



Sviluppo Sistemi

In **Revolution 49S - Linear** è presente un modulo accessibile dal menù laterale denominato **sistemi**". Tramite questa funzione si sviluppano sistemi matematici, ortogonali o con capogiochi.

"**Sistemi ortogonali**". Con tale definizione ci riferiamo allo sviluppo di una serie di **lunghe**ta, sottoforma di sistemi in terzine, la cui peculiarità è quella di organizzare tutte le combinazioni numeriche non ripetendone le sorti, per quanto risulti **matematicamente possibile**.

Una volta creato il sistema, utilizzando uno qualunque dei metodi, lo possiamo salvare sotto forma di poterlo successivamente richiamare per altri scopi. I numeri vanno inseriti nel formato cioè separati da un punto e sempre in doppia cifra. Es. 5 va scritto come 05.

Consideriamo l'esempio di una lunga composta da 10 numeri. Vero è che nella lotteria 4/9 porre in gioco l'intera massa, in quanto il bookmakers avrà cura di provvedere allo sviluppo di coppie, terzine, quartine e cinquine e sarà compito del giocatore puntare la cifra voluta, minimo ogni ambo, e volendo anche per la sorte di terno, quaterna e cinquina, scaturente dai 10 numeri.

Ma volendo noi puntare soprattutto sulla sorte del terno, pur non volendo giocare tutti i terni possibili, cioè $10 \times 9 \times 8 / 6 = 120$, potremo utilizzare il nostro modulo-sistemi e nella fattispecie sviluppare **i 10 numeri** a garanzia di ambo.

Ecco alcune schermate esemplificative e chiarificatrici dei sistemi sviluppabili dal modulo i

Sviluppa combinazioni

Sviluppo con capigioco
Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33
Capigioco

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato
a girare

Esempio

Sviluppo lunghetta in ambi
Scomponi la lunghetta in singoli ambi
Lunghetta max 90 numeri

Sviluppo matematico
Lunghetta da scomporre (4-10 num)

Scomponi in...
 Terzine Sestine Ottine
 Quartine Settime Novine
 Cinquine

01.02.03
01.02.04
01.02.05
01.02.06
01.02.07
01.02.08
01.02.09
01.02.10
01.03.04
01.03.05
01.03.06
01.03.07
01.03.08
01.03.09
01.03.10
01.04.05
01.04.06
01.04.07

Abbiamo sviluppato i primi 10 numeri in terzine integrali

Fusione file .cmb
Selezione multipla di file .cmb

Sviluppa combinazioni

Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

a girare

Sviluppo lunghetta in ambi

Scomporre la lunghetta in singoli ambi

Lunghetta max 90 numeri

Sviluppo matematico

Lunghetta da scomporre (4-10 num)

01.02.03.04.05.06.07.08.09.10

Scomponi in...

<input checked="" type="radio"/> Terzine	<input type="radio"/> Sestine	<input type="radio"/> Ottine
<input type="radio"/> Quartine	<input type="radio"/> Settime	<input type="radio"/> Novine
<input type="radio"/> Cinquine		

Fusione file .cmb

Selezione multipla di file .cmb

01.02
01.02.23
01.02.24
01.02.25
01.02.26
01.02.28
01.02.27
23.24.25.26.28.27

Abbiamo sviluppato un sistema con capigioco 01.02 e 6 numeri a girare.

Sviluppo con capigioco

Scrivere i capigioco nel formato ad es. 04.12.21.33

Capigioco

Scrivere i numeri a girare nello stesso formato

a girare

Esempio

Crea combinazione ad ambi

Crea combinazione multipla

Sviluppo lunghetta in ambi

Scomponi la lunghetta in singoli ambi

Lunghetta max 90 numeri

Scomponi in ambi

Sviluppo matematico

Lunghetta da scomporre (4-10 num)

Scomponi in...

- Terzine
- Sestine
- Ottine
- Quartine
- Settime
- Novine
- Cinquine

Sviluppo matematico

- 01.02
- 01.03
- 01.04
- 01.05
- 01.20
- 01.30
- 02.03
- 02.04
- 02.05
- 02.20
- 02.30
- 03.04
- 03.05
- 03.20
- 03.30
- 04.05
- 04.20
- 04.30

Fusione file .cmb

Selezione multipla di file .cmb

Abbiamo "scomposto" i 7 numeri in ambi integrali

Ese