

Accoppiata sprint

Per avviare la routine "Accoppiata sprint" basterà cliccare sulla voce di menù laterale che porta il medesimo nome oppure nel menù in alto scegliendo dalla voce "Previsioni".

Ricordo che tale funzione è attiva qualunque sia il numero delle ruote operative di *LottoAlchemy*.

Questa innovativa routine sfrutta i risultati dei capigioco ottenuti dalla sezione "*Ambata linear*" e rintraccia i migliori algoritmi di abbinamento scelti in base a parametri *@statistici.*

Ecco la novità assoluta: gli abbinamenti solitamente vengono individuati o in base a algoritmi semplici e complessi oppure basandosi sulla frequenza di sortita dei numeri di accoppiamento.

L'introduzione dei parametri @statistici ha inteso superare queste modalità di ricerca dei numeri di abbinamento, andando a analizzare sottoinsiemi statistici rispondenti a principi di media ritofrequenziale, di valori ABS delle distanze dei ritardi e frequenze, di distanze mediane F-R/F-G.

Significato di Accoppiata sprint e parametri @statistici

L'Accoppiata Sprint sfrutta ed usa la sezione dell'Ambata linear in quanto da essa attinge per individuare il capogioco o i capogiochi. Le ambate rinvenute nella sezione dell'ambata linear vengono nella sezione "Accoppiata sprint" riprese. Per le due ambate la routine ricerca gli abbinamenti in base a parametri @statistici. Tali parametri somigliano a dei contenitori ciascuno dei quali ha al proprio interno dei numeri. Tali numeri non sono mai gli stessi, ma si modificano per via di bande di oscillazione, per via di limiti minimi e limiti massimi.

I parametri trattati sono 4: F-R/F-G/F-ABS/F-AVG

| \mathbb{C} | C | C | C | \mathbb{C} | \mathbb{C} | \mathbb{C} | C | C | C | 0 | | |
|----------------|-----------|----------|----------|--------------|--------------|--------------|----------|----------|----------|---|--|--|
| -Parametri | di filtr | aggio | | | | | | | | | | |
| <u>F - R</u> | 8.9#65.95 | | | | | | | <u>C</u> | • OR | | | |
| <u>F - G</u> | 8.8 | | | | | | | | O AND | | | |
| <u>F - ABS</u> | | | | 10.12 | | | | | | | | |
| F - AVG | | | | 14.16 | | | | | | | | |

Ciascun parametro presenta dei range di oscillazione. Saremo noi stessi ad indicarli inserendoli in ciascuna riga.

I range di oscillazione possono essere : monostatistici o pluristatistici.

I range monostatistici vengono scritti nel modo seguente: 8.8, oppure 12.17. In sostanza, abbiamo un limite inferiore rappresentato dal 1º numero e un limite superiore rappresentato dal 2º numero.

Trange plurististici sono composti da più range semplici. Ciascun range viene diviso dall'altro tramite il cancelletto "#" (Sulla tastiera premete il tasto Alt Gr e poi quello che identifica il cancelletto). Esempio: 8.9#65.95. Noterete come 8.9 rappresenti un range e 65.95 rappresenti un altro range. I due range sono divisi dal cancelletto.

In ciascuna riga F-R/F-G/F-ABS/F-AVG possiamo introdurre uno o più range: l'importante sarà quello di rispettare la notazione, la modalità di scrittura che prevede due numeri, il primo chiamato inferiore e il secondo superiore: 7.7, oppure 13.28. Quando inseriamo due range ricordiamoci di separarli tramite il cancelletto (#).

| C C | 0 | C | 0 | 0 | 0 | 0 | C | 0 | C | 0 | |
|--------------|-----------|-------|---|-------|---|---|----------|---|-------|---|--|
| –Parametri | di filtr | aggio | | | | | | | | | |
| <u>F - R</u> | 8.9#65.95 | | | | | | | ⊙ OR | | | |
| <u>F - G</u> | 8.8 | | | | | | | | O AND | | |
| F - ABS | | | | 10.12 | | | | , <mark>,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,</mark> | | | |
| F - AVG | | | | 14.16 | | | | | | | |

Notiamo la presenza di due option button: OR e AND. Se dopo aver inserito i range nelle caselle corrispondenti alle righe F-R/F-G/F-ABS/F-AVG vogliamo che almeno una riga coi relativi range sia rispettata, allora dovremo scegliere l'option button OR. Qualora volessimo che tutti i range siano rispettati, allora dovremo scegliere l'option button AND.

