5];M[+6]** e così di seguito. Tale notazione significa che la previsione andrà giocata sommando all'indice del mese il valore di raccordo che è quello riscontrabile dopo il segno + nella parentesi quadra.

Avremo, di conseguenza, una rappresentazione dinamica della/e ruota/e di gioco senza che vi siano principi di fissità.

Vediamo nello specifico il significato concreto della notazione usata dal **"principio M"**.

Per ben comprendere questo principio attribuiamo a ciascun mese dell'anno un numero in modo tale che:

gennaio =1febbraio=2**marzo=3**Aprile=4**maggio=5**giugno=6**

luglio=7agosto=8**settembre=9**ottobre=10**
****novembre=11**dicembre=12**

Inoltre ciascuna ruota sarà costituita da un numero, in modo che
Bari=1;Cagliari=2;Firenze=3

Genova=4;Milano=5;Napoli=6;Palermo=7;Roma=8;Torino=9;Venezia=10;Nazionale=11

Significato delle diverse notazioni

M[+1] = giocare la previsione sulla ruota ottenuta sommando al numero del mese **il valore di raccordo 1**

Ipotizzando che M= febbraio, otterremo: ruota di gioco = M cioè 2 (al mese di febbraio corrisponde il 2) più 1 = 3. Quindi la ruota di gioco è la terza vale a dire Firenze;

M[+2]= giocare la previsione sulla ruota ottenuta sommando al numero del mese **il valore di raccordo 2**

Ipotizzando che M= ottobre, otterremo: ruota di gioco = M cioè 10 (al mese di ottobre corrisponde il 10) più 2 = 12. Atteso che le ruote di gioco sono 11 si riconta reiniziando da quella di Bari.

Di conseguenza, essendo la Nazionale la 11-esima ruota, la 12-esima ruota sarà Bari,

la 13-esima sarà Cagliari; la 14-esima sarà Firenze; la 15-esima sarà Genova; la 16-esima sarà Milano; la

17-esima sarà Napoli; la 18-esima sarà Palermo e così di seguito.

Regola generale: M = mese >>> ogni mese ha un proprio indice >> se dalla somma tra indice mese più valore di raccordo si ottiene un numero superiore a 11 sottrarre quest'ultimo numero.

Nell'esempio di cui sopra se $M+2 = 12$, allora $12-11 = 1$ valore che corrisponde alla ruota di Bari

Ecco uno screenshot di quanto apparirà nella griglia delle previsioni:

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca: 27/02/2007 Concorsi: 300 Data fine ricerca: 27/01/2009

Colpi di gioco: 8 Casi esaminati: 16

Numero ruote su cui giocare: 1

Determinato [12345]

☒ 1° ☒ 4° ☒ 2° ☒ 5° ☒ 3°

Richiama pacchetto spia (*.pcs)

Carica file (.alg,.alp) 190 numeri alg

Nuovo file .alg

Scrivere capogioco facoltativo algoritmico

☐ Abbinamento ☐ Lunghetta

☐ Capogioco disabilitato

C:\Documents and Settings\Myname\Desktop\LottoX\Tecniche\74 su bari.pcs

Ultimo caso spia al concorso: 8017

Ultima data estrazione del caso spia: martedì 27 gennaio 2009

Indici temporali: Qualunque

Indice annuale:

Indice giornaliero:

Sorte: Estratto nella serie 74

Posizioni analizzate: [12345] (es. [125] significa che si è analizzata la 1°, 2° e 5° posizione.)

Ruota di condizione: BARI

Posizioni analizzate ritardi: [12345] (es. [125] significa che si è analizzata la 1°, 2° e 5° posizione.)

