

Modulo Previsione

La funzione è accessibile facilmente dal menù laterale cliccando sulla voce "Previsione" o dal menù in alto alla voce previsioni ,scegliendo la sottovoce "previsioni algoritmiche.

Con Grid 90 grazie a siffatto modulo denominato "**Previsione**" potremo sottoporre ad analisi tutti gli eventi spia catturati nella sezione dedicata.

Sarà utile ricordare che:

EVENTI SPIA: Sono quegli accadimenti numerici riferiti al quadro estraionale che vengono presi come riferimento per trovare combinazioni o configurazioni numeriche che con maggior frequenza si siano palesati nelle estrazioni successive all'evento stesso.

STUDIOSI DEL PASSATO hanno ricavato "tabelle miracolose" le quali ci indicavano i numeri da mettere in gioco dopo l'uscita dell'evento spia. Queste tavole, sempre le stesse, hanno fornito esiti per brevi periodi di tempo in quanto l'attrazione fra numero spia e le combinazioni sortite successivamente deve intendersi in modo non statico, ma dinamico.

Chiariamo un concetto di fondo: le spie catturabili con Grid 90 sono miliardi di tipi diversi: questo significa che unendo tutti i software nostri e non nostri e moltiplicandone la potenza di cattura per centinaia di volte non potremo mai raggiungere la quantità incommensurabile, incalcolabile, indicibile di eventi analizzabili dal ***Monster Software.***

Ecco un elenco estremamente semplificato degli accadimenti spia catturabili.

- *tutte le tipologie possibili e immaginabili di Spie nel continuo e a passo estraionale;*
- *tutte le tipologie di Spie periodiche e cicloquadratiche ;*
- *tutte le tipologie di Spie matriciali complesse, ipercomplesse, multiple;*
- *tutte le tipologie di Spie numeriche semplici e cluster point, anche a passo estraionale;*
- *tutte le tipologie di Spie temporali, mensili, annuali, settimanali;*
- *tutte le tipologie di spie basate sulla teoria della circuitazione e della esclusione;*

- *tutte le tipologie di spie basate sui numeri netti, quantità e posizione;*
- *tutte le tipologie di spie basate sui numeri globali, ;*
- *tutte le tipologie di spie equazionali-funzionali e spie equazionali-nidificate.*

Ad esempio:



Ad esempio: (attenzione la funzione, la formula è quella scritta dopo il segno eguale. Fun_x = funzione)

- ✓ **FUN_1=DEC** Esempio DEC(03) = Decina del 3°BA** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_2=NUM** Esempio NUM(07)= 2° ESTRATTO DI CAGLIARI. Con 07 si indica la posizione. Essa, infatti, è la settima casella nel quadro estrazionale e corrisponde appunto al secondo numero estratto su CAGLIARI.** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_3=FIG** Esempio FIG(13)= FIGURA DEL 3° ESTRATTO FIRENZE**** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_4=CAD** Esempio CAD(54) = CADENZA DEL 4° ESTRATTO NAZIONALE** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_5=SQR** Esempio SQR(55) = RADICE QUADRATA DEL 5° ESTRATTO NZ** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_6=VER** Esempio VER(55) = VERTIBILE DEL 5° ESTRATTO NAZIONALE** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_7=DDE** Esempio DDE(55) = DIAMETRALE DECINA DEL 5° NZ** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_8=DIA** Esempio DIA(55) = DIAMETRALE DEL 5° NZ** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_9=S91** Esempio S91(55) = SIMMETRICO A 91 DEL 5° NZ** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_10=C90** Esempio C90(55) = COMPLEMENTO A 90 DEL 5° NZ** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_11=DIS** Esempio DIS(01.05) = DISTANZA FRA 1°BA e 5°BA** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_12=DIF** Esempio DIF(21.25) = DIFFERENZA ASSOLUTA fra 1° MI e 5°MI ** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_13=UNI** Esempio UNICD(01.55) = UNIONE della Cadenza 1°BA e Decina 5°NZ, oppure UNIW(02.53) = UNIONE fra il complemento90 del 2°BA ed il diametrale del 3°NZ. Le due lettere finali indicano, quindi, cosa UNIRE. C=Cadenza, D=Decina, F=Figura, V=Vertibile, Y=Complemento90, S=Simmetrico91, W=Diametrale, J=Diametrale in Decina** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_14=LUN** Esempio LUN09{1}(01.78.89) = prende la lunghetta FISSI 01.78.89 su Torino (il valore dopo LUN può essere uno dei seguenti Ba = 01 ; Ca = 02, Fi = 03; Ge = 04; Mi = 05; Na = 06; Pa = 07; Ro = 08; To = 09; Ve = 10; Naz = 11) di 1 concorso precedente e indica i punti realizzati.**
- ✓ **FUN_15=LUX** Esempio LUX09{1}(01.02.55) = preleva le posizioni 1Ba, 2Ba e 5Nz su Torino (il valore dopo LUX può essere uno dei seguenti Ba = 01 ; Ca = 02, Fi = 03; Ge = 04; Mi = 05; Na = 06; Pa = 07; Ro = 08; To = 09; Ve = 10; Naz = 11) di 1 concorso fa e indica i punti totalizzati ** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_16=LUV** Esempio LUV09{1}(01.02.55) = preleva le posizioni 1Ba, 2Ba e 5Nz su Torino (il valore dopo LUV può essere uno dei seguenti Ba = 01 ; Ca = 02, Fi = 03; Ge = 04; Mi = 05; Na = 06; Pa = 07; Ro = 08; To = 09; Ve = 10; Naz = 11) di 1 concorso fa e le confronta con quelle di Torino del concorso attuale** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_17=SOM** Esempio SOM09{1}(85.44.23) = prende le 10 somme su Torino (il valore dopo SOM può essere uno dei seguenti Ba = 01 ; Ca = 02, Fi = 03; Ge = 04; Mi = 05; Na = 06; Pa = 07; Ro = 08; To = 09; Ve = 10; Naz = 11) di 1 concorso fa e le confronta con le somme 85.44.23**
- ✓ **FUN_18=DSV** Esempio DSV09{1}(85.44.23) = prende le 10 distanze su Torino (il valore dopo DSV può essere uno dei seguenti Ba = 01 ; Ca = 02, Fi = 03; Ge = 04; Mi = 05; Na = 06; Pa = 07; Ro = 08; To = 09; Ve = 10; Naz = 11) di 1 concorso fa e le confronta con le distanze 85.44.23**
- ✓ **FUN_19=DSI** Esempio DSI{1}(01.02.11) = prende le ruote Ba.Ca.Nz a due a due di 1 concorso fa e indica quante coppie**

di ruote hanno distanze ISOTOPE svincolate** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 11**