Dovete immaginare che ciascuna riga F-R/F-G/F-ABS/F-AVG contiene delle condizioni (i range sono delle

condizioni). Siccome sono valorizzate 4 righe allora saranno 4 le condizioni: condizione 1 - prima riga** condizione 2 seconda riga ** condizione 3 - terza riga** condizione 4 quarta riga.

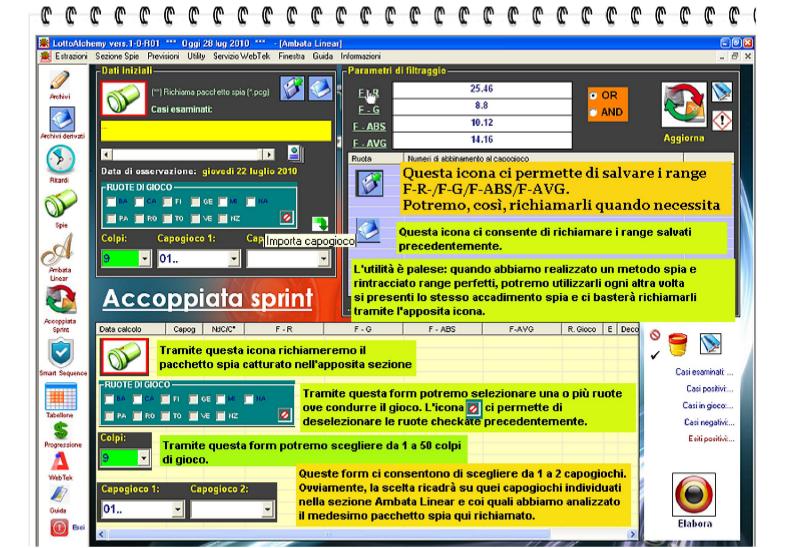
Qualora volessimo che almeno una delle condizioni venga rispettata, sceglieremo il parametro OR, mentre qualora volessimo che tutte e 4 le condizioni siano rispettate allora dovremo scegliere il parametro AND.

E' possibile che siano valorizzate solo una riga, solo due righe, solo 3 righe, cioè è possibile che noi abbiamo inserito range non in corrispondenza di tutte le righe F-R/F-G/F-ABS/F-AVG. In questa ipotesi, è palese che il parametro OR o il parametro AND agiranno solo con riferimento alle righe valorizzate, cioè alle righe che comprendono range.

Dopo aver inserito dei range possiamo anche cancellarli e ripristinarli successivamente. Ad esempio: immaginiamo di aver scritto nella prima riga F-R il range 65.95. Per cancellarlo, potremo fare click sulla stringa F-R. Per ripristinarlo eseguiremo la stessa operazione, cioè click sulla stringa F-R. Inserire e disinserire i range può essere utile quando, dopo aver rintracciato i migliori valori per le 4 righe, vogliamo valutare la bontà dei singoli range. Presupponendo di aver valorizzato le 4 righe, possiamo disinserire 1, 2, 3 di esse e verificare le risultanze dei soli range valorizzati.

I range sono dei valori minimi e massimi all'interno dei quali ricade una quantità numerica. Appare ovvio che un range F-R pari a 8.10 conterrà per ciascun accadimento spia numeri che rispettino la condizione @statistica denominata F-R, quando questa abbia valori compresi fra 8 e 10. In corrispondenza di valori compresi fra 8 e 10 si troveranno determinati numeri che non coincideranno necessariamente per altre date di accadimento dell'evento spia. Ciò che rileva è il criterio di appartenenza dei numeri, che ricordiamo sono gli abbinamenti al capogioco o capogiochi. Ogni numero apparterrà ad una fascia, ad un range numerico facente parte dell'insieme *F-R o F-G o*

F-ABS o F-AVG.







E' molto semplice utilizzare questo modulo. Ricordiamo che la routine ci servirà a rintracciare GLI ABBINAMENTI al capogioco o ai capogiochi. Gli abbinamenti verranno individuati in base a parametri @statisitci. I parametri @statistici sono 4: F-R/F-G/F-ABS/F-AVG. Per ogni parametro potremo scegliere uno o più range. I numeri ricadenti in quei range rappresenteranno gli abbinamenti.