Ruota di condizione ritardi: BARI

Intervallo ritardo analizzato: 0.300

Casi spia trovati: 16

Matrice delle sorti minime (Num / Sorte) e soglia %

N	Sorte	Soglia	N	Sorte	Soglia
1	Ambata	51 %	4	Ambo	46 %
2	Ambo	16 %	5	Ambo	56 %
3	Ambo	26 %	>5	Terno	11 %

Pannello

Amplificatori della massa numerica

☐ Vertibili ☐ Diam. decina

☐ Diametrali ☐ Complementi a 90

☐ Simmetrici a 91 ☐ Oscillatori

☐ Filtri opzionali disabilitati

0 ☐ primi 10 ☐ primi 20 ☐ primi 30 ☒ primi 40

NG	Algoritmi	Favorevoli	Casi	NdC scoperti	Punti	Ultime Ruote di Gioco
627	87..	75,00 %	12	6 8 9 16	1	M [+7] >>> RO
629	89..	75,00 %	12	5 7 10 16	1	M [+7] >>> RO
212	32..	68,75 %	11	3 4 5 10 16	1	M [+3] >>> GE
501	51..	68,75 %	11	3 8 9 12 16	1	M [+6] >>> PA
632	02..	68,75 %	11	2 3 7 15 16	1	M [+8] >>> TO
835	25..	68,75 %	11	4 11 12 15 16	1	M [+10] >>> NZ
895	85..	68,75 %	11	5 7 12 14 16	1	M [+10] >>> NZ
934	34..	68,75 %	11	1 4 7 13 16	1	M [+0] >>> BA
9	09..	62,50 %	10	5 9 10 11 13 16	1	M [+1] >>> CA
52	52..	62,50 %	10	3 5 6 11 15 16	1	M [+1] >>> CA
68	68..	62,50 %	10	6 7 10 11 15 16	1	M [+1] >>> CA
104	14..	62,50 %	10	2 3 7 12 13 16	1	M [+2] >>> FI

Stato elaborazione: Finito! Casi da esaminare: 16

Html 10

CrossWIN

Jump to next...

Radicale Ruota

Elabora

Facendo doppio click sui valori che troviamo nella colonna Ultime ruote di gioco, otterremo la seguente schermata :

Report statistico coppie algoritmiche di base

Coppia Algoritmica: 87.. - sorte esaminata: Ambata - Colpi di gioco: 8

NdC	Data evento spia	Combinazioni in gioco	Capogioco	Primo esito
1	sabato 12 maggio 2007	87		5 ^a
2	sabato 11 agosto 2007	87		6 ^a
3	sabato 22 settembre 2007	87		7 ^a
4	martedì 02 ottobre 2007	87		2 ^a
5	martedì 08 gennaio 2008	87		8 ^a
7	martedì 10 giugno 2008	87		3 ^a
10	sabato 18 ottobre 2008	87		7 ^a
11	giovedì 30 ottobre 2008	87		2 ^a
12	martedì 25 novembre 2008	87		8 ^a
13	martedì 09 dicembre 2008	87		1 ^a
14	martedì 23 dicembre 2008	87		2 ^a
15	sabato 03 gennaio 2009	87		8 ^a

L'evento spia si è manifestato nel mese di gennaio, il quale ha valore 1.
 Il principio M ci fornisce l'algoritmo $M[+7]$. Quindi, siccome $M=1$ (gennaio) + 7 = 8
 8 è la ruota di gioco della nostra previsione. La ottava ruota = Roma
 Quindi su Roma dovremo giocare il numero 87.

Casi vincenti: $(12 / 16) = 75,00 \%$
 Max casi negativi consecutivi: 2
 Ritardo attuale in casi: 1
 Ultime Ruote di gioco: RD
 Matematica sommativa applicata alle ruote: $M[+7]$ con M = mese in cui si è manifestato evento spia
 Ultima data evento spia: martedì 27 gennaio 2009
 Ultima decodifica dei 1 numeri: 87
 Algoritmo Capogioco:
 Ultima decodifica Capogioco:

Tipo di analisi: IndexMat
 Determinato [12345]
 Stato degli amplificatori di massa numerica

Html
 Esporta filtro numerico

Nell'esempio sopra esposto abbiamo applicato la ricorsività su una sola ruota, qualora avessimo scelto il valore due nella casella "numero ruote su cui giocare", avremmo ottenuto una informazione diversa:

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca: 27/02/2007 Concorsi: 300 Data fine ricerca: 27/01/2009