- ✓ **FUN_20=SOI** Esempio SOI{1}(01.02.11) = prende le ruote Ba.Ca.Nz a due a due di 1 concorso fa e indica quante coppie di ruote hanno somme ISOTOPE svincolate** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 11****
- ✓ **FUN_21=ACO** Esempio ACO{1}(01.02.11) = prende le ruote Ba.Ca.Nz a due a due di 1 concorso fa e indica quante coppie di ruote hanno come minimo l'ambo in comune** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 11****
- ✓ **FUN_22=AIS** Esempio AIS{1}(01.02.11) = prende le ruote Ba.Ca.Nz a due a due di 1 concorso fa e indica quante coppie di ruote hanno ambi isotopi in comune** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 11****
- ✓ **FUN_23=CLU** Esempio CLU21{1}(18.20.89) = analizza la terzina fissa 18.20.89 (ma anche lunghette maggiori) e indica quante coppie di ruote presentano almeno 2 punti su ruota A e 1 punto su ruota B o viceversa.**
- ✓ **FUN_24=SUM** Esempio SUM(01.05) = SOMMA 1°BA e 5°BA e procede, eventualmente, a fare il fuori 90.** valori ammessi nelle parentesi tonde () = da 01 a 55****
- ✓ **FUN_25=ATR** Esempio ATR(01.05.55) = Calcola area del TRIANGOLO che si forma disponendo sul cerchio ciclotomico il valore del 1°BA, 5°BA e 5°NZ. Il valore max che può assumere l'area del triangolo è 300, nel caso di terzine simmetriche come ad esempio la 30.60.90. L'AREA DEL TRIANGOLO è: $A \times B \times C / 4r(90)$. Utilizzando ATR(01.05.55)+ ATR(01.06.55) SI OTTERRA' L'AREA DEL QUADRILATERO. UTILIZZANDO IL TRIPLO ATR SI OTTERRA' L'AREA DEI POLIGONI.**
- ✓ **FUN_26=RAD** Esempio RAD{2}(09) = Calcola la RADICE QUADRATA del numero composto dai 5 estratti sulla ruota di TORINO**notazione(09), di 2 concorsi precedenti **Notazione {2}**. La ruota 01 è BARI, la 02 CAGLIARI e così via fino alla 11 che è la ruota NAZIONALE (Trattasi dei valori inclusi fra parentesi tonde). I concorsi a ritroso esaminabili sono max 9 e tale parametro è opzionale.**
- ✓ **FUN_27=PIR** Esempio PIR{9}(07) = Calcola la PIRAMIDE del numero formato dai 5 estratti sulla ruota di PALERMO **Notazione (07)** di 9 concorsi precedenti **Notazione {9}**. La ruota 01 è BARI, la 02 CAGLIARI e così via fino alla 11 che è la ruota NAZIONALE (Trattasi dei valori inclusi fra parentesi tonde). I concorsi a ritroso esaminabili sono max 9 e tale parametro è opzionale.**
- ✓ **FUN_28=RIT** Esempio RIT{3}(55) = Calcola il ritardo del 5° numero estratto sulla ruota Nazionale** notazione (55)** di tre concorsi prima **notazione {3}**Il valore del ritardo viene misurato facendo riferimento a un attimo prima della sua estrazione dall'urna. (Se nell'ultima estrazione sortisce il 25, il ritardo viene calcolato facendo riferimento al periodo che precede la sua estrazione. I concorsi a ritroso esaminabili sono max 9 e tale parametro è opzionale.**

L'analisi condotta da **Grid 90** concerne la individuazione dei migliori algoritmi a copertura di estratto semplice, estratto determinato, ambo, terno, quaterna e cinquina.

Le configurazioni assumibili dagli output o dai file-tecnica sono : ambate e abbinamenti, **ESTRATTO DETERMINATO**, coppie, terzine, quartine, cinquine, sestine, settine, ottine, novine, decine, undicine, dodicine, tredicine, quattordicine, quindicine, sedicine, diciassette, diciottine... etc PER OGNI SORTE.

Sia l'ambata che gli abbinamenti , oltre all' **ESTRATTO DETERMINATO** e alle **LUNGHETTE** espresse in coppie, terzine, quartine...etc potremo sceglierle in base a moltissimi principi e ad ogni principio corrisponde un modello previsionale.

In Grid 90, nella sezione previsione, sono presenti molti prototipi previsionali e tantissimi strumenti di amplificazione e ottimizzazione della massa numerica.

Prototipi previsionali

- modello dinamico "Autofull";
- modello dinamico "OneStep";
- modello dinamico "Ricorsiva 1 ruota";
- modello dinamico "Ricorsiva 2 ruote";
- modello dinamico "Ricorsiva ruote di rilevamento";
- modello di "richiama una tecnica alx"

Prototipi di amplificazione e ottimizzazione:

filtraggio con amplificatori della massa numerica (vertibili, diametrali, diametrali in decina, oscillatori etc)
filtraggio, ottimizzazione e classificazione tassonomica con approfondimento A-Fast, A-Medium e A-Deep;
filtraggio cadenzale, figurale, decinale, e posizionale;
filtraggio frequenziale basato sui ritardi e sulla sottoinsiemistica;
filtraggio escludente e includente e filtraggio rimpiazzante;
filtraggio cadenzo-dinamico, figural-dinamico e decinal-dinamico;
filtraggio punto G e filtraggio basato sui pari e dispari.

Ogni e qualunque accadimento è assoggettabile a strumenti di valutazione convergenziale:

equilibrio instabile;
strutture e modelli predittivi Multitek;
strutture e modelli predittivi GestTek;
strutture e modelli predittivi convergenze e superconvergenze.



Ogni e qualunque accadimento è assoggettabile a strumenti di costruzione e ottimizzazione:

autogeneratore di tecniche spia;
autogeneratore di sub eventi spia;
generatore file sistemistico-algoritmici;
strutturazione delle giocate in base a progressioni master.

La modalità di scelta degli algoritmi si è dimostrata, dai vari test condotti, **la più vincente probabilisticamente.**

I risultati di qualsivoglia 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.***

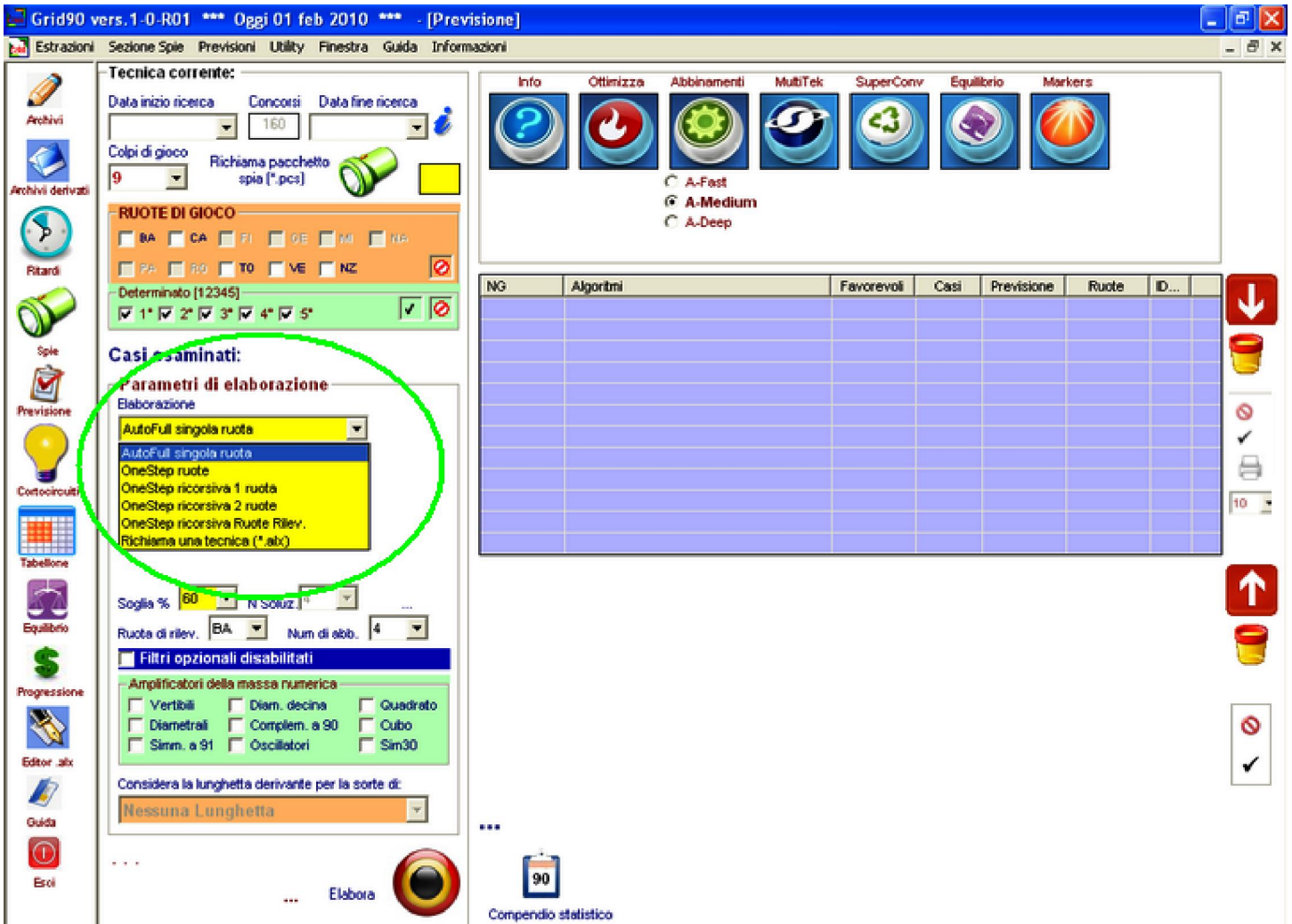
Avremo modo di salvare, **oltre il pacchetto spia catturate, anche gli algoritmi utilizzati per ciascuna tecnica di modo che potremo, all'occorrenza, richiamarli senza dover ex novo riscrivere i parametri e reintercettare i migliori algoritmi.**

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

Ecco alcuni screenshot della sezione previsionale.

