

A cura di Marvin **cell.** 339/1737365 **email** info@lottomarvin.com

è nata una "stella" inarrivabile:

software fondamentale per studiosi, appassionati, colleghi lottologi

Matematikus



Grazie a questo nuovo ed innovativo software, lo studioso, l'appassionato, ed anche il collega lottologo ,potrà realizzare **tecniche di matematica sommativa in maniera del tutto automatica**: basterà pigiare un bottone ed...andar a prendere una tazzina di caffè. **Dopo pochi minuti**, come per magia **Matematikus** avrà elaborato e confrontato milioni di combinazioni e vi restituirà un risultato equivalente a due, tre, quattro,cinque,sei,sette,otto ambi sulla ruota/e che avete scelto come gioco, che abbiano fornito i migliori risultati, **in termini di copertura dell'arco estrazionale trattato**.

Matematikus è un software costituito da due moduli : **il modulo ambi ed il modulo ciclometria colonnare e verticale, articolato in due sottomoduli**. **Il modulo ambi di Matematikus** elabora completissime tecniche **che si basano sulla prima, seconda, terza, e fino alla quattordicesima estrazione del mese**.

Questo approccio consentirà all'appassionato di dover scegliere solo un periodo di ricerca, un tempo di gioco, e la ruota o ruote di gioco, e gli ambi che si vogliono previsionare, **da 2 a 8**: si cliccherà il tasto elabora e **Matematikus** compirà milioni di raffronti scegliendo,poi, le migliori combinazioni di ambo.

Poi nel modulo secondo e terzo scopriremo come realizzare tecniche inimitabili basate sulla ciclometria verticale o colonnare e come ricercare l'ambata, gli abbinamenti per ambo, terno, quaterna e cinquina.

Matematikus – Primo modulo “Ambi secchi”

Matematikus è costituito da tre moduli distinti.

Il primo modulo realizza in maniera automatica metodi di **matematica sommativa** e calcola dai 2 agli 8 ambi secchi semplicemente facendo clic sul **pulsantino elabora**.

Vediamo da vicino le caratteristiche : l'archivio inizia dal 5 gennaio 1945 e **comprende la ruota Nazionale** ed e' aggiornabile sia manualmente che **tramite connessione internet**. Quest'ultima rende l'inserimento delle estrazioni sicura ed evita eventuali errori di digitazione.

L'estrazione si può stampare o anche modificare , oltre che salvare o eliminare.

La schermata centrale del software e' molto intuitiva e prevede le seguenti funzioni:

- 1)**data inizio e fine ricerca** : dal 1945 alla data attuale in archivio
- 2)**colpi di gioco** : da 1 a 18
- 3)**ruota o ruote di gioco** : da una a tutte compresa la nazionale
- 4)**ambi da giocare** : si prevedono 6 caselline all'interno della quali scegliere quanti ambi si vogliono giocare
- 5) **estratto scelto** come elemento di partenza per l'inizio analisi, **dal 1° di Bari al 5° della ruota Nazionale**
- 6) **bottone elabora** : inserendo le informazioni di cui sopra non dovrete far altro che attendere perché **Matematikus** starà lavorando **per voi** e sta confrontando milioni e milioni di combinazioni, al fine di restituirvi quella migliore ,in base alle scelte da voi effettuate riferite al tempo di gioco, alla ruota o ruote di gioco etc.
- 7) **schermata statistica** : in questa sezione di **Matematikus** troverete tutte le statistiche, articolate e **precise** della tecnica realizzata . In sostanza, tutto quanto voi abbiate inserito come parametri di ricerca e tutto quanto il

software abbia trovato come risultato, verrà esposto in una form [statistica completissima ed esauriente](#).
Eccovi un esempio della sezione statistica :

Data inizio Ricerca: 19/1/2005

Data fine Ricerca: 19/1/2006

Ruota di Ricerca: Ge

Ruota di Gioco: Ge

Colpi di gioco: 6

Previsioni Giocabili: 13

Previsioni Vincenti: 12(92,31%)

Previsioni Negative: 0 (0%)

Previsioni in Gioco: 1

Combinazioni in gioco : 3 ambi

Estrazione di calcolo : **ottava mensile**

Note : si è applicata la regola del fuori 90

Calcolo delle combinazioni:

1° Ambo: 1° Ge + 87 ** 3° Mi + 74

2° Ambo: 1° Ge * 27 ** 5° Mi + 11

3° Ambo: 1° Ge + 36 ** 2° Fi + 60

Previsione in corso

Data inizio gioco : 21/01/2006

Giocare per ancora 6 colpi

Ruota di gioco: Ge

Ambi da giocare: 6-71/ 63-6/ 45-86;

- 8) **Compendio statistico** : in questa sezione troverete la oramai famosa “[tabella degli esiti](#)” nella quale riscontreterete come si sia comportata la tecnica nel passato, **quando abbia dato l'esito**, dove l'esito sia sortito ed altre informazioni delle quali sotto vi do esempio

Data Estr.	Prev. Ambi	Es. Ambi	Ruota Es.	Data Es.	N° Colpo
26/01/2005	31-90; 18-23; 70-21;	70-21	Ge	29/1/2005	1
26/02/2005	59-64; 54-61; 8-21;	8-21	Ge	9/3/2005	3
26/03/2005	70-72; 81-48; 19-63;	70-72	Ge	6/4/2005	3
27/04/2005	3-67; 72-69; 42-2;	3-67	Ge	11/5/2005	4
28/05/2005	12-62; 45-62; 51-29;	45-62	Ge	11/6/2005	4
23/06/2005	61-47; 18-23; 10-35;	61-47	Ge	28/6/2005	2
19/07/2005	77-60; 90-59; 26-70;	90-59	Ge	2/8/2005	6
18/08/2005	48-60; 27-15; 87-20;	27-15	Ge	23/8/2005	2
17/09/2005	80-71; 81-64; 29-71;	80-71	Ge	22/9/2005	2
18/10/2005	21-74; 18-34; 60-67;	21-74	Ge	25/10/2005	3
17/11/2005	67-36; 90-29; 16-65;	16-65	Ge	1/12/2005	6
17/12/2005	11-84; 18-40; 50-41;	18-40	Ge	27/12/2005	4
19/01/2006	6-71; 63-6; 45-86;	In gioco			

Noterete come le informazioni sono articolate e precise. **Molti colleghi** ludologi lo trovano fenomenale per realizzare tecniche in pochi istanti ed inviarle ai giornali dove scrivono. Non devono fare **alcunchè** quanto solo copia ed incollare la tecnica sul loro word processor ed inviarla al giornale.

