



## Legge dell'attrazione numerica

Per avviare la routine "*legge dell'attrazione numerica*" basterà cliccare sulla voce di menù "*Plus*" e scegliere il plugin n° 6.



**Ricordo che tale funzione si attiva solo per coloro che abbiano attivato di Grid 90 almeno 6 ruote.**



### Significato "**Legge di attrazione numerica**"

Tutti i corpi dell'universo sono avvinti e legati fra di loro da una forza di mutua attrazione, definita universale perchè interessa la globalità degli oggetti, siano essi i pianeti del cielo, sia noi stessi, sia i NUMERI. Il Sole ad esempio attrae a sè tutti i corpi del sistema solare, che a loro volta esercitano una forza su di esso e nei confronti di altri corpi.

Comunque, nel caso DEI NUMERI, in cui le masse in gioco non sono dello stesso ordine di grandezza, il valore minore è completamente collegato a quello maggiore e si parla allora molto più semplicemente di forza di attrazione numerica. Assomiglia tale situazione alla forza gravitazionale la quale ci vincola alla superficie terrestre, a meno di non essere sottoposti ad una forza che ci permetta di sfuggire a tale influenza. Infatti, se prendiamo un aereo o razzo la forza sprigionata da costoro sarebbe superiore a quella di gravità perchè ci permetterebbe il distacco dal suolo.



La legge di attrazione dei numeri dipende da due variabili: la distanza fra i singoli estratti, definiti poli, e dalla massa di ciascun polo, cioè dal peso attribuibile a ciascun numero occupante una determinata posizione. Tali due variabili generano un forza la quale, al pari di quella universale, viene espressa dalla formula:



**$F = (\text{Massa polo 1} \times \text{Massa polo 2} : \text{distanza potenziata}) \times \text{Costante di attrazione.}$**

La forza di attrazione numerica subisce spinte in avanti grazie ai correttivi spaziali da + 1 a + 90.



Tale legge è stata formalizzata in base ad un algoritmo complesso del quale non vi daremo la pena di calcolarne il valore, in quanto vi provvederà in automatico Grid90.



Il vostro compito si esaurirà nella scelta dei parametri inerenti la ruota di studio, i colpi di gioco, i valori di Polo 1 e Polo 2, il range delle estrazioni sulle quali valutare l'analisi in compimento, la distanza e/o forza quali variabili incidenti nel calcolo e infine le operazioni da applicare a questi due ultimi parametri. Cliccheremo sul pulsante **Elabora** ed otterremo la validità del modello creato, cioè l'impatto delle variabili inserite rispetto al quadro estrazionale.



In sostanza, graduando i valori, l'utente potrà creare migliaia di modelli previsionali e avrà modo, da subito, di verificarne la bontà rispetto agli esiti prodotti. Intercettato il modello migliore lo si applicherà per catturare "la previsione ottimale". Infatti, Grid 90 esporrà in una agevole tabella i risultati prodotti da quella struttura previsionale. Se essa ha avuto un andamento eccellente nel passato, con una certa logica, lo si potrà applicare al futuro per vincere.

**LEGGE ATTRAZIONE NUMERICA - Grid90 - Disponibile su versioni con almeno 6 ruote attivate**

Data di osservazione: **sabato 17 aprile 2010**

Range analisi: **45** Ruota di studio: **BA** Colpi di gioco: **9**

Solo Distanza  Solo Forza  Distanza e Forza

**Operazioni sulla distanza** **Operazioni sulla forza attrattiva**

Distanza originaria: Aggiungi 1-7  
Forza originaria: Aggiungi 1-7

**Dalle due caselle a discesa potremo scegliere valori correttivi sia della Distanza Originaria, sia della Forza Originaria.**

**Polo 1:** 1° BA **Polo 2:** 1° CA

**Dalle caselle Polo 1 e Polo 2 potremo scegliere i diversi estratti. Tra di essi intercorrerà una distanza originaria e una forza originaria. Tale parametri, opportunatamente miscelati, ci forniranno le giuste previsioni.**

**Elabora**

N.B. Per lo studio della Legge di attrazione numerica è necessario che gli archivi derivati siano sempre aggiornati

LEGGE ATTRAZIONE NUMERICA - Grid90 - Disponibile su versioni con almeno 6 ruote attivate

Data di osservazione: **sabato 17 aprile 2010**

Range analisi: **14** Ruota di studio: **FI** Colpi di gioco: **8**

Solo Distanza  Solo Forza  Distanza e Forza

Operazioni sulla distanza: **Aggiungi 4** Operazioni sulla forza attrattiva: **Aggiungi 9**

Polo 1: **3° BA** Polo 2: **5° CA**

Data calcolo	Distanza	Forza	Spoglio	Ruota
<input type="checkbox"/> 17 apr 2010	10	53	i.c.	FI
<input type="checkbox"/> 15 apr 2010	43	43	i.c.	FI
<input type="checkbox"/> 13 apr 2010	19	36	i.c.	FI
<input type="checkbox"/> 10 apr 2010	34	40	i.c.	FI
<input type="checkbox"/> 08 apr 2010	34	40	i.c.	FI
<input type="checkbox"/> 06 apr 2010	49	77	5°c	FI
<input type="checkbox"/> 03 apr 2010	17	42	5°c	FI
<input type="checkbox"/> 01 apr 2010	09	69	3°c	FI
<input type="checkbox"/> 30 mar 2010	22	66	1°c	FI
<input type="checkbox"/> 27 mar 2010	33	48	5°c	FI
<input type="checkbox"/> 25 mar 2010	29	17	7°c	FI
<input type="checkbox"/> 23 mar 2010	33	01	2°c	FI
<input type="checkbox"/> 20 mar 2010	08	29	2°c	FI
<input type="checkbox"/> 18 mar 2010	08	31	3°c	FI
<input type="checkbox"/> 16 mar 2010	10	43	8°c	FI

Le scelte dei parametri sono evidenti. Il nostro parametro previsionale ci fornisce 5 coppie di valori, ciascuna equiprobabile. Noteremo, però, come la coppia 34.40 dia presente due volte il che rafforza la previsione. Parimenti noteremo come il valore 43 costituisca sia il valore distanza sia il valore forza. Quindi potremo porre in gioco su Firenze il 43 come ambata, oppure la coppia 34.40 e....

aggiornati

Elabora

addirittura tentare la magnifica sorte giocando 34.40.43.  
 Le annotazioni possibili sono tante e tutte di straordinaria validità previsionale: ve ne accorgete utilizzando tale funzione.