The screenshot displays the Grid90 software interface for the 'Previsione' (Prediction) section. The window title is 'Grid90 vers.1-0-R01 *** Oggi 01 feb 2010 *** - [Previsione]'. The menu bar includes 'Estrazioni', 'Sezione Spie', 'Previsioni', 'Utility', 'Finestra', 'Guida', and 'Informazioni'. The interface is divided into several panels:

- Tecnica corrente:** Includes search parameters like 'Data inizio ricerca', 'Concorsi' (set to 160), and 'Data fine ricerca'. It also features 'Colpi di gioco' (set to 9) and 'Richiama pacchetto spia (*.pcs)'. Below this is the 'RUOTE DI GIOCO' section with checkboxes for various wheel types (BA, CA, FI, DE, MI, TP, PA, TO, VE, NZ) and a 'Determinato (12345)' section with checkboxes for numbers 1-5.
- Casi esaminati:** Contains 'Parametri di elaborazione' with a dropdown menu set to 'AutoFull singola ruota'. A dropdown for '2° Ambito' is open, showing options: 'Vertibile', 'Diametrale', 'Diam. decina', 'Complemento 90', 'Simmetrico 91', 'Aggiungo +1', 'Aggiungo -1', and 'Personalizzata'. Below this are 'Filtri opzionali disabilitati' and 'Amplificatori della massa numerica' with checkboxes for 'Vertibili', 'Diam. decina', 'Quadrato', 'Diametrali', 'Complem. a 90', 'Cubo', 'Simm. a 91', 'Oscillatori', and 'Sim30'. A note states 'Considera la lunghetta derivante per la sorte di: Nessuna Lunghetta'.
- Top Panel:** Features icons for 'Info', 'Ottimizza', 'Abbinamenti', 'MultiTek', 'SuperConv', 'Equilibrio', and 'Markers'. Below these are radio buttons for 'A-Fast', 'A-Medium' (selected), and 'A-Deep'.
- Data Table:** A table with columns: 'NG', 'Algoritmi', 'Favorevoli', 'Casi', 'Previsione', 'Ruote', and 'ID...'. The table is currently empty.
- Bottom Panel:** Includes an 'Elabora' button, a 'Compendio statistico' icon with the number '90', and a '90' icon.
- Left Sidebar:** Contains various utility icons such as 'Archivi', 'Archivi derivati', 'Ritardi', 'Spie', 'Previsione', 'Costo/corrotti', 'Tabellone', 'Equilibrio', 'Progressione', 'Editor .txt', 'Guida', and 'Esit'.
- Right Sidebar:** Contains a vertical toolbar with icons for download, trash, refresh, print, and other functions.



The screenshot shows the Grid90 software interface. The title bar reads "Grid90 vers. 1-0-R01 *** Oggi 01 feb 2010 *** [Previsione]". The menu bar includes "Estrazioni", "Sezione Spie", "Previsioni", "Utility", "Finestra", "Guida", and "Informazioni".

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca: 26/02/2008, Concorsi: 300, Data fine ricerca: 26/01/2010
 Colpi di gioco: 9, Richiama pacchetto spia (*.pcs)

RUOTE DI GIOCO

BA CA FI DE MI RA
 PA RO TO VE NZ

Determinato [12345]
 1* 2* 3* 4* 5*

Casi esaminati: 3

Parametri di elaborazione

Elaborazione: OneStep ruote
 2° Ambata: Vertibile

Soglia %: 60, N Soluz.: 4
 Ruota di rilev.: BA, Num di abb.: 4










Filtri opzionali disabilitati

Amplificatori della messa numerica
 Vertibali Diam. decina Quadrato
 Diametrali Complem. a 90 Cubo
 Simm. a 91 Oscillatori Sin30

Considera la lunghetta derivante per la sorte di:
 Nessuna Lunghetta
 Nessuna Lunghetta
 Ambata
 Ambo
 Terzo
 Quaterna
 Cinquina

Compendio statistico

Table with 7 columns: NG, Algoritmi, Favorevoli, Casi, Previsione, Ruote, ID... (The table content is mostly empty).

-  Dopo aver selezionato l'algoritmo DALLA LISTA VIOLA, cliccando sulla freccia ROSSA CON DIREZIONE GIU', INSERIREMO IL MEDESIMO ALGORITMO NELLA LISTA GIALLA
-  Dopo aver selezionato uno o più algoritmi cliccando sulla icona cestino li cancelleremo
-  Tramite l'icona ✓ selezioneremo tutti gli algoritmi in lista
-  Tramite l'icona ⊗ deselexeremo gli algoritmi checkati, abilitati
-  Tramite questa casella a discesa potremo esportare e stampare le statistiche degli algoritmi presenti nella lista viola. Potremo esportare 10, 20, 30 e tutti gli algo.
-  Dopo aver selezionato l'algoritmo DALLA LISTA GIALLA, cliccando sulla freccia ROSSA CON DIREZIONE SU, INSERIREMO IL MEDESIMO ALGORITMO NELLA LISTA VIOLA
-  Dopo aver selezionato uno o più algoritmi cliccando sulla icona cestino li cancelleremo
-  Tramite l'icona ✓ selezioneremo tutti gli algoritmi in lista
-  Tramite l'icona ⊗ deselexeremo gli algoritmi checkati, abilitati

Iniziamo a spiegare, passo dopo passo, ciascuna singola funzione:

Tecnica corrente:

Data inizio ricerca Concorsi Data fine ricerca


Colpi di gioco Richiama pacchetto spia (*.pcs)  

RUOTE DI GIOCO

BA CA FI GE MI NA
 PA RO TO VE NZ 

Determinato [12345]

1° 2° 3° 4° 5° 

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

e sceglieremo il file dei casi spia catturati

Casi esaminati: 3

Richiamato il pacchetto spia, sceglieremo la ruota o le ruote di gioco abilitate. Nella maschera è presente anche la funzione di scelta dell'estratto determinato nelle sue diverse posizioni. Selezionare la posizione è semplice, bastando checkare la casella di riferimento.

Data inizio ricerca

Tramite questa agevole casella a discesa potremo scegliere la data di inizio ricerca con inizio dal 1945.

Data fine ricerca

Tramite questa agevole casella a discesa potremo scegliere la data di fine ricerca con inizio dal 1945.

Colpi di gioco

Qui abbiamo modo di poter scegliere il numero dei colpi di gioco da 1 a 50.

RUOTE DI GIOCO

BA CA FI GE MI NA
 PA RO TO VE NZ 

 **Ipotizzando di aver selezionate delle ruote, cliccando su questa icona le deselectioneremo.**

Tramite questa form sceglieremo la ruota o le ruote di gioco. Ovviamente, se il nostro software ha attivate due ruote solo su questi due compartimenti potremo calcolare la previsione.

Determinato [12345]


1° 2° 3° 4° 5° 

Esso seleziona tutte le posizioni.

 **Serve a deselectionare le posizioni checkate, abilitate**

Tramite questa form possiamo scegliere le posizioni di gioco dell'estratto.