- 1) Richiamo del pacchetto spia catturato nella sezione dedicata;
- 2) importazione degli algoritmi capogiochi (1 o 2) Importa capogioco, esportati nella sezione dell' *ambata linear*;
- 3) scelta dei colpi di gioco;
- 4) scelta della ruota/e di gioco;
- 5) popolamento della form inerente i parametri di filtraggio, cioè inserimento

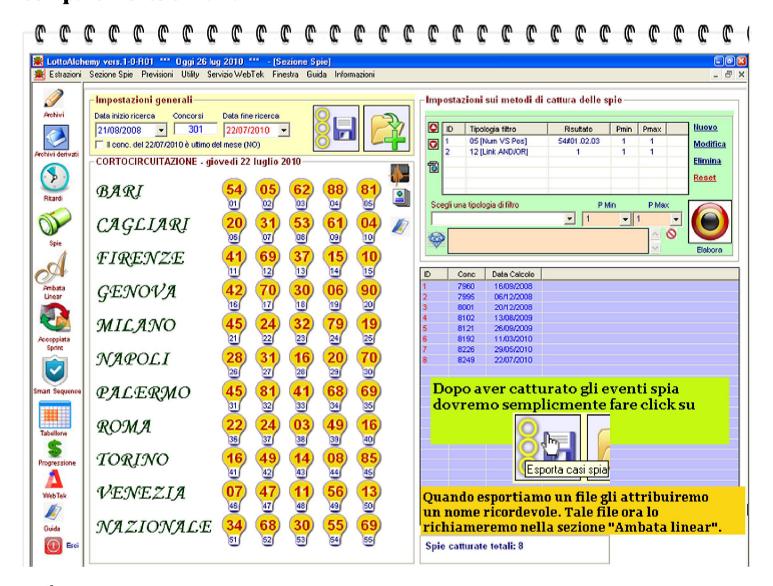
dei range;

- 6) settaggio dei filtri su Or, oppure su AND;
- 7) click sul tasto "Elabora".

La routine vista da vicino

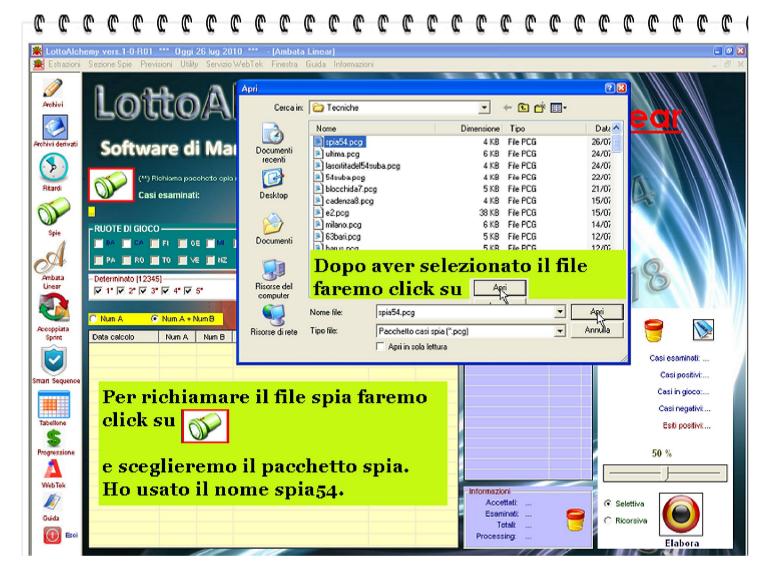
1) Richiamo del pacchetto spia catturato nella sezione dedicata. Ricordiamo che per richiamare un evento dovremo prima catturalo. Vi riporto la modalità di cattura.

Giusto per utilizzare un esempio pratico, procediamo alla cattura nella estrazione del 22 luglio 2010 del numero 54 nelle prime 3 posizioni sul compartimento di Bari.



2) inserimento degli algoritmi capogiochi (1 o 2) così come individuati nella sezione dell' *ambata linear*:Converrà a questo punto riprendere l'esempio trattato nella sezione dell'ambata linear.