- 9) **Previsioni in corso** : **matematikus** calcolerà in automatico anche le previsioni che sono ancora in corso, in riferimento alla tecnica che avete realizzato e **vi dirà non solo le combinazioni da giocare**, ma quando è iniziato il gioco e quando esso si ultimerà, con la specificazione della ruota o ruote. Ecco un esempio

Previsione in corso

Data inizio gioco : 21/01/2006

Giocare per ancora 6 colpi

Ruota di gioco: Ge

Ambi da giocare: 6-71/ 63-6/ 45-86;

s.t.r.a.b.i.l.i.a.n.t.e.

Ecco la schermata principale del modulo ambi secchi

Modulo - Ambì Secchi

Date di ricerca
Inizio: 28/01/2005
Fine: 28/01/2006

Estrazione di calcolo
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13 Ultima

Colpi di gioco
10

Estratto di base per calcolo
 1 2 3 4 5

Ruota di Gioco
 Ba Ca Fi Ge
 Mi Na Pa Ro
 To Ve Naz

Ruota di Calcolo
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Numero Ambì da Giocare
 3 4 5
 6 7 8

Attenzione:
- Le tecniche realizzate devono abbracciare un periodo di max 4 anni, tra la data di inizio e la data di fine ricerca. Quindi potrete realizzarvi tecniche dividendole in piu' blocchi di 4 anni. Un numero di anni di ricerca superiori a 4 potrebbe provocare un ampio rallentamento dei tempi di ricerca.

Elabora Interrompi
Annulla Stampa

Si noterà come Matematikus è intuitivo e semplice. A voi basterà solo cliccare sul tasto elabora dopo aver scelto:

- 1) data inizio e fine ricerca;
- 2) la estrazione di calcolo;
- 3) colpi di gioco ;
- 4) le ruote di gioco e di calcolo
- 5) il numero di ambi da giocare.

Cliccando sul tasto elabora , sarà il software ad elaborare e confrontare milioni di combinazioni e sceglierà le migliori.

Una volta ultimato questo processo vi apparirà nello stesso modulo una statistica completissima , come del tipo che segue:

Data inizio Ricerca: 19/1/2005

Data fine Ricerca: 19/1/2006

Ruota di Ricerca: Ge

Ruota di Gioco: Ge

Colpi di gioco: 6

Previsioni Giocabili: 13

Previsioni Vincenti: 12(92,31%)

Previsioni Negative: 0 (0%)

Previsioni in Gioco: 1

Combinazioni in gioco : 3 ambi

Estrazione di calcolo : **ottava mensile**

Note : si è applicata la regola del fuori 90

Calcolo delle combinazioni:

1° Ambo: 1° Ge + 87 ** 3° Mi + 74

2° Ambo: 1° Ge * 27 ** 5° Mi + 11

3° Ambo: 1° Ge + 36 ** 2° Fi + 60

Previsione in corso

Data inizio gioco : 21/01/2006

Giocare per ancora 6 colpi

Ruota di gioco: Ge

Ambi da giocare: 6-71/ 63-6/ 45-86;

Oltre alla statistica vi apparirà anche un compendio statistico in forma tabellare come quello dimostrato sopra.

Secondo e terzo modulo ciclometria verticale

Il secondo e terzo modulo trattano di ciclometria verticale , cioè si interessano di realizzare tecniche del tipo che segue:

due numeri sortiti su due ruote che abbiano una somma da 1 a 90

due numeri sortiti su due ruote che abbiano una differenza da 1 a 90

Esempio: esamina le migliori combinazioni quando sulle ruote di Genova e Milano sortiscano due numeri, uno per ciascuna ruota, la cui somma sia eguale a 37 o la cui differenza sia eguale a 20 (potrete inserire qualsiasi valore differenza o somma e qualunque ruota).

Ma commentiamo la schermata del modulo ciclometria che segue:

- 1) Abbiamo una data inizio ed una data fine ricerca, ove l'utente potrà inserire il periodo che intende prendere in esame;
- 2) Poi c'è la casella dei colpi di gioco, dove l'utente sceglierà per quante estrazioni vorrà condurre il gioco(da 1 a 30 colpi)
- 3) Poi troviamo il tipo di tecnica da realizzare se fondato sulla somma tra due numeri su ruote diverse o sulla differenza tra due numeri sempre su ruote diverse. All'utente basterà solo cliccare la casella che interessa e scegliere un valore somma, da 1 a 90, o un valore differenza da 1 a 90.
- 4) poi riscontriamo la casellina Tipo di ricerca. Ogni volta che clicchiamo in questa casellina il software esamina tutti i casi in cui i numeri che restituiscono quella somma o differenza spia da noi prescelta siano sortiti in posizione isotopa, cioè stesso posto estrazionale. Ma poniamo la ipotesi che l'utente voglia effettuare una analisi più particolareggiata e scegliere come posizione dei numeri(che forniscono quella somma o differenza) la prima e la seconda, oppure la terza posizione e la quarta.
- 5) Insomma l'utente potrà realizzare metodologie scegliendo le posizioni particolari nei quali dovranno trovarsi gli estratti che forniscono quella somma o differenza da 1 a 90 scelta dal medesimo utente.
- 6) Troviamo poi le caselline dove potremo scegliere le ambate da giocare che sono da 1 a 3. Appresso troviamo gli abbinamenti alle ambate da porre in gioco e poi troviamo la casella lunghetta. Essa è importante perché unisce ed esamina tutti i numeri previsionati dal software. Cioè se abbiamo prescelto di giocare due ambate e 4 abbinamenti per ambo, cliccando su lunghetta potremo avere l'analisi dei 6 numeri messi assieme(2 ambate e 4 abbinamenti per ambo)
- 6) sotto troviamo le ruote di ricerca .L'utente clicca almeno su due ruote, ma potrà anche sceglierne 3,4,5 o tutte e poi dovrà prescegliere anche le ruote di gioco (da 1 a tutte compreso la ruota nazionale).

