



Lunghetta Plus

In Revolution 49S - Linear è presente un modulo , chiamato "**Lunghetta plus**", grazie al quale si può determinare ogni configurazione previsionale: dall'ambata alla trentina e coprire tutti i casi scoperti all'eccezionale funzione di "**esportazione dei casi scoperti**". NESSUN SOFTWARE HA UN'ABNORME FUNZIONE CHE POSSA EQUIVALERE A QUELLA SOTTO DESCRITTA :
CONTRO:-)

Immaginate quali opportunità conferisce la funzione qui descritta. Potrete compiere una approssimazione di migliori combinazioni di ambate, ambi,terzine,quartine,cinquine,sestine,settime...trentine e ve ne potrete giovare per il periodo di gioco da voi stabilito.

Immaginate di aver creato una tecnica costituita da una terzina e ch'essa non riesca a coprire il tutto, niente paura: "**nella lunghetta plus**" troverete una funzione in grado di esportare e isolare i casi scoperti e andrete a ricercare ulteriori combinazioni ,ottenendo,in tal modo,**la massima copertura**.

La funzione di "**lunghetta plus**" è accessibile sia dal menù in alto,sia dal quello centrale. Eccezion fatta apparirà e nella quale,per mera comodità,abbiamo già provveduto ad inserire dei dati utili alla funzione.



Tecnica corrente:

Generale **Indici mensili** S. semplici S. complesse

Data inizio ricerca: 30/07/2008 Concorsi: 180 Data fine ricerca: 28/10/2008

Colpi di gioco: 9

Tipo di ricerca: Indici mensili

Analisi su...: Fasce somma

Casi esaminati:

Parametri di ricerca integrale

Algo

In questa griglia inseriremo gli algo da processare, precedentemente scelti nelle finestre

Lunghetta da: 3

Sorte minima: Ambo

Tipo di archivio: Integrale

Reset ultimo processo

Per inserire un caso doppio click sulla capogioco col tasto

Casi da esaminare:

Percentuale di elaborazione: ...% 85 %

Algoritmo corrente: ... Algoritmo esaminato: ...

Radiale algoritmico corrente: ... Dimensione corrente: ...

NG	Esito	Favorevoli	Casi	NdC scoperti	Sorte
<p>Questa griglia accoglie i risultati "in progress" di ciascun algo. Essa vi mostrerà, attraverso un processo automatico, per ciascun algo, gli step che portano a ottimizzarlo in maniera efficiente.</p>					

Algoritmi totali da esaminare: ...

Algoritmi esaminati: ...

Algoritmi accettati: ...

Algoritmi temporanei

Qui si visualizza

Casi totali scoperti: ...

Algoritmi da giocare

Questa griglia definitiva di salvata col p

Elabora Esporta

Esaminiamo, passo dopo passo, ogni componente della presente schermata.

Spie semplici Spie complesse

Generale **Indici mensili**

Data inizio ricerca Concorsi Data fine ricerca
 30/08/2007 180 28/11/2007

Colpi di gioco Richiama tecnica
 9

Tipo di ricerca

- Indici mensili
- Cicli continui
- Spie semplici
- Spie complesse

Analisi su...

- 6 numeri
- 6 n + Jolly
- Solo Jolly
- Fasce somma

Spie semplici Spie compl

Generale **Indici men**

Estrazione mensile

- 1° estr. mensile
- 1° estr. mensile**
- 2° estr. mensile
- 3° estr. mensile
- 4° estr. mensile
- 5° estr. mensile
- 6° estr. mensile
- 7° estr. mensile
- 8° estr. mensile

La prima schermata vi permetterà di inserire i parametri di ricerca. Sono 4 i tipi di ricerca possi

- **ricerca basata sugli indici mensili** (cioè calcolo effettuato alla prima,seconda,terza et **proposito**,è bene sapere che nella Lotteria 49s sono possibili massimo 62 estrazioni al r ciascun giorno assisteremo a due estrazioni: **la lunchtime e la teatime**.Quindi, moltiplic mensili per il numero dei giorni contenuti in un mese,mediamente avremo il risultato: **estrazionale**,cioè l'estrazione mensile di calcolo,verrà scelto utilizzando le funzioni che seconda immagine sopra riportata.**Qui,potrete** scegliere la estrazione di calcolo gradita l'elaborazione della tecnica il software considererà,come base di calcolo,l'estrazione me contenuta tra la data di inizio ricerca e quella di fine ricerca. **Queste date** sono selezion caselle a discesa agevolmente manovrabili attraverso l'uso del mouse,così come agevole "Colpi di gioco"che andranno da 1 a 30.**Presupponendo** di aver scelto come estrazione c mensile e come colpi di gioco 9 potremo indicare su quale archivio dovranno verificars tecnica in fase di realizzazione. **Potremo** scegliere di agire solo sui primi sei numeri est considerando **il numero jolly,cioè il 7° estratto**,oppure potremo ricomprenderlo nell'arcl andremo a fare le verifiche,oppure potremo scegliere come archivio solo quello contene fasce-somma. **La selezione** di queste diverse opzioni avviene facendo click su uno dei " bottone di opzione in corrispondenza di ciascuno del quale troviamo la descrizione rela **jolly,solo jolly,fasce somma**).

Spie semplici Spie complesse

Generale **Indici mensili**

Data inizio ricerca Concorsi Data fine ricerca
 30/08/2007 180 28/11/2007

Blocchi da Richiama tecnica
 9

Tipo di ricerca

- Indici mensili
- Cicli continui
- Spie semplici
- Spie complesse

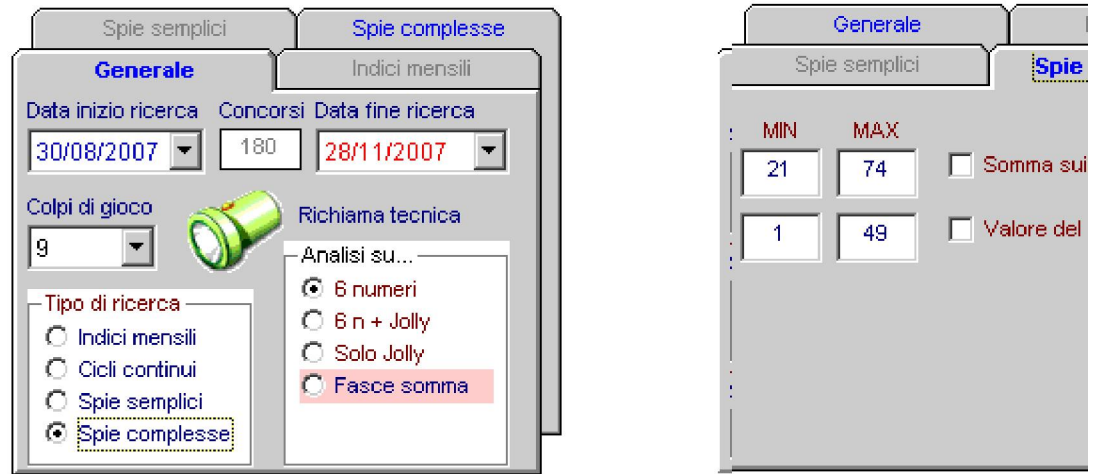
Analisi su...