Colpi di gioco: 8 Casi esaminati: 16

Numero ruote su cui giocare: 2

Determinato [12345]

Richiama pacchetto spia (*.pos)

Qui abbiamo scelto la ricorsività su 2 ruote

Carica file (.alg, .alp) 190 numeri.alg

Nuovo file .alg

Scrivere capogioco facoltativo algoritmico

Abbinamento Lunghetta

Capogioco disabilitato

Matrice delle sorti minime (Num / Sorte) e soglia %

N	Sorte	Soglia	N	Sorte	Soglia
1	Ambata	51 %	4	Ambo	46 %
2	Ambo	16 %	5	Ambo	56 %
3	Ambo	26 %	>5	Terno	11 %

Pannello

Amplificatori della massa numerica

☐ Vertibili ☐ Diam. decina

☐ Diametrali ☐ Complementi a 90

☐ Simmetrici a 91 ☐ Oscillatori

☐ Filtri opzionali disabilitati

Noterete come applicando la ricorsività su due ruote, in base al principio M le ultime ruote di gioco presentano come algoritmo M[+1 +10] che tradotto significa giocare la previsione su Ca/Naz

NG	Algoritmi	Favorevoli	Casi	NdC scoperti	Punti	Ultime Ruote di Gioco
790	70..	93,75 %	15	16	1	M [+1 +10] >>> CA NZ
819	09..	93,75 %	15	16	1	M [+1 +0] >>> BA CA
160	70..	87,50 %	14	10 16	1	M [+1 +2] >>> CA GE
247	67..	87,50 %	14	4 16	1	M [+1 +4] >>> CA MI
262	82..	87,50 %	14	9 16	1	M [+1 +4] >>> CA MI
481	31..	87,50 %	14	10 16	1	M [+1 +7] >>> CA RO
537	87..	87,50 %	14	6 16	1	M [+1 +7] >>> CA RO
639	09..	87,50 %	14	13 16	1	M [+1 +9] >>> CA VE
697	67..	87,50 %	14	15 16	1	M [+1 +9] >>> CA VE
14	14..	81,25 %	13	7 12 16	1	M [+1 +2] >>> CA FI
20	20..	81,25 %	13	6 11 16	1	M [+1 +2] >>> CA FI
31	61..	81,25 %	13	1 7 16	1	M [+1 +2] >>> CA FI

Stato elaborazione: Finito! Casi da esaminare: 16 10 di 55

La funzione CrossWIN

La funzione CrossWIN è presente nella sezione Elle X e si attiva dopo aver eseguito una qualunque elaborazione. Nella figura sopra esposta abbiamo cliccato sul tasto "Elabora" ottenendo i risultati che appaiono in griglia. La valutazione approfondita di questi risultati avviene cliccando sulla icona denominata "CrossWIN".