Fatte queste scelte l'utente clicca sul tasto elabora per ottenere in 3 secondi(non di più) i risultati statistici ed il compendio.

Diamo uno sguardo all'esempio fatto sotto

L'utente ha scelto come data inizio e fine ricerca dal 1945 ad oggi. Ha scelto come colpi di gioco 10 , come tipo di tecnica la somma spia e come valore somma 8 (cioè due numeri sortiti su due ruote che restituiscano la somma 8. L'utente ha scelto come posizione la seconda. **Ciò significa che** i due numeri di somma 8 devono essere sortiti entrambi in seconda posizione nelle ruote scelte che nel nostro caso sono la ruota di Bari e la ruota di Cagliari . **Le ruote di gioco** scelte sono Bari e Cagliari e si è scelta una ambata, 3 abbinamenti per ambo e si è abilitata la lunghetta, cioè si vuole anche il gioco della lunghetta.

Si clicca su elabora ed il software in 3 secondi ci restituisce la statistica che sotto vedete. Essa è una statistica completa che continua oltre quello che vedete nella immagine. **Accanto al bottone** elabora troviamo il bottone stampa che ci permetterà di stampare e conservare la tecnica; il bottone "in gioco" pigiando il quale appariranno le previsioni in gioco (sotto trovate la immagine) e pigiando il bottone dettaglio, troverete la tabella degli esiti , particolareggiata, unica e precisa

Costruttore metodi di ciclotria colonnare X

Date di ricerca

Inizio: 05/01/1945

Fine: 28/01/2006

Colpi di gioco 10

Tipo Spia Somma Distanza

Spia da analizzare 8

Tipo Ricerca Posizione Isotopa

Posizione 1^a Ruota 1 2 3 4 5

Posizione 2^a Ruota 1 2 3 4 5

Numero Max. Ambate 1 2 3

Numero Max. Abbinamenti 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Abilita Lunghetta Gioco Lunghetta