- 6 numeri
- 6 n + Jolly
- Solo Jolly
- Fasce somma

- Ricerca basata sui cicli continui** (cioè calcolo effettuato suddividendo l'archivio estra ciascuno contenente un numero di estrazioni omogeneo).Immaginiamoci che l'esame co (180 estrazioni).Essi potranno suddividersi in blocchi ciascuno contenente 9 ,oppure 6 di estrazioni a vostra scelta. **Qualora scegliessimo 180 concorsi** e li suddividessimo in l estrazioni,otterremo $180 : 9 = 20$ blocchi. Per ciascuno di esso il software si interesserà migliori combinazioni possibili,o quelle combinazioni in grado di garantire la copertura possibili. Ma vi chiederete: in che modo potremo suddividere il range estrazionale(in modo che contenga,ad esempio, 30 blocchi? **Semplice**: vi basterà agire sui colpi di gioco si sta esaminando equivalgono alle estrazioni contenute in ciascun blocco ed anche ai c **Presupponendo di aver scelto di esaminare 180** concorsi,articolandoli in blocchi da 9 es gioco 9),otterremo,come già detto,20 casi da esaminare,20 blocchi da sottoporre al seta nostra tecnica. **Tale tecnica potremo** verificarla solo sui primi sei numeri estratti,non co jolly,cioè il 7° estratto,oppure potremo ricomprenderlo nell'archivio sul quale faremo le potremo scegliere come archivio solo quello contenente i numeri jolly,o le fasce-somma queste diverse opzioni avviene facendo click su uno dei "button option",cioè bottone di corrispondenza di ciascuno del quale troviamo la descrizione relativa (**6 numeri,6n + j somma**).

- Ricerca basata sulle spie semplici**(cioè calcolo effettuato riscontrando nell'archivio e numeri spia dall'1 al 49).Nel pannello della seconda immagine sopra riportata potrem variabile di valori spia,avendo cura di usare la ben conosciuta notazione,vale a dire: pe l'inserimento a doppia cifra,come 01,02 etc. **Inoltre,ciascun numero spia** dovrà ess usando il punto. **Quindi,scriveremo,ad esempio: 01.22.03.34.**Tali valori potremo inse verde, e in tale ipotesi i valori spia verranno ricercati esclusivamente sui sei estratti d **potremo** inserirli nella griglia marroncino chiaro, e in tale ipotesi i valori spia verranno + il Jolly(ricordiamoci che esso viene considerato il 7° estratto);**oppure potremo** inse e in tale ipotesi i valori spia verranno ricercati esclusivamente con riferimento al num **di uno dei pannelli** colorati di inserimento dei numeri spia rende necessario abilitar filtri: ci basterà fare click sulla check button corrispondente alla riga di inserimento de che da **no passi al valore sì**. "Sì" ha il significato che è attivo il filtro scelto e quin inserito valori spia nella griglia verde si ricercheranno i medesimi sui primi 6

necessario cliccare sulla casella filtro corrispondente abilitandone la funzione. Una volta che il software si interesserà di individuare le migliori combinazioni possibili, o quelle che garantiscono la copertura di quanti più eventi spia possibili. La tecnica derivata potrà essere basata sui primi sei numeri estratti, non considerando il numero jolly, cioè il 7° estratto, oppure potrà essere basata sull'archivio sul quale faremo le verifiche, oppure potremo scegliere come archivio solo i numeri jolly, o le fasce-somma. La selezione di queste diverse opzioni avviene facendo clic su uno dei "button option", cioè bottone di opzione in corrispondenza di ciascuno dei quattro tipi di descrizione relativa (6 numeri, 6n + jolly, solo jolly, fasce somma).



- Ricerca basata sulle spie complesse.** Il calcolo viene effettuato riscontrando nell'archivio la sortita di una somma sui 6 numeri estratti, escludendo il jolly, oscillante tra un minimo e un massimo. Un evento potrà essere verificato autonomamente oppure collegato ad un altro evento spia. Potremo, così, scegliere di giocare un numero jolly tra un valore minimo e massimo. Potremo, così, scegliere di giocare un numero complesso: somma dei 6 estratti oscillante fra 30 e 70 e numero jolly oscillante da un valore minimo a un valore massimo di 33. In siffatta ipotesi è verificata la condizione quando i 6 numeri estratti soddisfino entrambe le condizioni: somma tra 30 e 70 e numero jolly compreso tra il valore 13 e 33. Nel caso del jolly, essendo 49 i numeri estraibili nella lotteria 49s, potrà oscillare dal valore 13 a 33. Parimenti, la somma dei sei numeri estratti potrà oscillare da un valore minimo di 21 a un valore massimo pari a 279. Per abilitare la ricerca delle spie complesse, occorrerà spuntare (selezionare) una delle opzioni di riferimento: o l'una o l'altra o entrambe e inserire i valori minimi e massimi. Una volta che i parametri e effettuate le scelte delle spie complesse da trattare, potremo verificare la copertura delle spie sui primi sei numeri estratti, non considerando il numero jolly, cioè il 7° estratto, o ricomprenderlo nell'archivio sul quale faremo le verifiche, oppure potremo scegliere come archivio solo il contenente i numeri jolly, o le fasce-somma. La selezione di queste diverse opzioni avviene facendo clic su uno dei "button option", cioè bottone di opzione in corrispondenza di ciascuno dei quattro tipi di descrizione relativa (6 numeri, 6n + jolly, solo jolly, fasce somma).

Generale		Indici mensili	
Spie semplici		Spie complesse	
MIN	MAX	<input checked="" type="checkbox"/> Somma sui 6 numeri	
21	74	<input type="checkbox"/> Valore del Jolly	
1	49		

Abbiamo scelto come evento spia complessa il seguente accadimento: che la somma dei 6 numeri estratti (escluso il jolly) oscilli dal valore minimo di 21 al valore massimo di 74.

Generale		Indici mensili	
Spie semplici		Spie complesse	
MIN	MAX	<input checked="" type="checkbox"/> Somma sui 6 numeri	
100	100	<input type="checkbox"/> Valore del Jolly	
1	49		

Abbiamo scelto come evento spia complessa il seguente accadimento: che la somma dei 6 numeri estratti (escluso il jolly) sia pari a 100

Generale		Indici mensili	
Spie semplici		Spie complesse	
MIN	MAX	<input checked="" type="checkbox"/> Somma sui 6 numeri	
100	130	<input checked="" type="checkbox"/> Valore del Jolly	
3	22		

Abbiamo scelto come evento spia complessa il seguente accadimento: che la somma di 6 numeri estratti (escluso il jolly) oscilli dal valore minimo 100 a quello massimo 130 e che il valore dei jolly sia compreso tra 3 e 22. In questo caso abbiamo imposto una doppia condizione al verificarsi della quale si dovranno giocare le combinazioni calcolate dal software

Generale		Indici mensili	
Spie semplici		Spie complesse	
MIN	MAX	<input type="checkbox"/> Somma sui 6 numeri	
100	130	<input checked="" type="checkbox"/> Valore del Jolly	
4	15		

Abbiamo scelto come evento spia complessa il seguente accadimento: che il valore del jolly oscilli da un minimo di 4 a un massimo di 15, cioè tutte le volte che il numero jolly sarà eguale a un numero compreso tra 4 e 15, allora quell'evento spia sarà considerato valido e potrà realizzarsi la tecnica algoritmica.