Notiamo che è presente una icona contraddistinta da una i piuttosto grande e di colore azzurro. Clicchiamo su di essa e verifichiamo cosa accade:

 Cliccando sulla icona "i" si aprirà una finestra che farà visualizzare la estrazione riferita alla data di fine ricerca. La form vi permetterà anche di visualizzare, sempre con riferimento alla estrazione di fine ricerca, le rispettive cadenze, decine, figure, simmetrici a 91, complementi a 90, distanze, somme e piramidi. Per scegliere uno dei tipi di visualizzazione sopra riportati, basterà cliccare sulla freccia direzionale (quella col senso rivolto in giù).

Analisi all'estrazione di martedì 10 febbraio 2009

Pannello estrazioni

Ruota	1°	2°	3°	4°	5°
BARI	89	40	60	18	56
CAGLIARI	56	90	55	79	65
FIRENZE	90	42	77	07	24
GENOVA	07	59	57	66	64
MILANO	18	61	90	05	04
NAPOLI	80	02	68	45	71
PALERMO	47	80	40	90	42
ROMA	11	74	29	08	13
TORINO	46	67	51	20	85
VENEZIA	70	33	54	43	88
NAZIONALE	09	24	52	18	64

*** Usare le due frecce direzionali su e giù ***

Simmetrici a 91

- Distanze
- Complementi a 90
- Diametrali
- Diametrali in decina
- Simmetrici a 91**
- Vertibili
- Piramidi
- Radici quadrate

Analisi all'estrazione di martedì 27 gennaio 2009

Cadenze

Ruota	1°	2°	3°	4°	5°
BARI	4	9	4	8	1
CAGLIARI	4	2	9	3	6
FIRENZE	1	2	4	6	9
GENOVA	3	5	6	2	3
MILANO	4	0	1	9	5
NAPOLI	5	0	9	5	4
PALERMO	1	9	2	7	2
ROMA	0	9	8	8	4
TORINO	9	4	9	6	0
VENEZIA	1	9	5	2	3
NAZIONALE	6	4	0	2	8

*** Usare le due frecce direzionali su e giù ***

Cadenze

Analisi all'estrazione di martedì 27 gennaio 2009

Distanze

Ruota	1-2	1-3	1-4	1-5	2-3	2-4	2-5	3-4	3-5	4-5
BARI	35	30	4	43	5	39	8	34	13	43
CAGLIARI	42	45	39	18	3	9	24	6	27	33
FIRENZE	19	33	15	18	38	34	37	18	15	3

GENOVA	42	27	29	30	21	13	12	34	33	1
MILANO	16	43	5	9	31	21	25	38	34	4
NAPOLI	25	36	30	41	29	35	24	6	5	11
PALERMO	8	31	26	9	23	18	17	5	40	35
ROMA	1	2	42	34	1	41	35	40	36	14
TORINO	25	40	37	1	25	12	24	13	41	36
VENEZIA	8	44	21	12	36	13	4	23	32	9
NAZIONALE	22	36	44	28	14	22	6	8	8	16

*** Usare le due frecce direzionali su e giù ***

Distanze

Nella sezione "Previsione", ***DOPO AVER CATTURATO L'EVENTO SPIA***, sono possibili **6 tipi diversi di elaborazione**:

1. **AutoFull singola ruota**
2. **OneStep Ruote**
3. **One Step ricorsiva 1 ruota**
4. **One Step ricorsiva 2 ruote**
5. **One Step ricorsiva ruote di rilevamento**
6. **Richiama una tecnica alx**

Parametri di elaborazione

Elaborazione

OneStep ruota

AutoFull singola ruota

OneStep ruote

OneStep ricorsiva 1 ruota

OneStep ricorsiva 2 ruote

OneStep ricorsiva Ruote Rilev.

Richiama una tecnica (*.alx)

Per la scelta basterà selezionare uno dei tipi di elaborazione.

Qualunque sia il modello di elaborazione prescelto, AutoFull, Onestep ruote etc. esso permetterà di intercettare automaticamente, ma anche interattivamente un capogioco, determinato o non determinato di tipo algoritmico considerato il migliore tenuto conto della soglia % minima di accettabilità e degli eventuali filtri opzionali utilizzati; oppure di intercettare masse numeriche ANCHE MISTE in coppie, terzine, quartine, cinque, sestine, settine, ottine...quindicine etc derivanti da una precedente elaborazione, da una precedente tecnica, oppure frutto dello sviluppo di sistemi algoritmici.

Se ad esempio, utilizzassi come procedimento di elaborazione il "**Richiama una tecnica alx**", esso potrebbe essere composto da combinazioni miste di ambi, terzine, ambate semplici, estratti determinati, cinque, decine: non c'e' limite, né ci sarà ostacolo alla scelta delle combinazioni da giocare. Non avremo il vincolo di dover puntare esattamente ciò che il software ci consiglia, quanto potremo modificare, ampliare, ridurre, ritoccare, semplificare, desemplicizzare, articolare, massimizzare, ottimizzare, approfondire, mistificare, amalgamare, estrarre, elidere, aggiungere, pennellare, A-

**Deepizzare , A -Mediumizzare,
A-Fastesizzare le combinazioni algoritmiche, sebbene frutto di un consiglio di
Grid 90.**

Di un qualunque accadimento spia da noi scelto, potremo generare diverse tecniche di gioco e poi assemblarle, compenetrarle, renderle osmotiche, fruire dei suoi aspetti olistici, purificarle senza depauperarne il senso e la potenza e applicarle al "pacchetto casi spia posto sotto esame". Uno stesso accadimento del quadro estrazionale potrà essere diversamente trattato, salvo poi coercizzare e obbligare gli output verso un solo obbiettivo: ottenere la vincita con brillantissima e strabocchevole minimizzazione dei costi.

Se conoscete dieci modi per trattare uno stesso evento spia, essi rappresentano ben poca cosa rispetto alle modalità di trattamento "sensibilizzato" di Grid 90, ove le operatività e le possibilità sono leggermente superiori a quelle definibili sconfinata.

Procedendo nella disamina delle diverse funzioni, troviamo successivamente alla casella inerente il tipo di elaborazione quella della scelta della eventuale seconda ambata.

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 ruote

2ª Ambata
Vertibile

Soglia %

Ruota di rilev. BA Num di abb. 4

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).

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.