Nella sezione Ambata linear provvederemo a "importare" il file spia catturato nella sezione apposita. Per catturarlo faremo click sulla icona a forma di cartella con la + sopraimpressa.

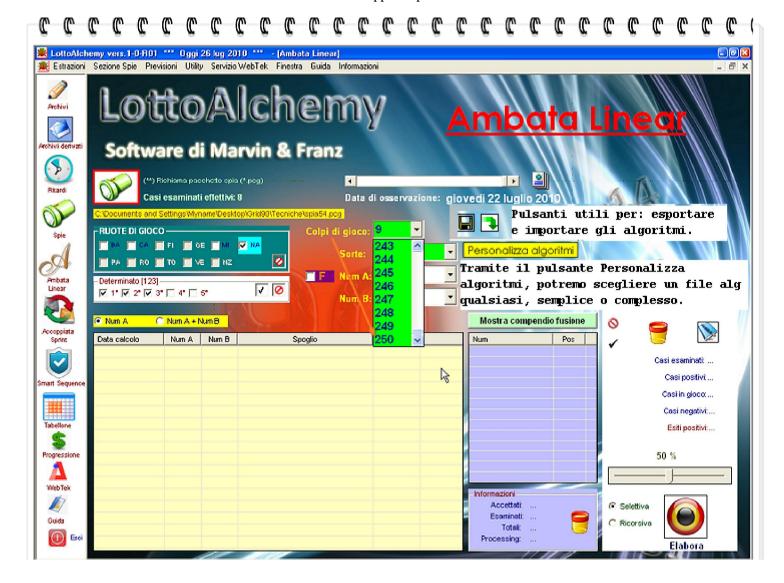


La scelta della ruota/e di gioco è molto semplice: faremo check, cioè metteremo il segno di spunta che troviamo accanto alla ruota/e interessata. POTREMO FINANCHE SCEGLIERE ANCHE LA POSIZIONE DETERMINATA DELL'ESTRATTO O DEGLI ESTRATTI. Anche in questa ipotesi basterà fare check, cioè spuntare le posizioni del determinato.

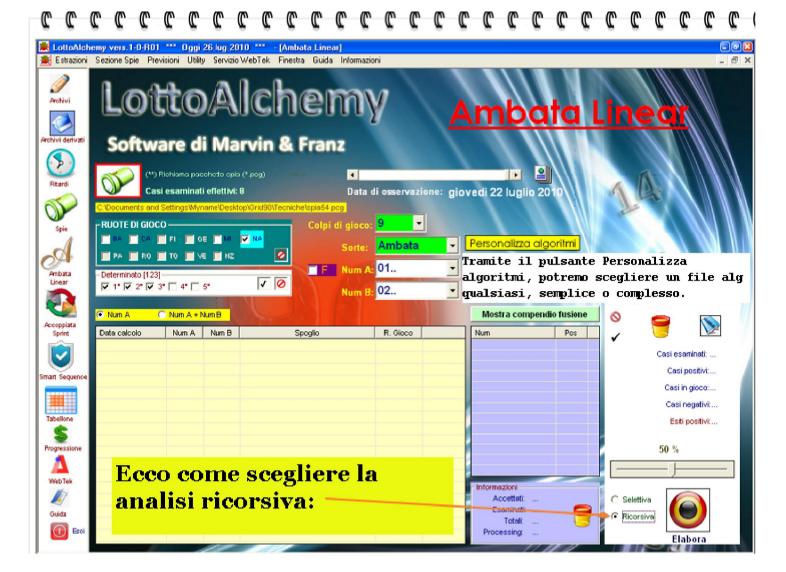


L'utile casella a discesa ci permetterà di scegliere un tempo di esposizione da 1 a 250 colpi.

Nel nostro esempio sceglieremo 9 colpi di gioco.