L'analisi sulle fasce Somma

- Nella lotteria 49s esistono 14 fasce somma. Consideriamo i 6 estratti (il jolly o settimo escluso) Sommiamo i 6 estratti ed otterremo un valore oscillante tra 21 e 279. Ben si è fasce ove ciascuna di esse ha un valore minimo e massimo.

PROSPETTO DELLE 14 CLASSI SOMMA E DEI COEFFICIENTI DI VINCITA:

-
- Somma: 21.74 ----> Coefficiente: 82
 - Somma: 75.100 ----> Coefficiente: 15
 - Somma: 101.110 ----> Coefficiente: 17
 - Somma: 111.120 ----> Coefficiente: 7,5

- 5) Somma: 121.130 -----> Coefficiente: 10
- 6) Somma: 131.140 -----> Coefficiente: 8.50
- 7) Somma: 141.150 -----> Coefficiente: 8
- 8) Somma: 151.160 -----> Coefficiente: 8
- 9) Somma: 161.170 -----> Coefficiente: 8.50
- 10) Somma: 171.180 -----> Coefficiente: 10
- 11) Somma: 181.190 -----> Coefficiente: 7,5
- 12) Somma: 191.200 -----> Coefficiente: 17
- 13) Somma: 201.210 -----> Coefficiente: 26
- 14) Somma: 211.279 -----> Coefficiente: 26

Quando noi decidiamo di effettuare un gioco, sia esso basato sugli indici mensili, o sui cicli c
semplici e complesse, l'output potremo andarlo a verificare sui 6 numeri estratti, oppure sui 6
jolly, oppure solo sul jolly, o infine con riferimento alle fasce-somma. In questo ultimo caso N
BISOGNO DI INSERIRE ALGORITMI NEI PARAMETRI DI RICERCA INTEGRALE, perché
interesserà di individuare la fascia o le fasce somma (prese a due a due, o tre a tre, o quattro a
cinque o sei a sei) che riescano a coprire quanti più eventi possibile.

Consideriamo a mo' d'esempio di impostare la seguente tecnica:

- Data inizio ricerca 01/02/2006
- Data fine ricerca 01/11/2007
- Estrazione di calcolo prima mensile
- Colpi di gioco 5
- Fasce somma prese a 3 e 3
- Clicchiamo su "Elabora"
- otteniamo il seguente output:

Tecnica corrente:

Spie semplici
 Spie complesse

Generale
 Indici mensili

Data inizio ricerca: 01/02/2006
 Concorsi: 1268
 Data fine ricerca: 01/11/2007

Colpi di gioco: 5
 
 Richiama tecnica

Tipo di ricerca:
 Indici mensili
 Cicli continui
 Spie semplici
 Spie complesse

Analisi su...
 6 numeri
 6 n + Jolly
 Solo Jolly
 Fasce somma

Combina: 3

PROSPETTO DELLE 14 CLASSI SOMMA E DEI COEFFICIENTI

1)	Somma:	21.74	----->	Coefficiente:	
2)	Somma:	75.100	----->	Coefficiente:	
3)	Somma:	101.110	----->	Coefficiente:	
4)	Somma:	111.120	----->	Coefficiente:	
5)	Somma:	121.130	----->	Coefficiente:	
6)	Somma:	131.140	----->	Coefficiente:	8
7)	Somma:	141.150	----->	Coefficiente:	
8)	Somma:	151.160	----->	Coefficiente:	
9)	Somma:	161.170	----->	Coefficiente:	8
10)	Somma:	171.180	----->	Coefficiente:	
11)	Somma:	181.190	----->	Coefficiente:	
12)	Somma:	191.200	----->	Coefficiente:	

Casi da esaminare: 22

Percentuale di elaborazione: ...%

N.B. 100% si riferisce ai casi coperti, non considerando quello in corso

22 sono in casi esaminati e le fasce che hanno fornito il 100% di copertura vengono indicate nella griglia gialla sotto riportata.

NG	Esito	Favorevoli	Casi	MdC scoperti	Sorte
247	121.130,131.140,161.170	95,45 %	21		Somma
254	121.130,141.150,161.170	95,45 %	21		Somma
266	121.130,161.170,171.180	95,45 %	21		Somma
310	141.150,151.160,171.180	95,45 %	21		Somma
283	131.140,141.150,171.180	90,91 %	20	14	Somma
330	151.160,161.170,171.180	90,91 %	20	21.22	Somma
103	75.100,121.130,161.170	86,36 %	19	10.13	Somma
166	101.110,131.140,161.170	86,36 %	19	17.21.22	Somma
174	101.110,141.150,171.180	86,36 %	19	7.20	Somma

Algoritmi totali da esaminare: ...

Algoritmi esaminati: ...

Algoritmi temporari

Casi totali scoperti

Fascia somma da

Qualora vol
statistico di
griglia giall
essa di mod
griglia ove s
potremo vis



Elabora

Facendo doppio click in una riga a scelta della colonna "Esito" della griglia gialla avremo la possibilità di visualizzare gli esiti prodotti dalle fasce contenute nella riga medesima. Ad esempio, facendo doppio click sulla prima riga della colonna "Esito" e poi su visualizza esiti posto sotto la griglia viola, otterremo

 **Esiti nella statistica con indici mensili. Analisi condotta su: Fasce somma**

Casi vincenti: (21 / 22) = 95,45 %
Max casi negativi consecutivi: 1
Tempo medio di attesa: 2,1 colpi
Ritardo attuale in casi: 1
Casi in corso: 1



Prospetto relativo alla: **Tecnica base**

Data calcolo	Data Esito	Estrazione	Somma sortita	Colpo	NdC	Ruota	Somma/e in gioco
01/02/2006 Lunctime	01/02/06	02 11 12 21 35 43 Jolly: 19	124	1*	1	49s	121.130,131.140,161.1...
01/03/2006 Lunctime	01/03/06	03 16 36 37 38 40 Jolly: 17	170	1*	2	49s	121.130,131.140,161.1...
01/04/2006 Lunctime	02/04/06	12 18 21 32 36 46 Jolly: 02	165	3*	3	49s	121.130,131.140,161.1...
01/05/2006 Lunctime	02/05/06	05 10 19 29 30 42 Jolly: 21	135	2*	4	49s	121.130,131.140,161.1...
01/06/2006 Lunctime	03/06/06	10 13 16 38 39 49 Jolly: 18	165	4*	5	49s	121.130,131.140,161.1...
01/07/2006 Lunctime	02/07/06	10 12 18 37 39 49 Jolly: 28	165	2*	6	49s	121.130,131.140,161.1...
01/08/2006 Lunctime	01/08/06	02 07 25 32 47 48 Jolly: 45	161	1*	7	49s	121.130,131.140,161.1...
01/09/2006 Lunctime	02/09/06	12 24 26 27 31 41 Jolly: 13	161	3*	8	49s	121.130,131.140,161.1...
01/10/2006 Lunctime	02/10/06	05 22 24 28 38 45 Jolly: 18	162	3*	9	49s	121.130,131.140,161.1...