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 capogico

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

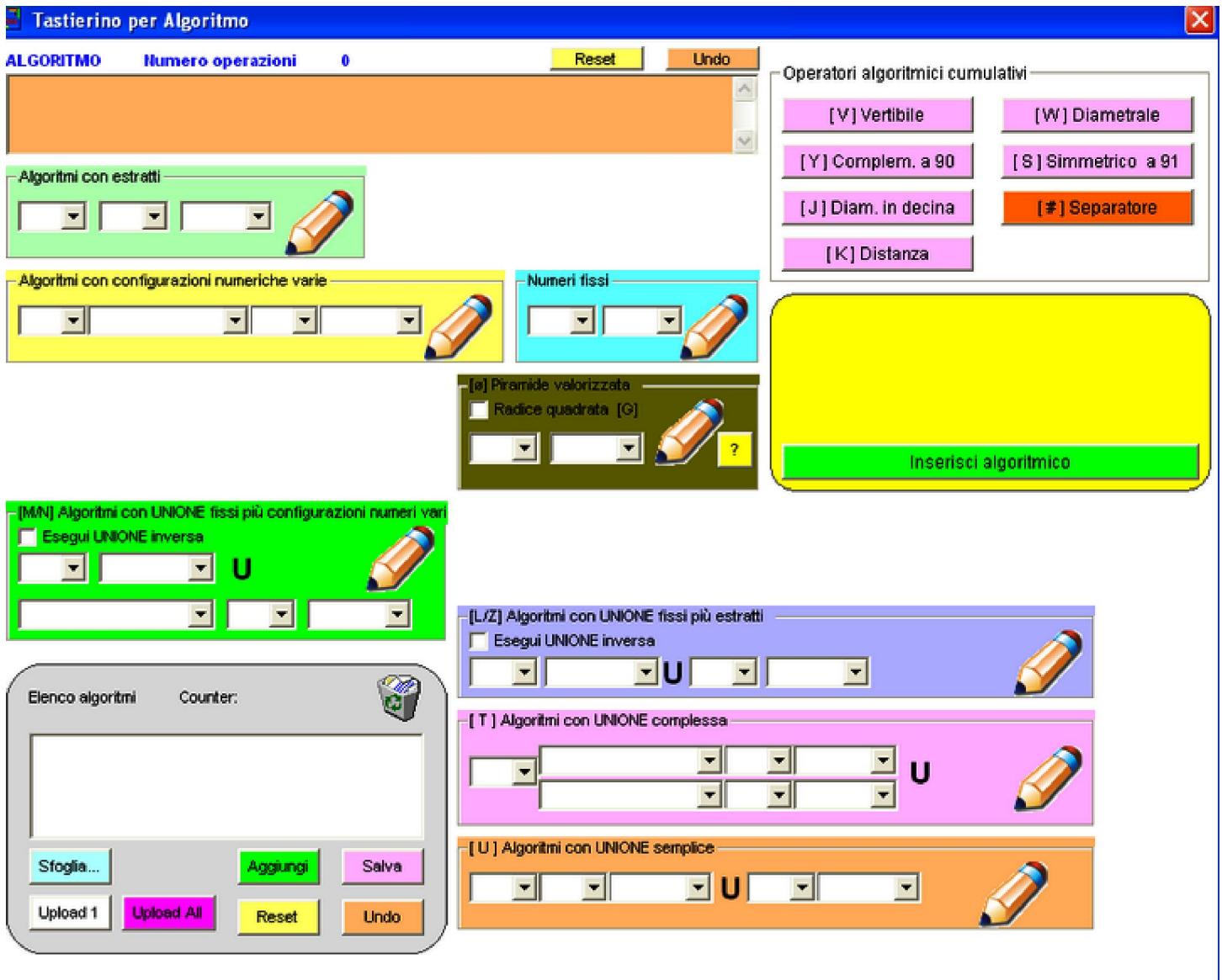


Alla apertura del tastierino numerico potremo inserire uno, due, tre..quattro etc capogiochi che fungeranno come algoritmi di ambata alternativi all'algo calcolato di default dal software.

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 capogiochi. 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.

Cliccando sulla icona  si aprirà il tastierino numerico nel quale potremo introdurre formule tra i tipi più disparati:



Procedendo nella disamina delle diverse funzioni, troviamo

Soglia % minima ambata

Soglia % min ambata 60

Soluzioni indicative 60

Ruota di rilevamento 61

Numeri di abbinamento 62

Filtri opzionali disabilitati 63

Considera la lunghetta derivante per la sorte di: 64

Indica la % minima di casi che dovranno essere coperti con successo per la sorte di ambata 65

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 capogiochi che abbiano nei periodi pregressi coperto favorevolmente il 70% dei casi.

Qualora la scelta elaborativa fosse AutoFull, la scelta della percentuale di Soglia minima restituirebbe la miglior ambata comunque rispondente alla % minima di copertura, oltre agli abbinamenti.

Qualora la scelta elaborativa fosse OneStep ruota otterremmo tutte le ambate soddisfacenti la condizione di soglia minima.

Qualora scegliessimo OneStep ricorsiva 1 o 2 ruote, o One Step ricorsiva Ruote di rilevamento 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 %.

N Soluz. 4

Quando scegliamo come elaborazione la "Autofull" dovremo oltre a indicare la soglia % minima di copertura dell'ambata, anche i numeri di abbinamento che troveremo apposti in un'agevole casella a discesa dalla quale potremo attingere.

Quando scegliamo come elaborazione la "OneStep ruote" dovremo indicare la soglia % minima di copertura dell'ambata, poi indicheremo i numeri di abbinamento che verranno rintracciati "materialmente" nella fase successiva di elaborazione.

Quando scegliamo come elaborazione la "*AutoStep ricorsiva 1 o 2 ruote o ricorsiva ruote di rilevamento*" dovremo indicare la soglia % minima di

copertura dell'ambata 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 .Poi indicheremo i numeri di abbinamento che verranno rintracciati "materialmente" nella fase successiva di elaborazione.

La ruota di Rilevamento

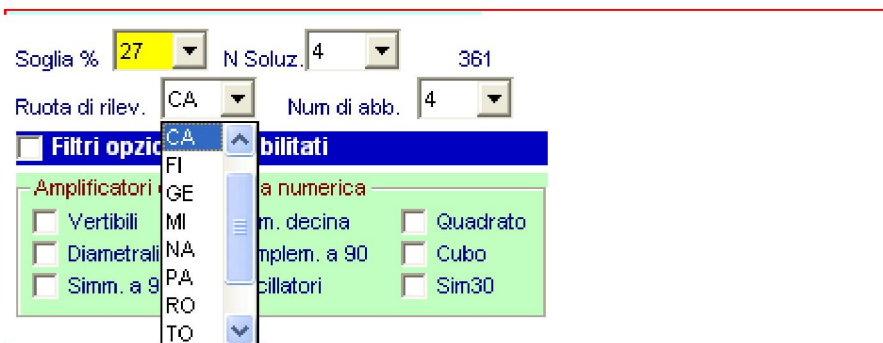
In Grid 90 avremo la possibilità di scegliere **la ruota di Rilevamento** grazie alla casella a discesa apposita. Ruota di rilevamento significa ruota di Calcolo, cioè la ruota i cui estratti verranno presi a base per la calcolo degli algoritmi per ambata. Qualora scegliessimo Bari, impartiremmo al software l'ordine di intercettare gli algoritmi strettamente inerenti e calcolati con riferimento ai soli estratti sulla ruota di Bari.

Variando la ruota di Rilevamento avremo modo di individuare le migliori soluzioni algoritmiche riscontrabili su quella ruota di calcolo.

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 **MILIARDI** gli accadimenti spia catturabili , per ciascuno di esso avremo **incalcolabili modi** differenti di realizzare le tecniche. Siamo di fronte a una massa sconfinata di soluzioni possibili le quali, a loro volta, potranno essere ulteriormente affinate con i potentissimi e straordinari elementi di ottimizzazione, ampliamento della massa numerica, filtraggi opzionali ed amenità varie.

Ruota di rilevamento



La ruota di rilevamento viene scelta dalla casella a discesa

I numeri di abbinamento



Per qualunque tecnica elaborata potremo scegliere un numero di abbinamenti da 1 a 14, utilizzando la casella a discesa.

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, sappiamo d'aver la possibilità, l'aggio di poter scegliere una o più ambate, oltre ai numeri di abbinamento, da 1 a 24. Orbene, potremo valutare l'impatto delle ambate in termini di sortite sui casi esaminati; potremo valutare l'impatto sui casi pregressi degli ambi costituiti dai capogiochi e relativi numeri di abbinamento, e potremo valutare l'impatto della lunghetta, ambata/e unite agli abbinamenti, in una sola combinazione,

in una combinazione unica.

La lunghetta potremo valutarla per ogni sorte, dall'ambata alla cinquina: ci basterà semplicemente selezionare la sorte minima della lunghetta, dall'ambata alla cinquina e cliccare su "Elabora".

Grid 90, oltre a fornirci i risultati delle singole ambate, delle ambate accoppiate ai numeri di abbinamento, ci restituirà anche i risultati forniti dalla lunghetta formata dai capogiochi uniti ai valori di abbinamento.

La lunghetta si attiva quando scegliamo uno di questi 4 tipi di elaborazione:

- **OneStep Ruote**
- **OneStep ricorsiva 1 Ruota**
- **OneStep ricorsiva 2 Ruote**
- **One step ricorsiva ruote di rilevamento.**

Parametri di elaborazione

Elaborazione
OneStep ruote

2° Ambata Diam. decina

Elaborazione
OneStep ricorsiva 1 ruota

2° Ambata Diam. decina

Elaborazione
OneStep ricorsiva 2 ruote

2° Ambata Diam. decina

Elaborazione
OneStep ricorsiva Ruote Rilev.