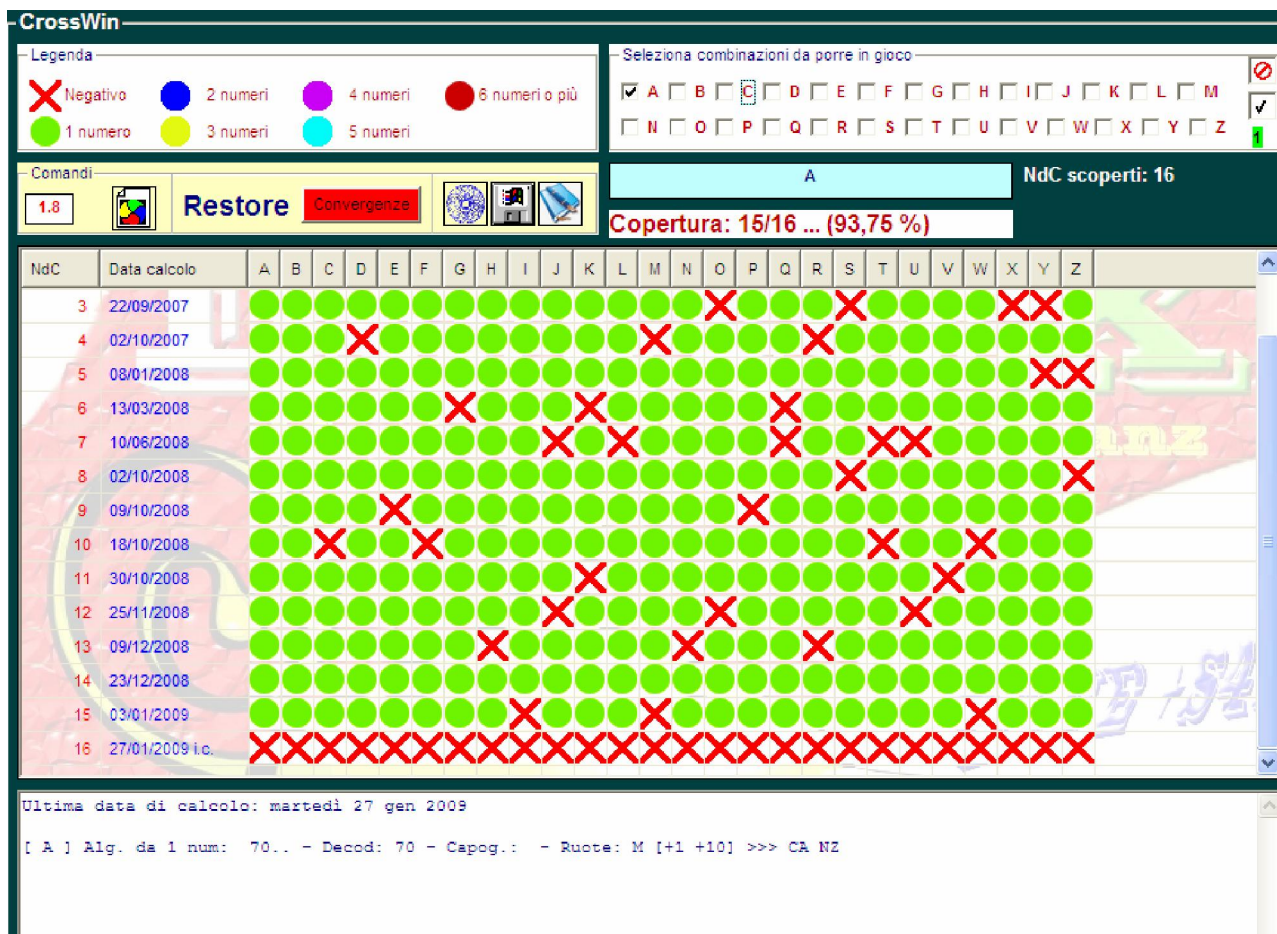
CrossWIN

Siete curiosi di sapere cosa accade dopo aver cliccato su?



CrossWIN

Eccovi serviti:



Spieghiamo passo per passo le singole funzioni presenti nella sezione CrossWIN.

CrossWin

Legenda

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

Comandi

1.8 **Restore** **Convergenza**

Il valore della X nella griglia colorata ci indica che quel caso è stato negativo; il valore del pallino verde nella griglia colorata ci indica che c'era un solo numero in gioco che ha fornito esito positivo; il valore del pallino blu si riferisce agli ambi (nella griglia colori non è presente, ma immaginando che lo fosse) ci avrebbe indicato che i due numeri in gioco avevano prodotto l'esito; il valore del pallino giallo che si riferisce alle terzine (nella griglia colori non è presente, ma immaginando che lo fosse), ci avrebbe indicato la sortita dell'esito e così continuando coi pallini degli altri colori)

Riepilogo:

- X = valore negativo
- Pallino verde = esito di ambata con 1 numero
- Pallino blu = esito con due numeri
- Pallino giallo = esito con tre numeri
- Pallino viola = esito con 4 numeri
- Pallino celeste = esito con 5 numeri
- Pallino marroncino = esiti con 6 o più numeri

E' importante capire che i colori indicano le combinazioni in ambi, in terzine, in quartine, in quinte, in sestine o più. Noi potremmo valutare i colori blu, cioè di due numeri, anche per la sorte di ambata; così come potremmo valutare il colore giallo (le terzine) sia per la sorte di ambata, che di ambo, che di terno. Quindi sarà possibile visualizzare in questa griglia pallini gialli che abbiano realizzato l'ambata, l'ambo o il terno; pallini viola che abbiano realizzato l'ambata, l'ambo, il terno o la quaterna. La colorazione dipenderà dalla sorte minima che abbiamo inserito nella matrice della pagina precedente.