ULTIMA DATA DI CALCOLO: GIOVEDÌ 01/11/07 LUNCHTIME

Somme/e da mettere in gioco

121.130,131.140,161.170

Cliccando su "esporta in html" potremo visualizzare la tecnica in formato browser e poi salvarla in formato word o excel.

Cliccando su "Spoglio" potremo visualizzare eventuali esiti della tecnica successivi alla data di fine ricerca.

Uso e funzioni dei pulsanti



Estrazioni

Al click sul pulsante sarete indirizzati alla pagina dedicata alle estrazioni, per inserirne delle nuove, oppure modificarle etc.



Lunghetta Plus

Al click sul pulsante accederete al modulo lunghetta plus che rappresenta il cuore del software.



Ritardi e frequenze

Al click sul pulsante accederete al modulo dei ritardi delle frequenze.



Sistemi

Al click sul pulsante accederete al modulo dei sistemi.



Esci

Al click sul pulsante uscirete dalla procedura e poscia dal programma.



Elabora

Al click sul pulsante elaborerete la tecnica di gioco che vi apprestate a realizzare.



Esporta su file .alg

Al click sul pulsante potrete salvare l'algoritmo matematico e lo stesso lo potrete richiamare per future necessità.



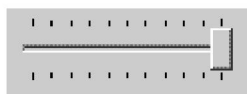
Salva tecnica

Al click sul pulsante salverete la tecnica realizzata. Pulsante fondamentale per memorizzare metodi e tecniche.



Visualizza esiti

Al click sul pulsante si aprirà una form nella quale verranno visualizzati gli esiti della tecnica.



100 %

La barra di scorrimento consente di modificare, in corso d'opera, le percentuali dell'algoritmo che si sta esaminando.



Al click sul pulsante aggiungeremo nella griglia dei parametri di ricerca un nuovo elemento.



Al click sul pulsante elimineremo dalla griglia

dei parametri di ricerca un elemento precedentemente immesso.

Al click sul pulsante resetteremo(azzereremo) l'ultima tecnica realizzata.

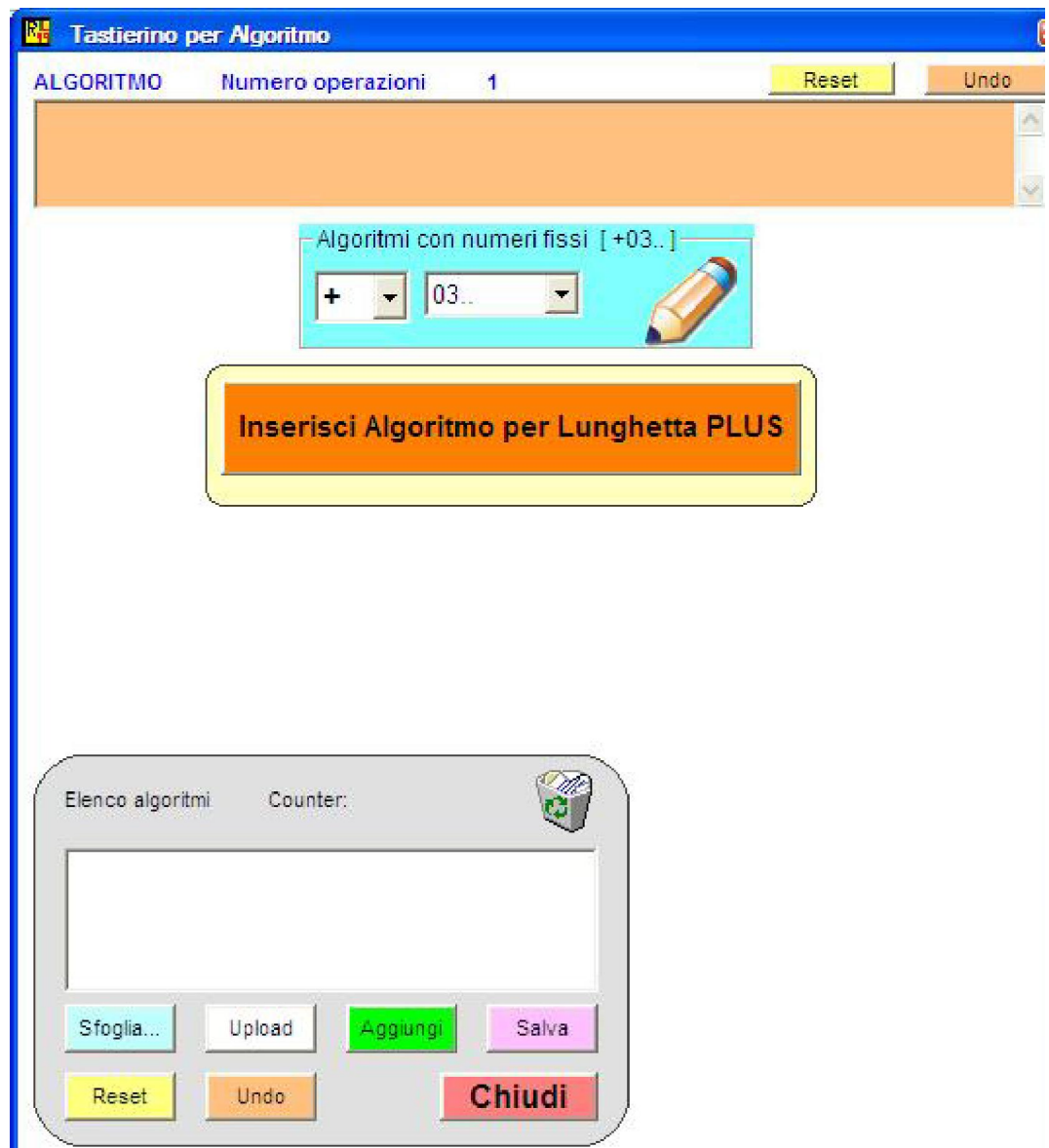
Al click sul pulsante verranno inseriti nella griglia dei parametri di ricerca le percentuali delle diverse dimensioni

Al click sul pulsante caricheremo gli algoritmi di una tecnica precedentemente salvata.