2° Ambata Diam. decina

Considera la lunghetta derivante per la sorte di:

Nessuna Lunghetta

Nessuna Lunghetta

Ambata

Ambo

Terno

Quaterna

Cinquina

La scelta della lunghetta è abbastanza semplice.

Essa è resa possibile quando eseguiamo una elaborazione in base alle tipologie così come indicate a lato.

La lunghetta potrà essere valutata per ogni sorte: dall'ambata alla cinquina.

Gli amplificatori della massa

numerica

Il termine amplificatori della massa numerica indica ampliamento, incremento, aumento delle combinazioni numeriche. L'ampliamento avviene partendo da una base, da qualcosa che già esista.

Infatti, se non c'è alcunché non potremmo ampliare quest'ultimo.

Qualora, invece, vi fosse qualcosa allora esso ammetterebbe una "crescita". Nel caso dei numeri, avendo a disposizione ad esempio il 23, potremo ampliare tale valore affiancandoci il vertibile e quindi ci ritroveremo con una massa numerica composta dal 23 e 32.

Questa massa numerica potrebbe ulteriormente incrementarsi aggiungendo il diametrale in decina, il complemento a 90, il simmetrico a 91.

La massa numerica funge anche da correttivo ciclotometrico ad una combinazione da giocare perchè spesso non sortisce il numero previsionato, quanto il suo vertibile, o il suo diametrale e , episodio fin troppo noto, spessissimo si appalesa la sortita del + e - 1 rispetto al numero giocato.

Gli amplificatori presenti in Grid 90 sono 9:

Amplificatori della massa numerica		
<input type="checkbox"/> Vertibili	<input type="checkbox"/> Diam. decina	<input type="checkbox"/> Quadrato
<input type="checkbox"/> Diametrali	<input type="checkbox"/> Complem. a 90	<input type="checkbox"/> Cubo
<input type="checkbox"/> Simm. a 91	<input type="checkbox"/> Oscillatori	<input type="checkbox"/> Sim30

Checkando cioè selezionando uno o più (anche tutti) gli amplificatori aggiungeremo in automatico a ciascuno degli algo elaborati da GRID 90

i rispettivi vertibili, diametrali, diametrali in decina, complementi a 90, simmetrici a 91 e gli oscillatori cioè i + 1 e - 1 il cubo, le chiusure simmetriche

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

Poniamo di aver scelto come amplificatore i vertibili. Lanciamo la elaborazione e GRID 90 provvederà a verificare sull'archivio gli esiti ottenuti dalle combinazioni base unitamente ai valori dei rispettivi vertibili. Ipotizzando che, nell'ultima previsione in corso 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 GRID 90 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.

Gli amplificatori possono agire bidirezionalmente: sia sul capogioco, o sugli eventuali capogiochi, sia sugli abbinamenti. Potremo scegliere di applicare gli amplificatori già in fase di calcolo dell'ambata/e per poi non considerarli all'atto di calcolo degli abbinamenti, oppure

potremo non tenerne conto in fase di elaborazione dell'ambata, quanto considerarli solo nel momento di computo dei numeri da affiancare al capogioco. Per selezionare uno o più amplificatori, basterà fare check sulla casellina che è adiacente alla denominazione dell'amplificatore stesso.

Amplificatori della massa numerica		
<input checked="" type="checkbox"/> Vertibili	<input type="checkbox"/> Diam. decina	<input type="checkbox"/> Quadrato
<input type="checkbox"/> Diametrali	<input checked="" type="checkbox"/> Complem. a 90	<input type="checkbox"/> Cubo
<input type="checkbox"/> Simm. a 91	<input type="checkbox"/> Oscillatori	<input type="checkbox"/> Sim30

Siccome alcuni sono pigri, di seguito troviamo una spiegazione del significato dei singoli amplificatori:

VERTIBILI:

il vertibile di un numero, si ottiene invertendo le cifre che lo compongono. Ad esempio, il numero vertibile del **34** è il **43**. Questa regola, non è applicabile per i numeretti, i numeri di cadenza 0 e cadenza 9 ed, infine, per i numeri gemelli. Per tutti questi, infatti, si può seguire un altro criterio. Di conseguenza, il vertibile di un numeretto sarà il corrispondente zerato e quindi, per il numero 2 avremo il 20. Per i numeri di cadenza 0 e cadenza 9 ed i numeri gemelli, il vertibile sarà dato dal corrispondente numeretto e, quindi, per il 10 sarà l'1, per il 69 il 6, per l'88 sarà il numero 8 e così via, anche se rimane ammissibile accettare come vertibile del gemello lo stesso numero con finale 9: ad esempio il vertibile del 69 può anche essere il 66, e come vertibile del 79 si può considerare il relativo numero gemello e cioè 77.

12-21	13-31
14-41	15-51
16-61	17-71
18-81	23-32
24-42	25-52
26-62	27-72
28-82	34-43
35-53	36-63
37-73	38-83
45-54	46-64
47-74	48-84
56-65	57-75
58-85	67-76
68-86	78-87

DIAMETRALI:

sono due numeri aventi distanza pari a 45 unità. Esempio: **5-50, 19-64, 44-89** ecc.

1-46	2-47	3-48
4-49	5-50	6-51
7-52	8-53	9-54
10-55	11-56	12-57
13-58	14-59	15-60
16-61	17-62	18-63

19-64	20-65	21-66
22-67	23-68	24-69
25-70	26-71	27-72
28-73	29-74	30-75
31-76	32-77	33-78
34-79	35-80	36-81
37-82	38-83	39-84
40-85	41-86	42-87
43-88	44-89	45-90

DIAMETRALI IN DECINA:

si tratta di due estratti, appartenenti alla stessa decina ed aventi distanza pari a 5 unità. Esempio: **53-58, 17-12.**

1-6	2-7	3-8
4-9	5-90	10-15
11-16	12-17	13-18
14-19	20-25	21-26
22-27	23-28	24-29
30-35	31-36	32-37
33-38	34-39	40-45
41-46	42-47	43-48
44-49	50-55	51-56
52-57	53-58	54-59
60-65	61-66	62-67
63-68	64-69	70-75
71-76	72-77	73-78
74-79	80-85	81-86
82-87	83-88	84-89

SIMMETRICI:

sono quei numeri che sommati danno come risultato **91**. Ad esempio, **5+86=91** o **7+84=91**. **Quando vogliamo calcolare il simmetrico a 91 di un numero x basterà fare 91 - x.**

QUADRATI:

sono quei valori che si ottengono moltiplicando moltiplicando un numero per se stesso. Ad esempio il quadrato del 10 = 10 x 10 = 100 - 90 = 10.

CUBO:

sono quei valori che si ottengono moltiplicando moltiplicando un numero per se stesso 3 volte. Ad esempio il cubo di 5 = 5 x 5 x 5 = 125 - 90 = 25.

OSCILLATORI:

sono quei valori che si ottengono sommando e sottraendo + e - 1 a un numero. Ad esempio gli oscillatori del 23 sono: 23 - 1 = 22 ** 23 + 1 = 24.

SIMM 30:

sono quei valori che si ottengono considerando i valori della terzina simmetrica di appartenenza di ciascun numero. Ad esempio: consideriamo il numero 25. Il valore Sim30 del 25 = la coppia 55.85. Infatti, il 25 fa parte della terzina simmetrica

I filtri opzionali

Facendo click , o selezionando la casellina titolata " Filtri opzionali" si aprirà una form che ci permetterà di inserire una serie di condizioni tali da limare e ottimizzare le combinazioni in gioco, gli output.