NdC	Data calcolo	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	22/09/2007											
4	02/10/2007				X							
5	08/01/2008											
6	13/03/2008											
7	10/06/2008											
8	02/10/2008											
9	09/10/2008											
10	18/10/2008				X							
11	30/10/2008											
12	25/11/2008											
13	09/12/2008											
14	23/12/2008											
15	03/01/2009											
16	27/01/2009 i.c.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Poniamo, ad esempio, che la matrice contenga al numero due la ricerca per la sorte di ambata.

1	Ambata	51	%	4	Ambo	48	%
2	Ambata	9	%	5	Ambo	56	%
3	Ambo	26	%	>5	Terno	11	%

In questo caso nella griglia colori otterremo risultati con Pallini blu, cioè due numeri che abbiano fornito l'esito minimo di ambata. Allo stesso modo se nella matrice al n.3 avessimo scelto la voce ambo, la griglia colori avrebbe potuto contenere pallini gialli (terzine) a copertura dell'ambo come minimo

CrossWin

Legenda

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

Comandi

1.8 **Restore** **Convergenza**

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 NdC scoperti: 16

Copertura: 15/16 ... (93,75 %)

Tramite questa griglia potremo scegliere una colonna, due colonne... le colonne a nostra scelta. Ogni colonna è contrassegnata da una lettera Dalla A alla Zeta. Nel nostro caso abbiamo scelto la colonna A. Visualmente noteremo che non abbia prodotto esiti negativi, garantendo una copertura di 15/16. Dopo aver checkato, o scelto la colonna A, in basso viene descritto l'algoritmo che ha prodotto la copertura dei 15/16. La informazione della copertura ci viene fornita non appena selezioniamo una colonna. Infatti il risultato viene imprigionato qui:

Copertura: 15/16 ... (93,75 %)

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
6	13/03/2008																										
7	10/06/2008																										
8	02/10/2008																										
9	09/10/2008																										
10	18/10/2008																										
11	30/10/2008																										
12	25/11/2008																										
13	09/12/2008																										
14	23/12/2008																										
15	03/01/2009																										
16	27/01/2009 i.c.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Ultima data di calcolo: martedì 27 gen 2009