Il tastierino numerico

Al tastierino numerico ci si accede "FACENDO DOPPIO CLICK" in corrispondenza del troverete nella griglia dei parametri di ricerca integrale.



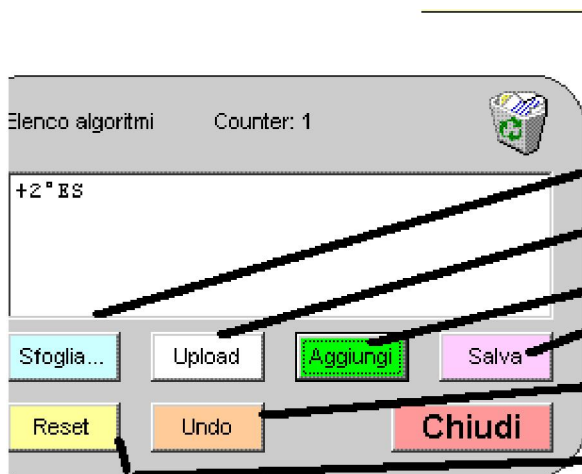
Come si inserisce un algoritmo nel tastierino numerico? Potremo inserire:

- algoritmi con numeri fissi che i numeri dall'1 al 49.

Per scegliere un numero da 1 a 49 dovremo selezionare la prima casella a discesa ed inserire il segno + e il pulsante **INSERISCI ALGORITMO PER LUNGHETTA PLUS**.

Dopo tale scelta ritorneremo alla schermata principale.

Tutti gli algoritmi **LINEARI** inseriti potremo salvarli per occasioni successive, per bisogni futuri. È semplice: una volta inserito l'algoritmo useremo la funzione presente sul tasto "Aggiungi" collocato a sinistra. Aggiunto l'algoritmo cliccheremo sul pulsante "Salva" presente nella medesima griglia. In seguito, se necessario, richiamato anche per tecniche successivamente realizzate attraverso il pulsante "Sfogliare", che precedentemente salvato, e attraverso il pulsante "Upload" che inserirà l'algoritmo richiamato nella griglia posta in alto, evitando, così, di doverlo digitare ex novo.



Elenco algoritmi Counter: 1

+2^ES

Sfogliare... Upload Aggiungi Salva

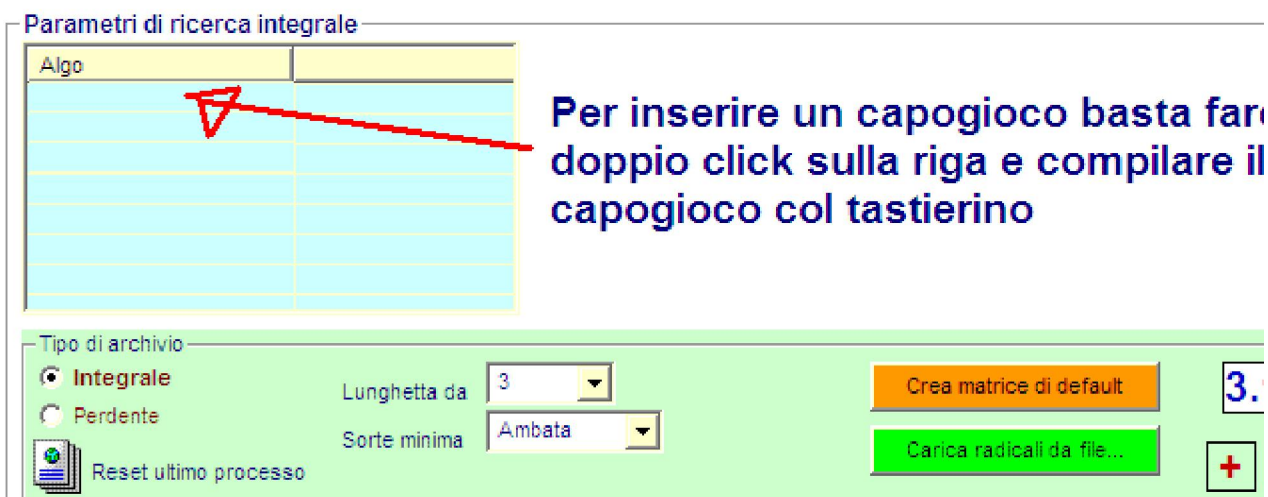
Reset Undo Chiudi

Per salvare l'algoritmo cliccheremo sul pulsante "Aggiungi" e poi sul pulsante "Salva".

L'algoritmo salvato potrà essere richiamato attraverso il click sulla combinazione di tasti: "Sfogliare" e "Upload".

Il tasto "Reset" elimina tutti gli algoritmi in lista, mentre "Undo" elimina l'ultimo algoritmo immesso.

Parametri di ricerca integrale



Parametri di ricerca integrale

Algo	

Tipo di archivio

Integrale Perdente

Lunghetta da

Sorte minima

Reset ultimo processo

Crea matrice di default

Carica radicali da file...

Per inserire un capogioco basta fare doppio click sulla riga e compilare il capogioco col tastierino

Questo componente rappresenta il cuore del programma, in quanto è grazie ad esso che avremo la lunghetta da processare. Come detto precedentemente, avremo modo di scegliere da un numero da 1 a 49. La scelta verrà effettuata utilizzando la casella a discesa intitolata "Lunghetta da". Scegliendo, ad esempio, 1 dovremo valorizzare la successiva casella "Sorte minima" scegliendo la voce "Ambata"; scegliendo una lunghetta di 2 numeri, cioè l'ambata, e

"Sorte minima" scegliendo tra le voci di "Ambata" o "Ambo", in quanto con due numeri le sorte indicate; scegliendo una lunghetta di 3 numeri, cioè la terzina, valorizzeremo la casella "Sorte minima" le voci di "ambata" o "Ambo" o "Terno". Potremo, dunque, scegliere a nostro piacimento la lunghetta combinandola con la sorte minima richiesta. Effettuata questa scelta, CI BASTERA' CLICCARCI il pulsante "Crea matrice di default" e ci appariranno in automatico i valori, DISPOSTI SOTTO I VALORI 1, 2 E 3. Per capire meglio la funzionalità della matrice numerica, consideriamola. Scegliamo una lunghetta composta da 3 numeri ed imponiamo la sorte minima dell' ambo (cioè "Sorte minima" scegliamo il valore 3 e dalla casella di "Sorte minima" scegliamo la voce "Ambo"). Otteniamo la matrice di default" e ci appariranno determinati valori. Ecco la schermata.

Parametri di ricerca integrale

Algo	
1	
2	
3	

Per inserire un capogioco basta fare doppio click sulla riga e compilare il capogioco col tastierino

Tipo di archivio
 Integrale
 Perdente

Reset ultimo processo

Lunghetta da

Sorte minima

Crea matrice di default

Carica radicali da file...

3.1.

+

Sotto la voce "Algo" troviamo i valori numerici 1.2.3

Naturalmente, "Algo 1" contraddistingue il capogioco della lunghetta dei 3 numeri.