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



I filtri sono 19 e precisamente :

- 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 Freq X negli Y conc. preced.]
- 14 [Accetta CADENZA dinamica relativa sommatoria ambata/e]
- 15 [Accetta DECINA dinamica relativa sommatoria ambata/e]
- 16 [Accetta FIGURA dinamica relativa sommatoria ambata/e]
- 17 [Aggiungi INTERA CADENZA dinamica relativa ambata/e]
- 18 [Aggiungi INTERA DECINA dinamica relativa ambata/e]
- 19 [Aggiungi INTERA FIGURA dinamica relativa ambata/e]

La funzione del filtro è quella imporre condizioni alle combinazioni in gioco, in quanto ora accetta determinati numeri avverti un certo ritardo e punto G, ora esclude numeri appartenenti ad una certa cadenza, decina e figura, ora rimpiazza determinata valori con altri, ora aggiunge valori dinamici e sottoinsiemistici. Il compito del filtro è quello di attribuire alle

combinazioni in gioco una personale conformazione, una particolare strutturazione e rappresentano dei riduttori numerici di elevatissima importanza strategica.

Ad esempio, posso imporre alla ambata, o alle ambate in gioco il filtro sottoinsiemistico da 1 a 45. Questo significa che i capogiochi per essere accettati dovranno avere un valore compreso in questo range.

Posso, altresì, indicare a Grid 90 di escludere dagli output i numeri pari e considerare validi i numeri aventi un ritardo compreso fra un minimo e un massimo.

Posso impartire a Grid 90 l'ordine di validare gli output solo se non appartenenti a questa figura, o quell'altra decina.

Avendo a disposizione 19 filtri, nulla vieta di applicarne uno o più, a seconda delle necessità dell'utente.

Ma vediamo da vicino l'utilizzo di questa straordinaria routine:

Per abilitare i filtri opzionali, dovremo checkare la relativa casella in modo che essi diventino "attivi":

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato	

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

17

Risultato +

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Filtri opzionali attivi

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Cliccando su Nuovo caricheremo un filtro dalla casella Tipologia

Cliccando su Modifica modificheremo un filtro presente

Carica file ci permette di caricare un file precedentemente salvato

Salva su file ci permette di salvare un set di filtri da noi creato

elimina ci permetterà di eliminare il filtro selezionato

Reset ci permetterà di eliminare tutti i filtri presenti nella lista

Il pulsante **comprimi** assottiglia la schermata del filtro. A questo punto per ripristinarla faremo click sul pulsante **Espandi** che ci apparirà.

Comprimi

Filtri opzionali Espandi

Osserviamo da vicino il filtro escludi numeri dispari

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

Tale filtro esclude dalla massa numerica in gioco i numeri dispari.

Ovviamente l'esclusione riguarderà non solo l'ultima previsione in corso, ma anche quelle pregresse. In sostanza, l'esclusione dei dispari crea un modello previsionale tale che per quella spia potrebbe essere "cosa buona e giusta" utilizzare, per converso, solo i numeri pari.

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
04 [Escludi tutti i DISPARI]	

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

04 [Escludi tutti i DISPARI] 17

Risultato

[Comprimi](#)

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

Osserviamo da vicino il filtro escludi numeri pari

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

Tale filtro esclude dalla massa numerica in gioco i numeri pari.

Ovviamente l'esclusione riguarderà non solo l'ultima previsione in corso, ma anche quelle pregresse. In sostanza, l'esclusione dei pari crea un modello previsionale tale che per quella spia potrebbe essere "cosa buona e giusta" utilizzare, per converso, solo i numeri dispari.

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

[Comprimi](#)

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

Osserviamo da vicino il filtro escludi le posizioni indicate

Grazie a tale filtro escluderemo dalla massa numerica determinate posizioni. Abbiansi, come previsione i numeri, 25.35.45.55.65.75. Potremo impartire al software l'ordine di escludere le posizioni 2 e 4. Scriveremo allora 3#4 dopo aver scelto il filtro "Escludi tutte le posizioni indicate" e cliccheremo sul pulsante "nuovo".

Filtri opzionali Comprimi

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

2#4 #

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Osserviamo da vicino il filtro escludi tutti i numeri di cadenza

Ben sapete cosa siano le cadenze, ma per riepilogarle vi presento una agevole tabella:

Per cadenza si intende la serie di nove estratti, aventi in comune l'unità o cifra finale. Ad esempio, alla cadenza 2 appartengono i seguenti numeri: **2-12-22-32-42-52-62-72-82**. Con i 90 estratti sono possibili dieci serie diverse.

Cadenza 0:	10 20 30 40 50 60 70 80 90
Cadenza 1:	1 11 21 31 41 51 61 71 81
Cadenza 2:	2 12 22 32 42 52 62 72 82
Cadenza 3:	3 13 23 33 43 53 63 73 83
Cadenza 4:	4 14 24 34 44 54 64 74 84
Cadenza 5:	5 15 25 35 45 55 65 75 85
Cadenza 6:	6 16 26 36 46 56 66 76 86
Cadenza 7:	7 17 27 37 47 57 67 77 87
Cadenza 8:	8 18 28 38 48 58 68 78 88
Cadenza 9:	9 19 29 39 49 59 69 79 89

Grazie a tale filtro escluderemo dalla massa numerica determinate cadenze. Potremo impartire al software l'ordine di escludere le cadenze 1 e 8. Scriveremo allora 1#8 ,dopo aver scelto il filtro "Escludi tutti i numeri di cadenza"e cliccheremo sul pulsante "nuovo".

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato	
06 [Escludi tutti i numeri di CADENZA...]	1#8	

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

1#8 #

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Osserviamo da vicino il filtro escludi tutti i numeri di figura

Ben sapete cosa siano le cadenze, ma per riepilugarle vi presento una agevole tabella:

La figura di un numero, si ottiene sommando la decina e l'unità dello stesso numero; se questa somma superasse il 9 , dovrebbe sottrarsi dal risultato il 9 stesso. Ad esempio, la figura del **71** è **8** perchè $7+1=8$; la figura del **69** è **6** perchè $4+8=12$ e $15-9=6$. Le serie figurali si caratterizzano per la distanza intercorrente fra i numeri che li compongono che è pari a 9. Con i 90 estratti si formano 9 serie differenti di 10 elementi ciascuna.

Figura 1	1 10 19 28 37 46 55 64 73 82
Figura 2	2 11 20 29 38 47 56 65 74 83
Figura 3	3 12 21 30 39 48 57 66 75 84
Figura 4	4 13 22 31 40 49 58 67 76 85
Figura 5	5 14 23 32 41 50 59 68 77 86
Figura 6	6 15 24 33 42 51 60 69 78 87
Figura 7	7 16 25 34 43 52 61 70 79 88
Figura 8	8 17 26 35 44 53 62 71 80 89
Figura 9	9 18 27 36 45 54 63 72 81 90

Grazie a tale filtro escluderemo dalla massa numerica determinate figure. Potremo impartire al software l'ordine di escludere le figure 1 e 8. Scriveremo allora 1#8 ,dopo aver scelto il filtro "Escludi tutti i numeri di figura"e cliccheremo sul pulsante "nuovo".

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
07 [Escludi tutti i numeri di FIGURA...]	1#8

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

07 [Escludi tutti i numeri di FIGURA...] 17

Risultato

1#8

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

Osserviamo da vicino il filtro escludi tutti i numeri di decina

Ben sapete cosa siano le cadenze, ma per riepilogarle vi presento una agevole tabella:

Con questo termine ci si riferisce le serie di 10 estratti ciascuna, aventi in comune la cifra della decina. Quindi, per esempio, la decina **10-19**, è composta dai numeri:

10-11-12-13-14-15-16-17-18-19. La prima decina è composta dagli estratti: **90-1-2-3-4-5-6-7-8-9**

Decina 0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 90
Decina 1	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
Decina 2	20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
Decina 3	30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
Decina 4	40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
Decina 5	50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
Decina 6	60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
Decina 7	70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
Decina 8	80 81 82 83 84 85 86 87 88 89

Grazie a tale filtro escluderemo dalla massa numerica determinate decine. Potremo impartire al software l'ordine di escludere le decine 1 e 8. Scriveremo allora 1#8 ,dopo aver scelto il filtro "Escludi tutti i numeri di decina"e cliccheremo sul pulsante "nuovo".