Ruote di Ricerca

Ba Ca Fi Ge

Mi Na Pa Ro

To Ve Naz

Ruote di Gioco

Ba Ca Fi Ge

Mi Na Pa Ro

To Ve Naz

Modulo Generatore Metodi Somme e Distanze Verticali con numeri fissi

Data inizio Ricerca: 05/01/1945

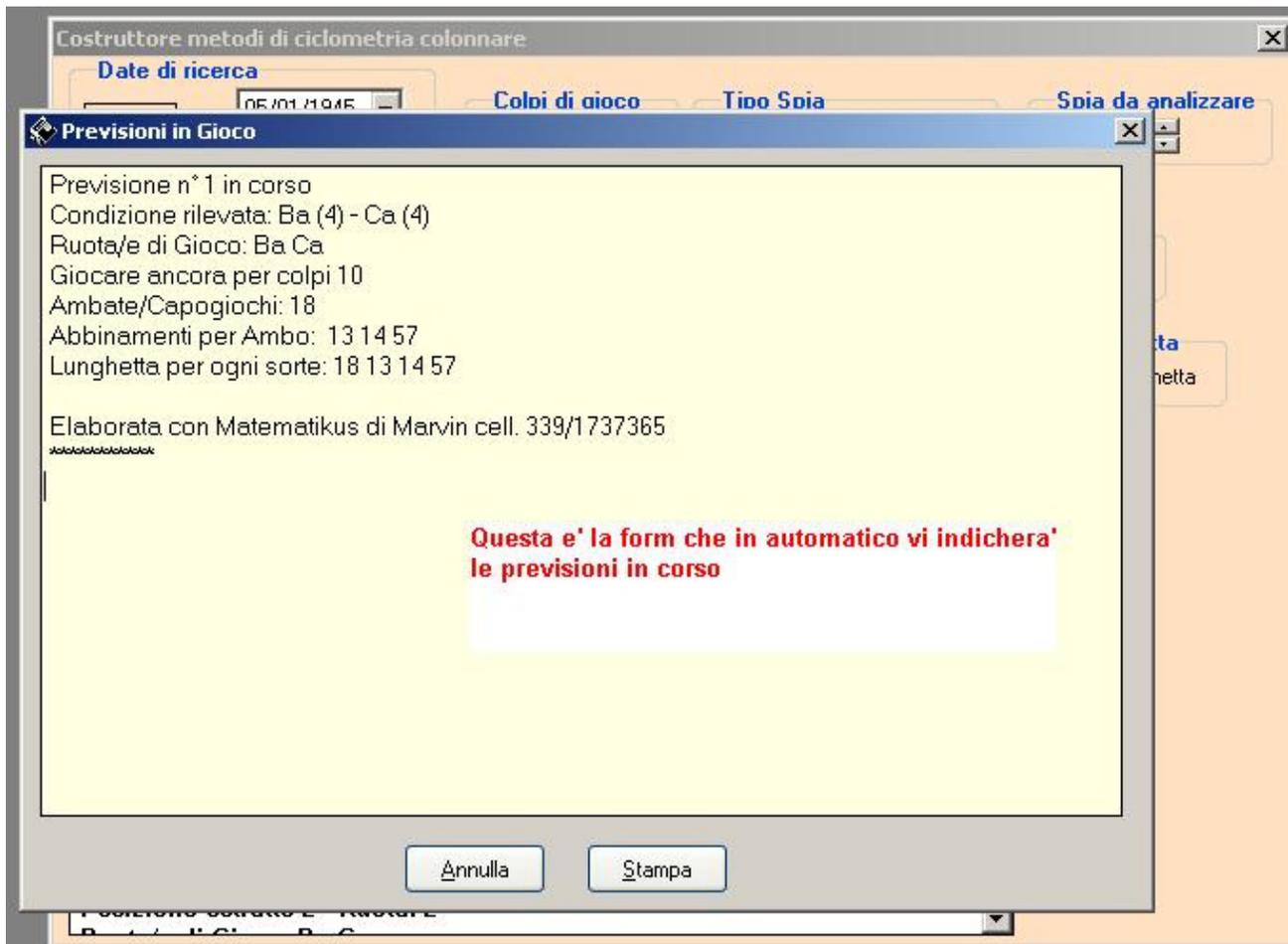
Data fine Ricerca: 28/01/2006

Ruote di Ricerca: Ba/Ca

Condizione di gioco: numeri di somma 8

Posizione estratto 1^a Ruota: 2

Posizione estratto 2^a Ruota: 2



Data Ricavo	Ruote Ricerca	Condizione Rilevata	Ambata	Ambi	Lunghetta	Data Esito	Data Esito Lunghetta	Colpo	Colpo Lunghetta	Ruota/e E
05/05/1945	Ba-Ca	19-79	18	-	-	16/06/1945	-	6	-	Ca
02/03/1946	Ba-Ca	10-88	18	18.14;	18 14;	16/03/1946	16/03/1946	2	2	Ba
27/03/1948	Ba-Ca	51-47	-	-	-	Esito Negativo	Esito Negativo	-	-	-
10/05/1952	Ba-Ca	73-25	18	18.57;	18 57;	31/05/1952	31/05/1952	3	3	Ba
21/02/1953	Ba-Ca	90-8	-	-	-	Esito Negativo	Esito Negativo	-	-	-
03/04/1954	Ba-Ca	30-68	18	-	-	22/05/1954	-	7	-	Ba
11/01/1958	Ba-Ca	69-29	18	-	18 57;	18/01/1958	22/03/1958	1	10	Ba
06/02/1960	Ba-Ca	84-14	18	18.14;18.57;	18 14 57;	27/02/1960	27/02/1960	3	3	Ba
13/05/1961	Ba-Ca	7-1	18	-	18 14;	20/05/1961	17/06/1961	1	4	Ba
17/11/1962	Ba-Ca	41-57	18	18.14;	18 14;	08/12/1962	08/12/1962	3	3	Ba
06/03/1965	Ba-Ca	75-23	18	-	-	18/04/1965	-	6	-	Ba
29/07/1967	Ba-Ca	24-74	18	-	-	02/09/1967	-	5	-	Ba
27/01/1968	Ba-Ca	42-56	-	-	-	Esito Negativo	Esito Negativo	-	-	-

Il modulo che abbiamo fino ad ora esaminato restituisce previsioni **calcolate sulla base** di numeri fissi. Infatti, l'ambata o le ambate ed i numeri di abbinamento vengono individuati da Matematikus in base ad un principio di frequenza. **Ora è il momento** di esaminare l'altro modulo il quale tratta sempre delle distanze verticali o delle somme verticali, ma che ci permette di trovare l'ambata capogiochi, gli **abbinamenti per ambo**, e gli abbinamenti per terno, oltre alla lunghetta per ambo, terno, quaterna e cinquina. Anche in questo caso si aprirà **Matematikus** e si sceglierà il modulo di **ciclotomia verticale** in base ad algoritmi.

La schermata sarà la seguente:

Costruttore metodi di ciclotmetria colonnare

Date di ricerca
 Inizio: 05/05/2005
 Fine: 31/01/2006

Tipo Spia
 Somma Distanza

Spia da analizzare
 1

Colpi di gioco
 10

Abilita Lunghetta
 Gio. Lunghetta

Ruote di Ricerca
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Ruote di Gioco
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Tipo Ricerca
 Posizione Isotopa

Posizione 1^ Ruota
 1 2 3 4 5

Posizione 2^ Ruota
 1 2 3 4 5

Operazioni per Ambata & Ambo

	Operazioni
Capogioco	1° Ba + 1° Ba + 1° Ba - 24
Abbinamento 1	1° Ba - 2° To + 27
Abbinamento 2	

Operazioni per Terno

	Operazioni
Abbinamento 3	
Abbinamento 4	

Modulo Generatore Metodi di Ciclotmetria colonnare con formule
 Data inizio Ricerca: 7/5/2005
 Data fine Ricerca: 31/1/2006
 Ruote di Ricerca: Ge/Mi/Na/Pa
 Condizione di gioco: numeri di somma 1

Questa è la form principale dove vengono implementate le funzioni algoritmiche

Qui viene calcolato il capogioco e gli abbinamenti per ambo che sono 25

Qui vengono calcolati gli abbinamenti per terno ed anch'essi possono essere da 1 a 25

Questo e' il compendio statistico elaborato da Matematikus. Penso che sia professionale e completo e che non meriti alcun commento.