Algo 2 indica il primo accoppiamento per la sorte di ambo.

Algo 3 indica il secondo accoppiamento algoritmico, la cui particolarità consiste nella possibilità di passare all'Algo 2 o all'Algo 1, onde fornire gli esiti di ambo (ricorderete che abbiamo scelto come "Sorte minima" la voce "Ambo").

I valori 1.2.3 sono valori universali e generici di algoritmo. Qualora l'utente volesse far partire la ricerca scegliendo un algoritmo proprio, gli basterebbe cliccare due volte su uno dei valori, 1.2.3, da modificare con il ben conosciuto tastierino numerico del quale, oramai, sarete già padroni. Nel tastierino numerico digitate QUALUNQUE NUMERO DALL'1 AL 49.

Scegliamo di modificare il valore algo 1. Clicchiamo due volte su di esso. Si apre il tastierino numerico. AD ESEMPIO IL 43

Parametri di ricerca integrale


Algo	
43..	
2	
3	

Per inserire un capogioco basta doppio click sulla riga e compila capogioco col tastierino

Tipo di archivio

Integrale Lunghetta da

Perdente Sorte minima

 Reset ultimo processo

Integrale e perdente

Nella griglia dei "Parametri di ricerca integrale" avrete notato la presenza di due option button(bottone denominato "Integrale" e l'altro "Perdente". Quando ci accingiamo a costruire una tecnica, dopo aver scelto inizio e fine ricerca, colpi di gioco etc.) dobbiamo ricordarci di selezionare l'option button "Integrale". Infatti andrà a considerare tutto l'archivio estrazionale che soddisfa le condizioni di partenza. Dopo la prima elaborazione della tecnica, immaginiamo di riscontrare che son rimasti dei casi scoperti, cioè degli eventi che non hanno famosi casi negativi. Qualora vorreste accontentarvi di una tecnica con casi negativi, "nullae quae non habent famosi casus negativos". Qualora vorreste ottenere la copertura totale dei casi esaminati, vi basterà selezionare l'option button "Perdente" e lanciare una nuova elaborazione. In siffatta guisa il calcolo dei successivi algoritmi terrà conto di tutti i casi di archivio, e di casi rimasti scoperti dal precedente step, dalla precedente elaborazione.

PRINCIPIO: la prima elaborazione esige che si selezioni l'option button "integrale". Tutte le elaborazioni successive per ottenere la copertura dei casi, esigono la selezione dell'option button "Perdente".

ESEMPIO: stiamo esaminando la spia 22. Casi 133. Gioco in terzine. La prima terzina agirà sull'archivio "integrale" e cliccate su Elaborazione e poniamo che copra 71 casi: allora ne rimarranno scoperti 62 dovremo agire sui casi "Perdenti": quindi selezionerete l'option button "perdente" e cliccherete nuova elaborazione.

N.B. RICORDIAMOCI DI SALVARE LA TECNICA AD OGNI ULTIMAZIONE DEL PROCESSO DI ELABORAZIONE. NEL NOSTRO CASO, DOPO AVER REALIZZATO LA PRIMA TERZINA, FACCIAMO CLICK SUL BOTTONE "PERDENTE" E LANCIAMO UNA NUOVA ELABORAZIONE. SOLO SUCCESSIVAMENTE PROCEDEREMO ALLA COPERTURA DEI CASI PERDENTI.



Estrazioni



Lunghetta Plus



Ritardi e frequenze



Sistemi



Esci

Tecnica corrente: prima.s49

Generale **Indici mensili** S. semplici S. complesseData inizio ricerca: 14/05/2007
Concorsi: 1063
Data fine ricerca: 28/10/2008

Colpi di gioco: 9



Richiama tecnica

Analisi su...

- 6 numeri
- 6 n + Jolly
- Solo Jolly
- Fasce somma

Tipo di ricerca

- Indici mensili
- Cicli continui
- Spie semplici
- Spie complesse

Casi esaminati:

Parametri di ricerca integrale

Algo	
1	
2	
3	

Per inserire un caso
a doppio click sulla
capogioco col tas

Tipo di archivio

 Integrale Perdente

Lunghetta da: 3

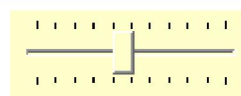
Sorte minima: Ambo



Reset ultimo processo

Casi da esaminare: 133

Percentuale di elaborazione: Finito!



46 %

Algoritmo corrente: 3

Radicale algoritmico corrente: +49..

Algoritmo esaminato: (07 31 49) # +49..

Dimensione corrente: D2

NG	Esito	Favorevoli	Casi	NdC scoperti	Sorte
28	+27..	46,62 %	62	1.2.3.4.5.6.7.14.16.1...	Ambo
17	+16..	44,36 %	59	1.2.3.4.7.10.12.14.1...	Ambo
14	+13..	43,61 %	58	1.2.3.4.5.6.7.10.12.1...	Ambo
11	+10..	42,11 %	56	1.2.3.4.5.6.7.8.9.10....	Ambo
4	+03..	39,85 %	53	1.2.3.4.5.6.7.8.9.10....	Ambo
2	+01..	35,34 %	47	1.2.3.4.5.6.7.8.9.10....	Ambo

Algoritmi totali da esaminare: 50

Algoritmi esaminati: 50

Algoritmi accettati: 6

Algoritmi temporanei

Casi totali scoperti: 71

Algoritmi da giocare

+07..

+31..

+27..

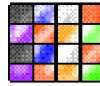


Elabora

Esport

Dalla precedente elaborazione dei casi esaminati ne sono rimasti scoperti 62. Volendo attribuire cc selezionare l'option button "Perdente" e rilanciare la elaborazione cliccando sulla icona "Elabora" in m Linear trovi un'altra terzina algoritmica che copra l'unico caso rimasto scoperto.

N.B. RICORDIAMOCI DI SALVARE LA TECNICA AD OGNI ULTIMAZIONE DEL PROCESSO DI NEL NOSTRO CASO, DOPO AVER REALIZZATO LA PRIMA TERZINA, FACCIAMO CLICK SUL SOLO SUCCESSIVAMENTE PROCEDEREMO ALLA COPERTURA DEI CASI PERDENTI.



Estrazioni

Lunghetta Plus

Ritardi e frequenze

Sistemi

Esci

Tecnica corrente: prima.s49

Generale **Indici mensili** S. semplici S. complesse

Data inizio ricerca Concorsi Data fine ricerca

14/05/2007 1063 28/10/2008

Colpi di gioco
9

Richiama tecnica

Tipo di ricerca

- Indici mensili
- Cicli continui
- Spie semplici
- Spie complesse

Analisi su...