[A] Alg. da 1 num: 70.. - Decod: 70 - Capog.: - Ruote: M [+1 +10] >>> CA NZ

Qui viene descritto l'algoritmo corrispondente alla Lettera A

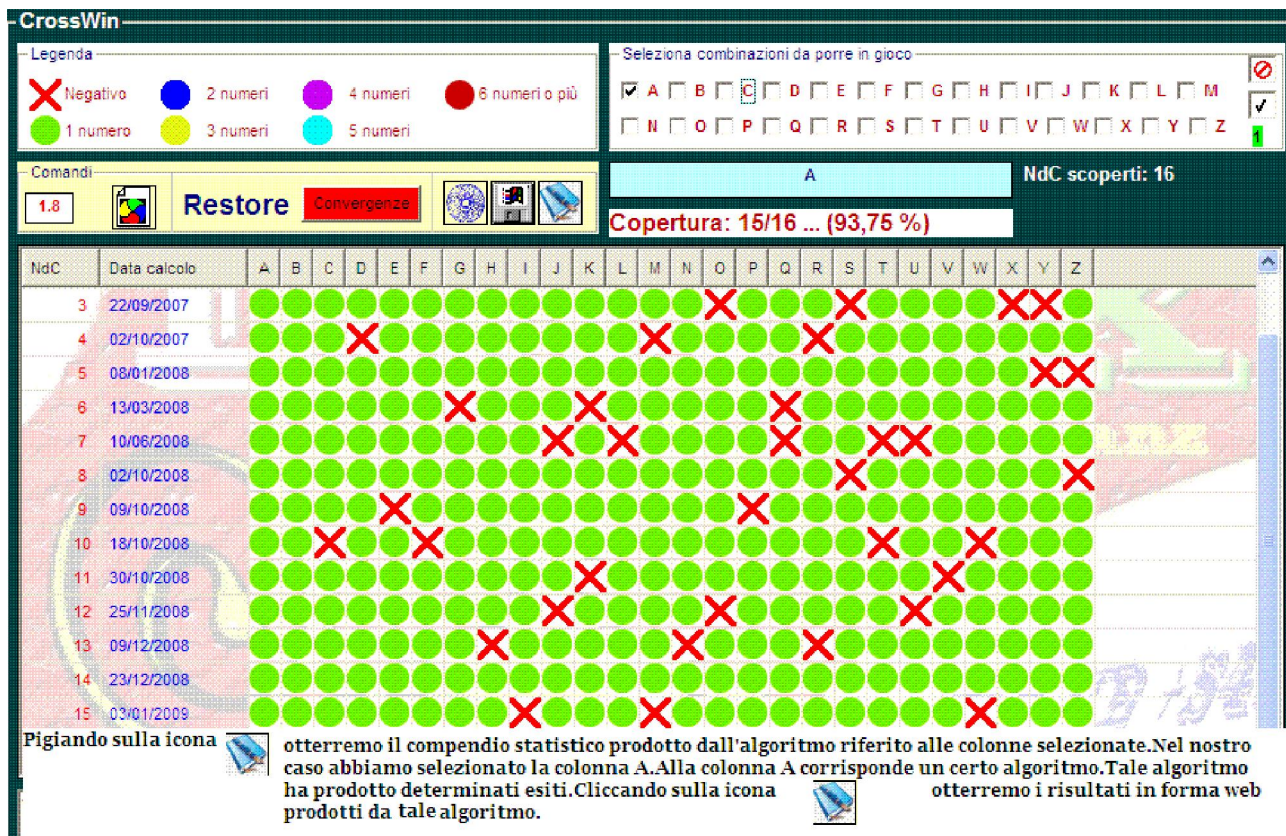
ai 7 colpi, quindi avremo un quadro della tecnica diverso da quello di partenza, perchè sapremmo come si sarebbe comportata la medesima tecnica ipotizzando un gioco dal 3° colpo al 7° colpo (seguendo l'esempio).

Cliccando sul pulsante Convergenze, Lotto X esporrà per l'eventuale caso in corso se ci sono previsioni (numeri) convergenti.

La convergenza viene evidenziata con Lettere C di diverso colore e tonalità.

Per conoscere l'eventuale convergenza, basta selezionare le colonne di appartenenza delle Lettere C dello stesso colore. In tal modo i valori in gioco verranno esposti nella griglia bianca che giace sotto la griglia colori. Da tale griglia potremo verificare quali numeri siano in convergenza.

**Spiegazione degli altri pulsanti
CrossWIN**



Ecco le risultanze statistiche

Stampa Chiudi > Copia in Word > Copia in Excel Suggerimenti per la stampa

Report Esiti

Data inizio ricerca: 27/02/2007

Data fine ricerca: 27/01/2009

Colpi di gioco: 8

Posizioni esaminate: [12345] (es. [125] significa aver analizzato il DETERMINATO nelle posizioni 1°,2° e 5°)

----- Evento spia esaminato -----

Indici temporali: Qualunque

Indice annuale:

Indice giornaliero:

Sorte: Estratto nella serie 74

Posizioni analizzate: [12345] (es. [125] significa che si è analizzata la 1°,2° e 5° posizione.)

Ruota di condizione: BARI

Posizioni analizzate ritardi: [12345] (es. [125] significa che si è analizzata la 1°,2° e 5° posizione.)