Ecco un esempio di come Matematikus elabora il compendio statistico

Data Ricavo	Ruota Ricerca	Condizione Rilevata	Ambata	Ambo	Terno	Lunghetta	Data Esito	Data Esito Lunghetta	Colpo	Colpo Lunghetta	Ruota/e Esito
18/05/2005	Mi-Na	(68 23)	57	57-80;	57-80-5;	5 57 80;	25/05/2005	25/05/2005	2	2	Naz
30/06/2005	Na-Pa	(49 42)	42	-	-	-	19/07/2005	-	8	-	Naz
29/09/2005	Ge-Pa	(62 29)	30	-	-	-	18/10/2005	-	8	-	Naz
10/11/2005	Na-Pa	(40 51)	66	66-67;	66-67-59;	59 66 67;	15/11/2005	15/11/2005	2	2	Naz
31/01/2006	Mi-Na	(38 53)	-	In gioco	-	-	-	-	-	-	-

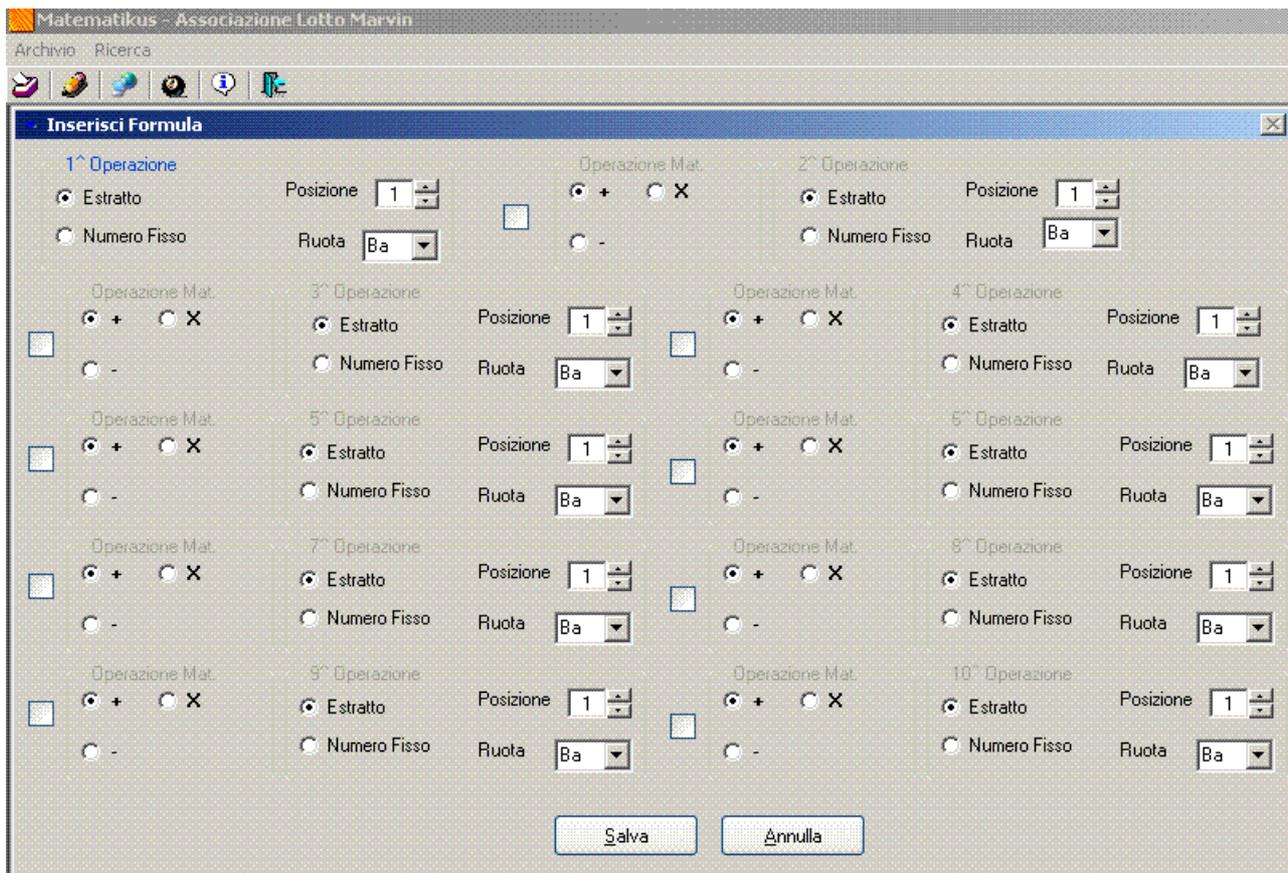
Previsioni in Gioco

Previsione n° 1 in gioco
 Condizione rilevata: Mi (38) - Na (53)
 Ruota/e di Gioco: Naz
 Giocare ancora per colpi 10
 Ambata/Capogioco: 12
 Abbinamenti per Ambo: 22

Elaborata con Matematikus di Marvin cell. 339/1737365

Cliccando sul tasto "In gioco" appariranno, come d'incanto, le previsioni calcolate da Matematikus in automatico, anche per algoritmi difficili e complicati qualora li si volesse computare o calcolare a mano

La form, più o meno simile a quella del modulo precedente, ci permetterà di realizzare metodi di ciclotmetria verticale, impossibili da realizzare con qualunque altro software, con la particolarità che esso sfrutterà la potenza degli algoritmi di matematica sommativa, moltiplicativa e sottrattiva. Ecco una schermata della pagina ove calcoleremo gli algoritmi:



In base ad esso sceglieremo quale tipo di metodo realizzare, quali algoritmi scegliere e sarà il software ad indicarci cosa aggiungere, sottrarre o moltiplicare per ottenere gli esiti migliori.

In questa schermata potremo inserire una formula "A PIACERE" e basterà cliccare il tasto "Salva", dopo aver inserito la formuletta.

Iniziamo ad elaborare una tecnica, usando un caso concreto, di modo che per voi possa risultare agevole capire la mostruosa potenza di questo software.