- 6 numeri
- 6 n + Jolly
- Solo Jolly
- Fasce somma

Casi esaminati:

Parametri di ricerca integrale

Algo	
1	
2	
3	

Per inserire un caso
doppio click sulla
capogioco col tas

Tipo di archivio

- Integrale
- Perdente

Lunghetta da 3

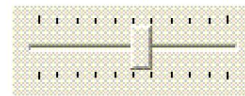
Sorte minima Ambo



Reset ultimo processo

Casi da esaminare: 71

Percentuale di elaborazione: Finito!



54 %

Algoritmo corrente: 3

Algoritmo esaminato: (40 03 49) # +49..

Radicale algoritmico corrente: +49..

Dimensione corrente: D2

NG	Esito	Favorevoli	Casi	NdC scoperti	Sorte
35	+34..	54,93 %	39	1.16.17.20.25.26.28....	Ambo
17	+16..	52,11 %	37	1.7.16.17.26.28.31.4...	Ambo
24	+23..	52,11 %	37	1.7.16.17.25.28.29.3...	Ambo
6	+05..	49,30 %	35	7.16.17.20.25.28.31....	Ambo
2	+01..	47,89 %	34	1.16.17.25.26.28.29....	Ambo

Casi totali scoperti: 32

Algoritmi totali da esaminare: 50

Algoritmi esaminati: 50

Algoritmi accettati: 5

Algoritmi da giocare
+40..
+03..
+34..



Elabora

Esporta

Noterete come nella seconda elaborazione i casi scoperti sono passati da 62 a 32 (vedi sezione cerchiata **visualizzerete, in ordine decrescente, i migliori algoritmi calcolati da Revolution 49S** come per ciascuno di esso vengano indicati i casi favorevoli, la percentuale dei casi scoperti con l'algoritmo indicato e gli eventuali casi scoperti (NDC). Questa form accoglie i risultati di ciascuno degli algoritmi scelti come base di partenza. Una volta individuato l'algoritmo, il miglior valore, lo traspone nella griglia arancione, in via temporanea, e poi nella griglia di color viola che accoglie gli algoritmi definitivi.

Possiamo cercare di coprire gli ulteriori 32 casi scoperti, cliccando nuovamente su **Elabora** e ricordiamoci sempre di salvare ogni elaborazione con un nome memorizzabile con **F**



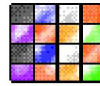
Estrazioni



Lunghetta Plus



Ritardi e frequenze



Sistemi



Esci

Tecnica corrente: seconda.s49

Generale **Indici mensili** S. semplici S. complesse

Data inizio ricerca Concorsi Data fine ricerca

14/05/2007 1063 28/10/2008

Colpi di gioco

9



Richiama tecnica

Analisi su...

 6 numeri 6 n + Jolly Solo Jolly Fasce somma

Tipo di ricerca

 Indici mensili Cicli continui Spie semplici Spie complesse

Casi esaminati:

Parametri di ricerca integrale

Algo	
1	
2	
3	

Per inserire un ca
doppio click sulla
capogioco col tas

Tipo di archivio

 Integrale Perdente

Lunghetta da 3

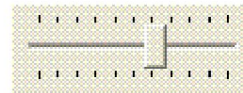
Sorte minima Ambo



Reset ultimo processo

Casi da esaminare: 32

Percentuale di elaborazione: Finito!



62 %

Algoritmo corrente: 3

Algoritmo esaminato: (11 19 49) # +49..

Radicale algoritmico corrente: +49..

Dimensione corrente: D2

NG	Esito	Favorevoli	Casi	NdC scoperti	Sorte
25	+24..	62,50 %	20	20.25.26.33.34.74.8...	Ambo
31	+30..	62,50 %	20	25.29.34.71.72.73.7...	Ambo
6	+05..	56,25 %	18	20.25.28.29.33.34.7...	Ambo
7	+06..	56,25 %	18	20.25.26.28.29.33.3...	Ambo
21	+20..	56,25 %	18	20.25.26.28.29.33.3...	Ambo

Algoritmi totali da esaminare: 50

Algoritmi esaminati: 50

Algoritmi accettati: 5

Algoritmi temporanei

Casi totali scoperti: 12

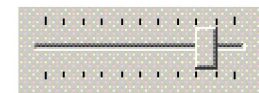
Algoritmi da giocare
+11..
+19..
+24..



Elabora

Esport

Barra di scorrimento



85 %

Un discorso a parte merita la barra di scorrimento ad incremento:

Questa barra incrementale assume il valore percentuale che troviamo in corrispondenza di casi algo immessi .

Essa è modificabile, ma non è necessario anche nel corso della elaborazione (dopo aver cliccato lunghetta) quando ci accorgiamo che i valori percentuali immessi nella colonna "Filtro" o sono molto bassi rispetto a quelli che Revolution 49S - Linear sta elaborando in quel momento. L'incrementale ci consente di migliorare la tecnica nel frangente che si svolge il processo di elaborazione. Il rapporto software-utente i quali si interscambiano l'uno consigli e l'altro operatività

Avrete capito che qualunque tecnica ammette la copertura di tutti i casi esaminati: basta effettuare elaborazioni, salvare ogni elaborazione fino alla integrale copertura dei casi previsti.

Ma cosa accade ai file che abbiamo salvato, volta per volta, durante le diverse elaborazioni?

Facile: essi possono essere fusi tra di loro, cioè uniti tra di loro in modo da formare una sola tecnica (ambi, o quartine) quante sono risultate necessarie alla copertura dei casi.



Visualizza esiti

Dove avviene e come avviene questa fusione? Semplice: vi basterà cliccare sulla icona

Dopo il click vi apparirà la seguente form (immagine di esempio)



Esiti esaminando le spie semplici. Analisi condotta su: 6 numeri

Casi vincenti: (58 / 133) = 43,61 %
 Max casi negativi consecutivi: 13
 Tempo medio di attesa: 5,0 colpi
 Ritardo attuale in casi: 4

Prospetto relativo alla: **Tecnica base**

Data calcolo	Data Esito	Estrazione	Esiti lunghetta	Colpo	NdC	Ruota	Lunghetta decodificata
19/05/2007 Teatime	23/05/07	09 10 11 12 19 45 Jolly: 02	11 19	7°	1	49s	11 19 24
20/05/2007 Teatime	23/05/07	09 10 11 12 19 45 Jolly: 02	11 19	5°	2	49s	11 19 24


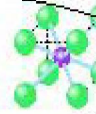
Per effettuare la fusione delle diverse tecniche salvate, ci basterà operare nel modo seguente:

- 1) click su  Carica tecniche correlate...
- 2) scelta dei file tecnica precedentemente salvati
- 3) click su  Fusione esiti

U

Cinquina
 Ambata Ambo Terno Quaterna Cinquina Sestina

11 19 24

 Carica tecniche correlate...  Fusione esiti

Descrizione stampabile

ID	Tecnica	Archivio	N algo	Algoritmi da giocare	Punti	Ultima decodifica	Desc

Esiti esaminando le spie semplici. Analisi condotta su: 6 numeri

Casi vincenti: (101 / 133) = 75,94 %
Max casi negativi consecutivi: 4
Tempo medio di attesa: 4,3 colpi
Ritardo attuale in casi: 1
Casi in corso: 1