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato
08 [Escludi tutti i numeri di DECINA...]	1#8

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

08 [Escludi tutti i numeri di DECINA...] 17

Risultato

1#8 #

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

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 e cliccheremo sul tasto nuovo.

Filtri opzionali Comprimi

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

Scegli una tipologia di filtro Conc.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

12#88 #

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

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 e cliccheremo sul tasto "nuovo".

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato	
10 [Rimpiazza i numeri A.B.C con (#) i numeri D.E.F ...]	7#25	

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

10 [Rimpiazza i numeri A.B.C con (#) i numeri D.E.F ...] 17

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

7#25 =

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

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 e cliccheremo sul tasto "nuovo".

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato	
11 [Aggiungi i seguenti numeri A.B.C ...]	13.28	

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

11 [Aggiungi i seguenti numeri A.B.C ...] 17

Risultato

13.28 =

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

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 e cliccheremo su "nuovo".

Filtri opzionali Comprimi

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

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

01 [Accetta solo numeri con PUNTO G compreso...] 17

Es. per accettare solo numeri con punti G compresi fra 1-1,2 e 0,7-0,8 scrivere 100.120#70.80

100.120 #

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Filtri opzionali Comprimi

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

01 [Accetta solo numeri con PUNTO G compreso...] 17

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 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 e cliccheremo sul tasto "nuovo".

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

Scegli una tipologia di filtro: 02 [Accetta solo numeri con RITARDO compreso...]

Conc.Y su Filtro 13: 17

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

20.32

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

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 discorrendo, 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.

Grid 90 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.

Abbiassi 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 Comprimi

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

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

12 [Sottoinsiemistica in un range Min.Max ...] 17

Ris: =

1.45

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

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 ...]

Conc.Y su Filtro 13

17

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.

Conc.Y su Filtro 13

17

Facciamo attenzione alla casella

Essa viene utilizzata esclusivamente quando attiviamo il filtro n.13, cioè l'ultimo della lista.

Osserviamo da vicino il filtro "Accetta numeri con Freq X negli Y concorsi precedenti"

Tale filtro ci consente di impartire al software l'ordine di accettare solo quei numeri che considerando una certa quantità di concorsi presentino una determinata frequenza.

Per esempio, numeri che abbiano una frequenza da 1 a 2 nei 17 concorsi precedenti.

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 nterzista

Qualora lo abbinassimo ad altri filtri,cioè qualora scrivessimo nella form 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 utilizzate con dovizia e acribia.

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato	
13 [Accetta num con Freq X negli Y conc. preced.] (18...	1.2	

Scegli una tipologia di filtro
Conc.Y su Filtro 13

13 [Accetta num con Freq X negli Y conc. preced.]

18

umero 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.

1.2

=

Reset

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato	

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

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 Comprimi

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 Conc.Y su Filtro 13

Risultato

2.2

#

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

Osserviamo da vicino il filtro Accetta FIGURA DINAMICA, OPPURE DECINA DINAMICA, OPPURE CADENZA DINAMICA.

Filtri opzionali Comprimi

Tipologia filtro	Risultato	
14 [Accetta CADENZA dinamica relativa sommatoria a...	2	
15 [Accetta DECINA dinamica relativa sommatoria amb...	2	
16 [Accetta FIGURA dinamica relativa sommatoria amb...	2	

Scegli una tipologia di filtro Conc.Y su Filtro 13

Risultato

2
#

[Nuovo](#)

[Modifica](#)

[Carica da file...](#)

[Salva su file...](#)

[Elimina](#)

[Reset](#)

In questo caso,indichiamo al software di scegliere quel numero (di abbinamento) che risponda al seguente criterio: prendi le cadenze delle ambate calcolate per ogni caso spia(se abbiamo scelto il filtro cadenza dinamica);
oppure prendi le LE DECINE delle ambate calcolate per ogni caso spia (se abbiamo scelto il filtro decine dinamiche);
oppure prendi le FIGURE delle ambate calcolate per ogni caso spia(se abbiamo scelto il filtro delle figure dinamiche) .
Alla cadenza,alla decina o alla figura di ciascuna delle ambate sommaci il risultato 2.Otteniamo così la indicazione di : "a quale cadenza,o decina ,o figura" dovranno appartenere i numeri di abbinamento che più frequentemente si sono abbinati.Se noi scegliamo 4 abbinamenti,il software dopo aver intercettato i migliori 4 verifica se essi rispondano e soddisfano il filtro cadenza,o figura,o decina dinamica.Se soddisfa anche questo requisito allora quel numero di abbinamento verrà indicato dal software come previsione,mentre se nessuno degli abbinamenti soddisferà il filtro,o i filtri immessi,non verrà indicata la previsione,per il caso in corso.

Poniamo che l'ultimo caso in corso preveda come ambata l'87.L'87 è cadenza 7,decina 8 e figura 6.Poniamo di scegliere come filtro "Accetta cadenza dinamica..."e come risultato immettiamo 2.Allora il software intercetterà quegli abbinamenti per ambo che abbiano cadenza 9.Infatti 87 **cadenza 7 **cadenza 7 + 2 = 9.Stesso criterio varrà per le figure e decine.

Osserviamo da vicino il filtro AGGIUNGI INTERA FIGURA DINAMICA,OPPURE DECINA DINAMICA, OPPURE CADENZA DINAMICA.

N.b. questo filtro AGGIUNGE NUMERI DI FIGURA, CADENZA E DECINA DINAMICA e non va confuso col filtro indicato precedentemente, in quanto questi permette di accettare come abbinamenti numeri che soddisfino la condizione richiesta di figura , cadenza e decina.

Ipotizzando di aver scelto 4 abbinamenti per ambo, il filtro che accetta determinate figure, decine e cadenze ci permetterà di escludere quelle non soddisfacenti la condizione. Invece, il filtro che "aggiunge" applica sic et simpliciter al capogioco numeri facenti parte di quella decina, di quella cadenza o figura dinamica.

Immaginiamo di aver individuato un'ambata, tramite questo filtro abbineremo, per le sorti superiori, numeri facenti parte di una figura dinamica a base + 2, ad esempio. La dinamicità della figura deriverà dal fatto che essa sarà legata alla figura del capogioco. Se ad esempio il capogioco è il 32 (figura 5) allora i numeri che andranno a abbinarsi saranno tutti i numeri della figura $5+2 = 7$ ossia 07.16.25.34.43.52.61.70.79.88. Tale criterio verrà applicato, ovviamente, anche ai casi pregressi e di conseguenza a seconda dell'ambata in gioco varierà anche la relativa figura di abbinamento.

Allo stesso modo, immaginando l'ambata 43 e come abbinamento il filtro aggiungi decina dinamica 1 dapprima il software calcolerà la decina del 43 cioè 4 e a essa abbinerà quei numeri la cui decina sarà pari a $4 + 1 = 5$ (i numeri della cinquantina).

Filtri opzionali

Tipologia filtro	Risultato
17 [Aggiungi INTERA CADENZA dinamica relativa amba...	0#2
18 [Aggiungi INTERA DECINA dinamica relativa ambata/e]	0#1
19 [Aggiungi INTERA FIGURA dinamica relativa ambata/e]	0#2

Scegli una tipologia di filtro: 19 [Aggiungi INTERA FIGURA dinamica relativa ambata/e] Conc.Y su Filtro 13: 18

0#2

, per inserire intera figura +0 oppure +1 rispetto alla figura/e ambata/e scrivere 0#1

Es. per inserire intera decina +0 oppure +3 rispetto alla decina/e ambata/e scrivere 0#3

Es. per inserire intera cadenza +5 oppure +3 rispetto alla cadenza/e ambata/e scrivere 5#3