Immaginiamo di avere una schermata di questo tipo:

Costruttore metodi di ciclotria colonnare

Date di ricerca
 Inizio: 05/01/2005
 Fine: 31/01/2006

Tipo Spia
 Somma Distanza

Spia da analizzare
 1

Colpi di gioco
 10

Abilita Lunghetta
 Gio. Lunghetta

Tipo Ricerca
 Posizione Isotopa

Posizione 1^ Ruota
 1 2 3 4 5

Posizione 2^ Ruota
 1 2 3 4 5

Operazioni per Ambata & Ambo

	Operazioni
Capogioco	
Abbinamento 1	
Abbinamento 2	

Operazioni per Terno

Ruote di Ricerca
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Ruote di Gioco
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Aggiungi Formula

Aggiungi Formula

Ricerca Ricerca Terno

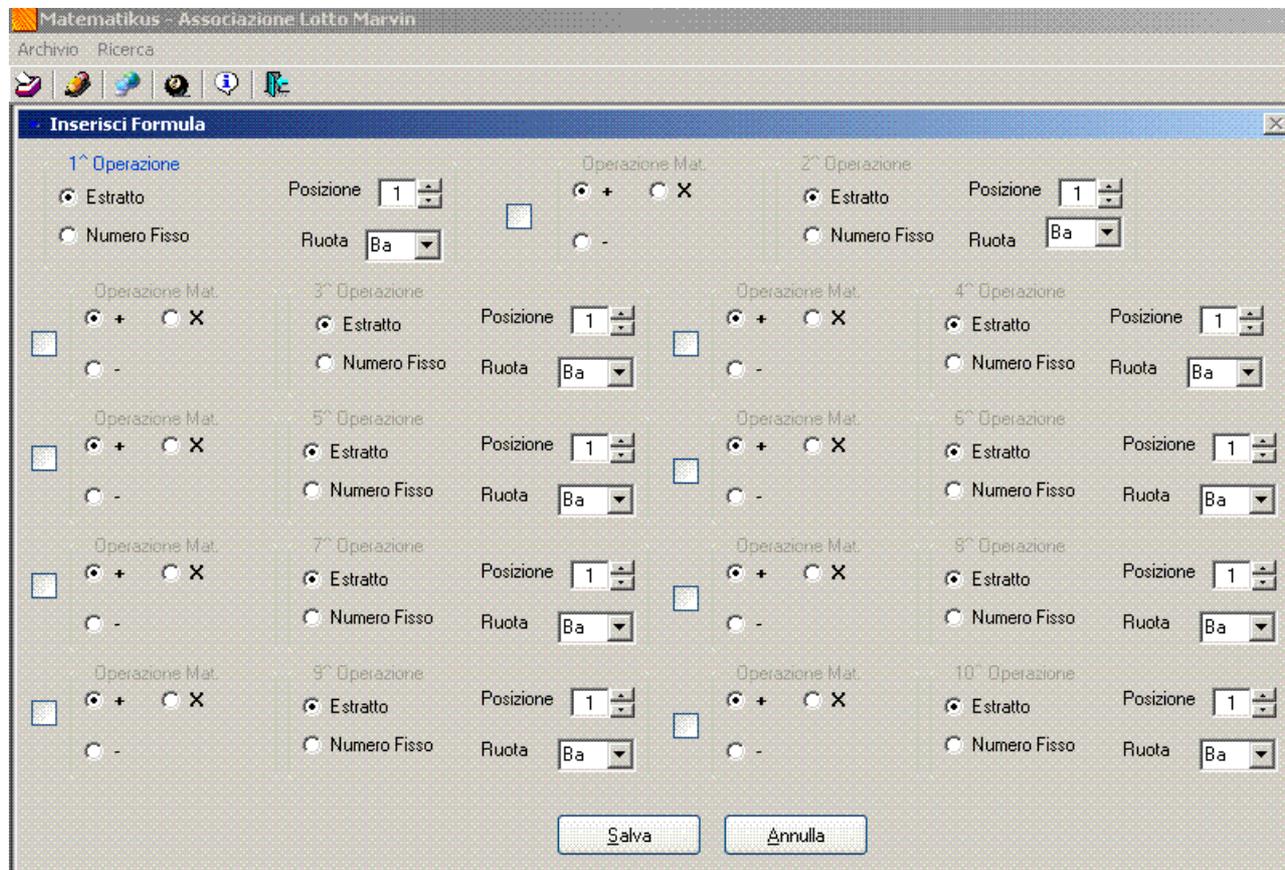
Elabora Interrompi
 Annulla Stampa

Abbiamo dapprima scelto la data iniziale e la data finale dell'archivio sul quale fare l'esame. Abbiamo scelto di esaminare la somma spia 1 , cioè due numeri sortiti su due ruote, nel nostro caso, Bari e Cagliari la cui somma sia eguale a 1 (esempio 83.01** 25.66 etc). Abbiamo scelto come tempo di gioco 10 colpi;abbiamo abilitato il gioco della lunghetta; come ruote di gioco Bari e Cagliari e la condizione che i due numeri di somma 1 siano sortiti entrambi allo stesso posto estrazionale cioè isotopi (avremmo anche potuto scegliere posizioni diverse,senza alcun

problema.) A questo punto, nella riga a sinistra dove vedete scritto Capogioco ci clicchiamo due volte (o in alternativa clicchiamo su Aggiungi formula).

Facendo nel modo di cui sopra si aprirà la pagina degli algoritmi, cioè la pagina dove andremo ad inserire una formula a nostro piacere.

Ecco la schermata:



Qui inseriremo un algoritmo, cioè una operazione a piacere.

Per inserire l'algoritmo inizieremo partendo dalla prima operazione. Inseriamoci 1° estratto di Bari (usando i tastini a discesa avremmo potuto scegliere qualunque estratto, fino al 5° estratto sulla ruota Nazionale). Poi, immaginiamo di voler moltiplicare il 1° di Bari x il 2° di Roma. Ci basterà passare alla seconda operazione e per fare questo selezioneremo la casellina a forma di quadratino in modo che appaia il segno di spunta. Poi diciamo che così ci basta e facciamo salva.