Prospetto relativo alla: **Fusione tecnica**

Data calcolo	Data Esito	Estrazione	Esiti lunghetta	Colpo	NdC	Ruota	Lunghetta decodificata
20/05/2007 Teatime	24/05/07	03 11 14 22 27 40 Jolly: 44	[2]40 03	8°	2	49s	[2]40 03 34
21/05/2007 Lunchtime	24/05/07	03 11 14 22 27 40 Jolly: 44	[2]40 03	7°	3	49s	[2]40 03 34
22/05/2007 Teatime	24/05/07	03 11 14 22 27 40 Jolly: 44	[2]40 03	4°	4	49s	[2]40 03 34
24/05/2007 Teatime	27/05/07	03 13 18 27 39 40 Jolly: 01	[2]40 03	5°	5	49s	[2]40 03 34
25/05/2007 Lunchtime	27/05/07	03 13 18 27 39 40 Jolly: 01	[2]40 03	4°	6	49s	[2]40 03 34
31/05/2007 Teatime	04/06/07	03 28 29 34 46 47 Jolly: 35	[2]03 34	7°	7	49s	[2]40 03 34
09/06/2007 Lunchtime	11/06/07	13 15 21 22 27 31 Jolly: 07	[1]31 27	5°	8	49s	[1]07 31 27
10/06/2007 Teatime	11/06/07	13 15 21 22 27 31 Jolly: 07	[1]31 27	2°	9	49s	[1]07 31 27
11/06/2007 Teatime	15/06/07	07 27 34 37 38 39 Jolly: 01	[1]07 27	7°	10	49s	[1]07 31 27

ULTIMA DATA DI CALCOLO: LUNEDÌ 27/10/08(LUNCHTIME) Ultima lunghetta calcolata e decodificata

Cinquina
 Ambata Ambo Terno Quaterna Cinquina Sestina

07 31 27#40 03 34

C:\Documents and Settings\myname\Desktop\Revolution49sr01\Tecniche

Carica tecniche correlate... **Abbiamo scelto due tecniche,poi abbiamo cliccato su Fusione esiti e ci è apparsa questa schermata ove vengono indicati gli algoritmi da giocare,l'ultima decodifica e altre informazioni utili**

Descrizione stampabile **Fusione esiti**

ID	Tecnica	Archivio	N algo	Algoritmi da giocare	Punti	Ultima decodifica	Des
<input checked="" type="checkbox"/> 1	prima.s49	Integrale	3	+07...+31...+27..	2	07 31 27	+07..
<input checked="" type="checkbox"/> 2	seconda.s49	Perdente	3	+40...+03...+34..	2	40 03 34	+40..



Html

Notevole importanza riveste la icona **Essa CI CONSENTE DI VISUALIZZARE IL COME DI QUALUNQUE TECNICA O MINITECNICA O TECNICA FUSA.**

INFATTI,FACENDO CLICK SU DI ESSA si aprirà una form che ci consentirà di salvarne il di file word o excel. Il contenuto della form non è altro che la tecnica completa la quale evidenzia la ricerca,le modalità di calcolo degli algoritmi e il compendio statistico.

Stampa

Chiudi

> Copia in Word

Suggerimenti per la stampa

> Copia in Excel

Fusione esiti Tecniche

Esiti esaminando le spie semplici. Analisi condotta su: 6 numeri

Data inizio ricerca: 14/05/2007

Data fine ricerca: 28/10/2008

Sorte minima e eventi spia semplici analizzati:

Esiti di Ambata per la sortita dei numeri spia 22 sui primi 6 estratti.

Blocchi/Colpi di gioco: 9

Lotteria di gioco: Lotto 49s

Casi vincenti: (101 / 133) = 75,94 %

Max casi negativi consecutivi: 4

Tempo medio di attesa: 4,3 colpi

Ritardo attuale in casi: 1

Casi in corso: 1

N.B. Si e' applicata la regola del fuori 49 per i valori superiori (Togliere 49 o multipli come 98-147-196-245 etc.) ed inoltre nelle pre doppioni.

Data calcolo	Data Esito	Estrazione	Esiti lunghetta	Colpo	NdC	Ruota
20/05/2007 Teatime	24/05/07	03 11 14 22 27 40 Jolly: 44	[2]40 03	8°	2	49s
21/05/2007 Lunchtime	24/05/07	03 11 14 22 27 40 Jolly: 44	[2]40 03	7°	3	49s
22/05/2007 Teatime	24/05/07	03 11 14 22 27 40 Jolly: 44	[2]40 03	4°	4	49s
24/05/2007 Teatime	27/05/07	03 13 18 27 39 40 Jolly: 01	[2]40 03	5°	5	49s
25/05/2007 Lunchtime	27/05/07	03 13 18 27 39 40 Jolly: 01	[2]40 03	4°	6	49s
31/05/2007 Teatime	04/06/07	03 28 29 34 46 47 Jolly: 35	[2]03 34	7°	7	49s
09/06/2007 Lunchtime	11/06/07	13 15 21 22 27 31 Jolly: 07	[1]31 27	5°	8	49s



Spoglio

Cliccando sulla icona visualizzeremo i risultati ottenuti dalla previsione in corso qualora siano presenti estrazioni successive alla data di fine ricerca:

 Spoglio dell'ultima lunghetta Plus decodificata nelle estrazioni successive

Estrazioni lotto UK 49s - Analisi condotta sui 6 numeri senza Jolly

ID	Spoglio delle combinazioni	Punti minimi
1	07 31 27	2
2	40 03 34	2

Conc.	Data	Estrazioni	Jolly	Esito	Colpo
5905	27/10/08	02 14 37 40 44 47	04		1°
5906	28/10/08	06 16 28 33 35 36	14		2°
5907	28/10/08	01 02 07 28 38 44	10		3°
					4°
					5°
					6°
					7°
					8°
					9°

RIEPILOGO : Fusione tra tecniche

La fusione fra tecniche è una funzione che permette di unire le diverse minitecniche realizzate con lunghi dei casi da esaminare. Immaginiamo di sottoporre al vaglio 20 eventi o casi e di ricercare le migliori terzine: prima terzina riusciamo a coprire 12 casi, con la seconda terzina 5 casi e con la terza terzina 3 casi. Ciascuna minitecnica e tutte e 3 le terzine **"messe assieme"** forniranno la tecnica completa a copertura del 100%. **"mettere assieme le tecniche"** dovremo usare la funzione presente nel "Visualizza esiti". Infatti, cliccando sulla lente del "visualizza esiti" accederemo alla form che ci permetterà di effettuare la fusione delle 3 minitecniche: cliccare sulla cartellina "Carica tecniche correlate", selezionare le minitecniche da fondere e cliccare su "esiti". In tal guida otterremo una visione di insieme delle minitecniche fuse con la indicazione dei parametri di calcolo degli algoritmi, del compendio statistico.