Ruota di condizione ritardi: BARI

Intervallo ritardo analizzato: 0.300

Casi spia trovati: 16

Ultimo caso spia al concorso: 8017

Ultima data estrazione del caso spia: martedì 27 gennaio 2009

ElleX

Algoritmi in gioco:

Ultima data di calcolo: martedì 27 gen 2009

[A] Algoritmo: 09.. - Ultima decodifica: 09 - Capogioco: - Ruote di gioco: M [+1 +0] >>> BA CA

Copertura: 15/16 ... (93,75 %)

Colpi di gioco: 9 - ... - ...

Stato degli amplificatori di massa numerica

Vertibili: disattivati

Diametrali: disattivati

Diam. decina: disattivati

Complementi a 90: disattivati

Simmetrici a 91: disattivati

Legenda dei simboli letterali usati da LottoX 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, 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
1	12/05/2007	3° c: Ambata 09 NA

CrossWin

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
☐ N ☐ O ☐ P ☐ Q ☐ R ☐ S ☐ T ☐ U ☐ V

Comandi

1.8



Restore

Convergenze



A

NdC

Copertura: 15/16 ... (93,75 %)

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
-----	--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Dopo aver selezionato una o più colonne, qualora cliccassimo sulla icona a forma di floppy disk, cioè

salveremo i relativi algoritmi in un file di estensione ".alp". Il file alp è simile ad un file alg.

Come il file alg, anche il file .alp conterrà algoritmi. La differenza consiste nella circostanza che mentre il file alg contiene solo algoritmi omogenei, cioè ambate, oppure solo ambi, oppure solo terzine, oppure solo quartine, cinque, sestine etc, IL FILE ALP potrà contenere anche combinazioni miste, come ambate e terzine.

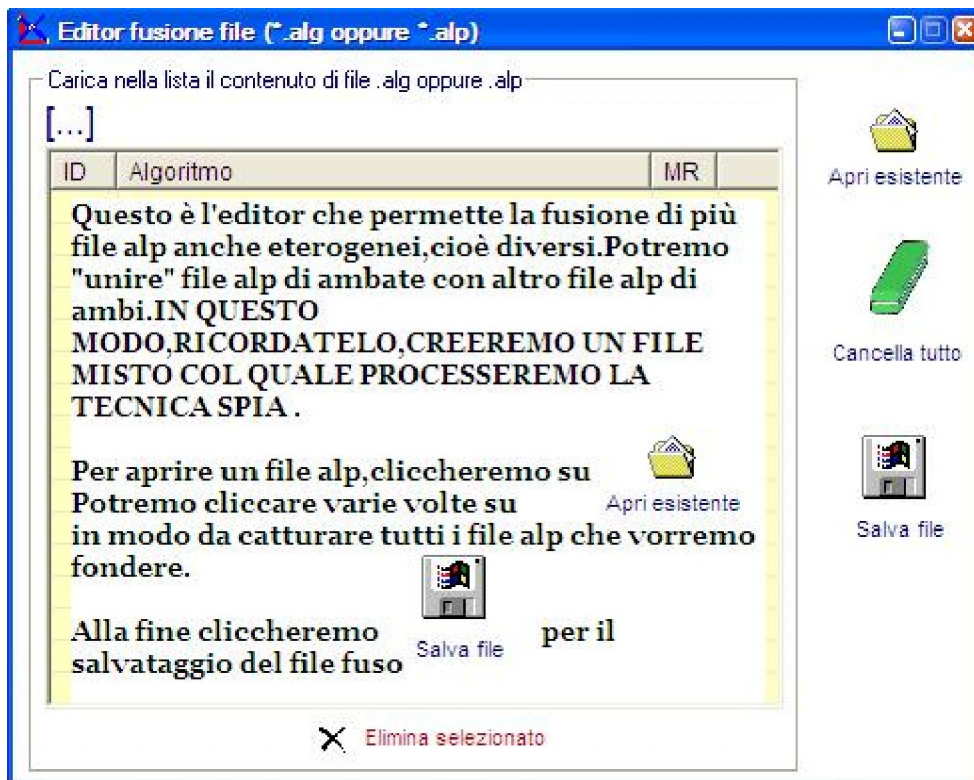
Questa differenza è fondamentale perché ci consentirà di elaborare tecniche di ogni tipo costituite da elementi eterogenei. Avete presente metodi di una ambata, due ambi e una terzina? Con i file alp è possibile creare anche questo tipo.