Dopo aver fatto salva il software riapre la schermata principale e ci scrive in corrispondenza della riga "capogioco" quello che noi abbiamo inserito nella pagina dedicata agli algoritmi o funzioni.

Ecco le schermate dei due passaggi:

Inserisci Formula

1^ Operazione
 Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

2^ Operazione
 Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

3^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

4^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

5^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

6^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

7^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

8^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

9^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

10^ Operazione
 Operazione Mat. + X
 - Estratto Posizione Operazione Mat. + X
 Numero Fisso Ruota -

Costruttore metodi di ciclotria colonnare

Date di ricerca
 Inizio: Fine:

Tipo Spia
 Somma Distanza

Spia da analizzare

Colpi di gioco

Abilita Lunghetta
 Gio. Lunghetta

Tipo Ricerca
 Posizione Isotopa

Posizione 1^ Ruota
 1 2 3 4 5

Posizione 2^ Ruota
 1 2 3 4 5

Operazioni per Ambata & Ambo

	Operazioni
Capogioco	1^ Ba X 2^ Ro
Abbinamento 1	
Abbinamento 2	

Operazioni per Terno

Ruote di Ricerca
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Ruote di Gioco
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

A questo punto cliccheremo sul tasto elabora e immediatamente sulla destra ci apparirà una schermata indicante tutta una serie infinita di statistiche, come quella che appresso troverete scritta:

Modulo Generatore Metodi di Ciclotria colonnare con formule
 Data inizio Ricerca: 5/1/2005
 Data fine Ricerca: 31/1/2006
 Ruote di Ricerca: Ba/Ca
 Condizione di gioco: numeri di somma 1
 Ruota/e di Gioco: Ba Ca
 Colpi di Gioco: 10

Operazioni da eseguire:

Calcolo Capogioco:

Capogioco: 1° Ba X 2° Ro

Statistiche delle Vincite

Casi esaminati: 11

Previsioni Vincenti: 7(63,64%)

Previsioni Negative: 4(36,36%)

Previsioni in Gioco: 0

Ambate vincenti: 8 (114,3%)

Tempo Medio di Attesa per il gioco di ambata e ambo: 4,4

- Si sono esaminati gli estratti in posizione isotopa

- Per i numeri doppi si è fatto il + 1

- Tutte le operazioni matematiche prevedono il fuori 90

A questo punto, potremo notare che cosi' come noi abbiamo inserito l'algoritmo, cioè la formula della ambata, non basta ad ottenere la copertura di tutti i casi esaminati che sono 11. Infatti, la formula da noi scelta ci avrebbe consentito di ottenere 7 casi positivi su 11 e quindi 4 casi negativi. Noi per migliorare la tecnica dovremo semplicemente cliccare sul tasto "ricerca" .

Cliccando sul tasto ricerca , meraviglia delle meraviglie, ci apparirà un modulo che ci indicherà che per ottenere 11 casi positivi sugli 11 esaminati basterà moltiplicare la formula da noi scelta x 85; oppure per 25; oppure per 55 oppure per 1° di Firenze.

Ora dobbiamo , seguendo il consiglio del software ritornare alla pagina delle formule e moltiplicare quanto noi gia' abbiamo scritto per uno dei valori indicati dal software.

Poniamo la ipotesi che noi scegliessimo x 1° di Firenze.

Per ritornare alla pagina dell'algoritmo, in corrispondenza della riga dove c'e' scritto capogioco clicchiamo due volte e voilà : ci ritroviamo nella pagina dove abbiamo inserito la nostra formula e dove dobbiamo, ora, inserire quanto consigiatoci da Matematikus.

Ecco le schermate:

Costruttore metodi di ciclotria colonnare

Date di ricerca
 Inizio: 05/01/2005
 Fine: 31/01/2006

Tipo Spia
 Somma Distanza

Spia da analizzare
 1

Colpi di gioco
 10

Abilita Lunghetta
 Gio. Lunghetta

Ruote di Ricerca
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Ruote di Gioco
 Ba Ca Fi
 Ge Mi Na
 Pa Ro To
 Ve Naz

Tipo Ricerca
 Posizione Isotopa

Posizione 1^ Ruota
 1 2 3 4 5

Posizione 2^ Ruota
 1 2 3 4 5

Operazioni per Ambata & Ambo

	Operazioni
Capogioco	1^ Ba X 2^ Ro
Abbinamento 1	
Abbinamento 2	

Aggiungi Formula

Operazioni per Terno

Aggiungi Formula

G:11	Presenze
X 85	11
X 55	11
X 1^ Fi	11
X 25	11
+ 3^ Ve	10
- 47	10

Ricerca Ricerca Terno

Elabora Interrompi Dettaglio

Annulla Stampa

Matematikus - Associazione Lotto Marvin

Archivio Ricerca



Inserisci Formula

1^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Operazione Mat.
 + X -

2^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 2
 Ruota Ro

Operazione Mat.
 + X -

3^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Fi

Operazione Mat.
 + X -

4^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Operazione Mat.
 + X -

5^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Operazione Mat.
 + X -

6^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Operazione Mat.
 + X -

7^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Operazione Mat.
 + X -

8^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Operazione Mat.
 + X -

9^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Operazione Mat.
 + X -

10^ Operazione
 Estratto Numero Fisso
 Posizione 1
 Ruota Ba

Dopo aver fatto salva otterremo la seguente schermata:

Costruttore metodi di ciclotria colonnare

Date di ricerca
 Inizio: 05/01/2005
 Fine: 31/01/2006

Tipo Spia
 Somma Distanza

Spia da analizzare
 1

Colpi di gioco
 10

Abilita Lunghetta
 Gio. Lunghetta

Tipo Ricerca
 Posizione Isotopa

Posizione 1^ Ruota
 1 2 3 4 5

Posizione 2^ Ruota
 1 2 3 4 5

Operazioni per Ambata & Ambo

	Operazioni
Capogioco	1^ Ba X 2^ Ro X 1^ Fi
Abbinamento 1	
Abbinamento 2	

Aggiungi Formula

Operazioni per Terno

Aggiungi Formula

Ruote di Ricerca

<input checked="" type="checkbox"/>	Ba	<input checked="" type="checkbox"/>	Ca	<input type="checkbox"/>	Fi
<input type="checkbox"/>	Ge	<input type="checkbox"/>	Mi	<input type="checkbox"/>	Na
<input type="checkbox"/>	Pa	<input type="checkbox"/>	Ro	<input type="checkbox"/>	To
<input type="checkbox"/>	Ve	<input type="checkbox"/>	Naz		

Ruote di Gioco

<input checked="" type="checkbox"/>	Ba	<input checked="" type="checkbox"/>	Ca	<input type="checkbox"/>	Fi
<input type="checkbox"/>	Ge	<input type="checkbox"/>	Mi	<input type="checkbox"/>	Na
<input type="checkbox"/>	Pa	<input type="checkbox"/>	Ro	<input type="checkbox"/>	To
<input type="checkbox"/>	Ve	<input type="checkbox"/>	Naz		

Ricerca Ricerca Terno

Elabora Interrompi Dettaglio

Annulla Stampa

Noterete come quanto abbiamo scritto nella pagina delle formule, poi lo ritroviamo descritto anche nella schermata principale.

A questo punto abbiamo individuato l'ambata che copra tutti gli 11 casi esaminati e poniamo la ipotesi che volessimo vedere il compendio a video della tecnica fino a quel momento costruita.

Ci basterà cliccare sulla voce dettaglio e si aprirà una tabella nota come Tabella degli esiti. Eccola:

Data Ricavo	Ruota Ricerca	Condizione Rilevata	Ambata	Ambi	Terno	Lunghetta	Data Esito	Data Esito Lunghetta	Colpo	Colpo Lunghetta	Ruota/Esito
12/03/2005	Ba-Ca	(89 2)	18	-	-	-	19/03/2005	-	2	-	Ca
16/03/2005	Ba-Ca	(88 3)	90	-	-	-	30/03/2005	-	4	-	Ba
26/03/2005	Ba-Ca	(43 48)	30	-	-	-	09/04/2005	-	4	-	Ba
01/06/2005	Ba-Ca	(21 70)	45	-	-	-	21/06/2005	-	6	-	Ba
21/06/2005	Ba-Ca	(45 46)	75	-	-	-	23/06/2005	-	1	-	Ca
07/07/2005	Ba-Ca	(58 33)	15	-	-	-	14/07/2005	-	3	-	Ba
04/08/2005	Ba-Ca	(27 64)	18	-	-	-	20/08/2005	-	7	-	Ca
13/09/2005	Ba-Ca	(37 54)	6	-	-	-	20/09/2005	-	3	-	Ca
22/09/2005	Ba-Ca	(54 37)	72	-	-	-	24/09/2005	-	1	-	Ba
14/01/2006	Ba-Ca	(33 58)	30	-	-	-	17/01/2006	-	1	-	Ba
19/01/2006	Ba-Ca	(66 25)	63	-	-	-	26/01/2006	-	3	-	Ba Ca

Ora dobbiamo proseguire nella realizzazione della nostra tecnica e ricercare gli abbinamenti per ambo. Cliccheremo due volte sulla riga intitolata abbinamento 1 e **riapparirà di nuovo** la schermata degli algoritmi, cioè delle formule matematiche, come quella sopra indicata e qui inseriremo una formula a piacere. Esempio 1° di $Fi + 12$. Dopo averlo fatto digitiamo su salva ed andremo a fare elabora e poi

ricerca. La ricerca ci indicherà cosa moltiplicare, sottrarre o sommare alla formula da noi scelta per ottenere il risultato di presenze come viene indicato nella form. Ecco la schermata.

Il software ci dice che moltiplicando a quanto noi abbiamo scelto come 1° abbinamento per ambo il 4° di genova o sottraendo il 2° di Torino, otterremo 4 casi positivi di ambo.

Combinazione	Presenze
G:11	
X 4° Ge	4
- 2° To	4
+ 1° Naz	3
+ 2° Ge	3
X 3° Na	3
X 82	3

Legenda :
G = Giocate

ora dobbiamo inserire al nostro algoritmo scelto come primo abbinamento, quanto consigliatoci dal software. Per ritornare alla pagina delle formule, in corrispondenza della riga intitolata a Abbinamento 1, basterà cliccare due volte. Ritrovandoci nella form delle formule inseriremo quanto suggeritoci dal software. Poi faremo salva e passeremo, volendo alla scelta del abbinamento 2 per ambo. Tale scelta viene effettuata cliccando due volte sulla riga intestata all'abbinamento 2. Scegliere la nostra formula e poi rifaremo tutte le operazioni come descritte più sopra.

Tale modus agendi, modo di agire, vale anche per calcolare gli abbinamenti per terno.

Penso che vi basterà un po' di pazienza e poi sarete padroni del miglior software di tutti i tempi per la elaborazione di procedure che alcun altro programma è in grado, al momento, di effettuare.

Gia' molto colleghi lottologi, oltre che appassionati, hanno prenotato questo software ed il motivo è stato semplice: con esso possono realizzare non solo previsioni e tecniche vincenti, ma anche tecniche da inviare ai giornali per i quali collaborano.

A Napoli si dice: "o cavallo camminatore so canta a strada nova", cioè il prodotto di qualità si vede sul campo e posso affermare che, avendo ricevuto plausi per gli innovativi algoritmi usati, avendo ricevuto complimenti per le idee implementate e per la inimitabile completezza degli argomenti trattati, Matematikus è un software destinato a fare storia nel mondo dei numeri.

Ora, certo, toccherà anche a voi valutarne l'abbondanza e la validità: vi aspetto numerosi.

Affettuosi saluti

Marvin