Dopo aver selezionato le colonne volute non faremo altro che scegliere diversi algoritmi. Gli algoritmi li salviamo sotto forma di file Alp cliccando sulla icona a forma di floppy disk.

Poniamo la ipotesi di aver salvato diversi file alp, uno contenente ambate, un altro contenente ambi e un terzo contenente terzine. Qualora vorremmo effettuare una fusione, una unione tra questi 3 file in modo da creare un file alp soltanto, costituito da ambate, ambi e terzine, non dovremo fare altro che cliccare sulla icona a forma di floppy disk e scegliere i file alp da fondere. Si aprirà l'editor di file alp.



Ecco di seguito come si struttura l'editor dei file alp.



Cancella tutto

Cliccando su questo pulsante cancelleremo tutti i dati esposti nell'editor.



Elimina selezionato

Cliccando su questo pulsante elimineremo solo quell'algoritmo della griglia selezionato col mouse.

Riepilogo file Alp

Ma a cosa ci serviranno i file misti? Fino ad ora non risultava così agevole creare tecniche a copertura attraverso l'uso di due ambate e 3 ambi, oppure due ambate e 1 terzina, oppure usando combinazioni miste in base alle personali esigenze.

Con i file alp tale gap è stato superato perchè potremo unire tra di loro diversi file algoritmici, potremo fonderli, pur contenenti algoritmi non omogenei, in modo da pervenire ad un unico file di tipo misto.

Ma a cosa ci servirà il file misto? Essenzialmente a verificare la copertura degli eventi spia che stiamo analizzando senza per questo ricercare coperture solo basate sulle ambate, oppure solo basate sugli ambi, oppure solo basate sulle terzine. Potremo coprire gli eventi in modo ottimale casomai usando il capogioco come elemento di maggior copertura eventi e gli ambi come elementi di copertura residuale.

Non riscontreremo alcun limite nella formazioni di tali file misti e noi ci adopereremo a strutturali passo dopo passo. Immaginate l'ipotesi che da un processo si ottenga una ambata che copra 10 casi su 15. Potremo salvare tale file come .alp e successivamente ricercare la copertura dei 5 eventi residuanti attraverso l'uso di ambi, oppure di terzine. Immaginiamoci di aver intercettato una terzina che copra i 5 eventi residuali e immaginiamo di salvare tale terzina come file alp. Alla fine avremo ottenuto due file alp che presi congiuntamente garantiscono la copertura degli eventi spia esaminati. A questo punto usando la funzione della fusione dei file alp potremo ottenere un solo file, definito misto, composto da un'ambata e una terzina che potremo salvare e utilizzare ogni altra volta si manifestasse lo stesso evento spia: che magnificenza, che straordinarietà che ha questa funzione.

Potreste obiettare: e dove lo richiameremo questo file alp fuso, come lo utilizzeremo?

La risposta è estremamente semplice: avete presente la funzione di Elle x ove vengono caricati fi file alg? Ebbene la medesima funzione potrà essere usata per richiamare i file alp ottenuti dalla fusione, oppure anche file alp singoli, ottenuti da un primitivo processo di elaborazione.

Avete chiaro in mente che i file alp fusi rappresentano niente altro che una matrice contenente algoritmi disomogenei coi quali

verificare se è riscontrabile la copertura degli eventi spia processati?

Provate a eseguire la medesima operazione con i file alg semplici: vi troverete di fronte a matrici omogenee, a algoritmi costituiti da ambate, oppure da ambi, oppure da terzine.

Con i file alp, invece, gli algoritmi contenuti sono a copertura delle sorti più disparate, dall'ambata all'ambo, al terno e grazie a essi si possono strutturare tecniche "cosiddette a incastro", laddove ciò che non viene coperto dalle ambate, troverà copertura negli ambi, o nelle terzine e viceversa.