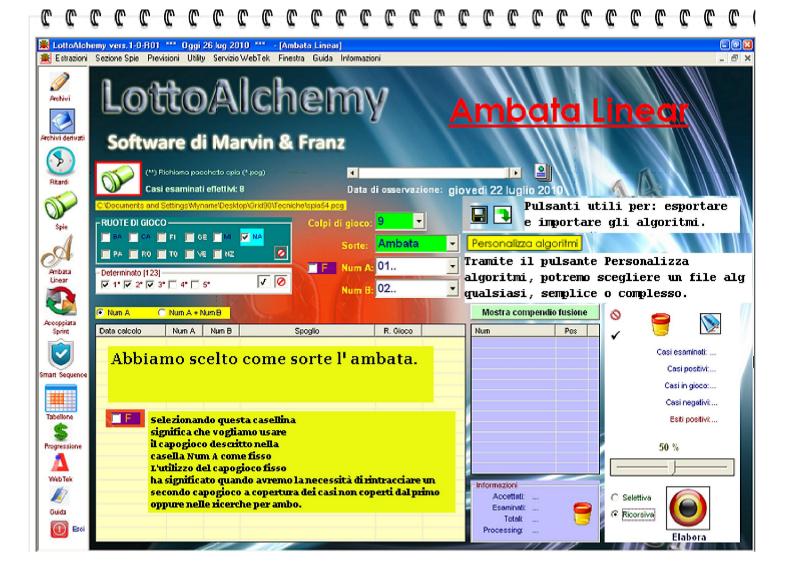


Anche qui la scelta è semplice: basterà selezionare l'option button. Solitamente si utilizzerà la ricorsiva per condurre una analisi approfondita che tenga conto di tutti gli algoritmi.



La scelta è semplice: basta agire sull'option button adiacente a ciascuna voce. Scegliendo solo Num A decideremo di condurre una analisi per capogioco singolo. Scegliendo Num A + Num B decideremo di condurre una analisi con doppio capogioco, oppure per l'ambo. Ovviamente, scegliendo Num A + Num B potremo settare la sorte minima sia per ambata che per ambo. Scegliendo solo Num A la sorte non potrà che riguardare l'ambata.

Nel nostro esempio, sceglieremo la sorte di ambata.

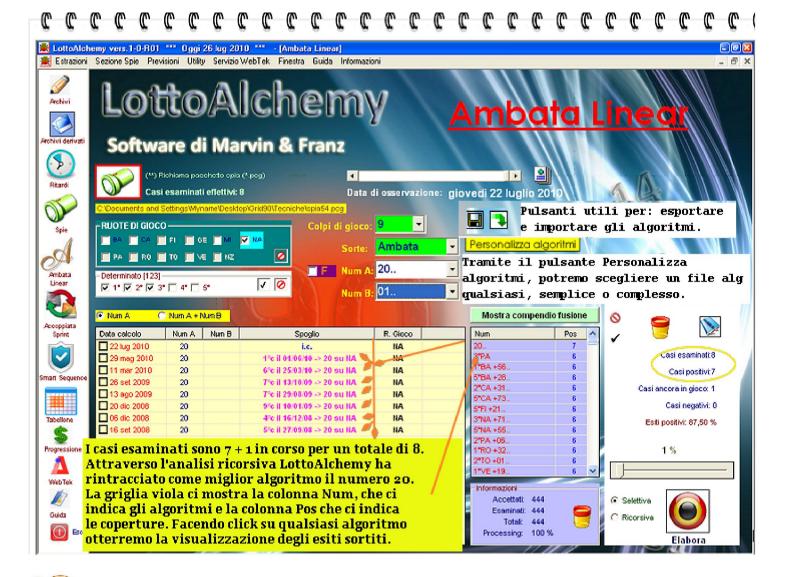


La barra di scorrimento indica al software di evidenziare e rappresentare solo quegli algoritmi che superino una certa percentuale. Ad esempio, settando la barra a 50% significa che verranno scelti solo quegli algoritmi che copriranno almeno il cinquanta per cento dei casi sottoposti ad analisi.

Sarà importante settarla a valori non troppo alti, specie quando le spie da analizzare sono numerose. Ad ogni buon conto, qualora non otteniate alcun valore dalla elaborazione significa che avete impostato la barra ad una percentuale piuttosto alta, tanto che vi converrà ridurla.



Click sul tasto "Elabora"... e vediamo cosa accade



N.b. Gli algoritmi calcolati nella sezione dell'Ambata Linear potremo esportarli, cioè copiarli in un file e poi importarli nella sezione dell'accoppiata sprint Importarli significa richiamarli.

Riepilogando, i dati da riportare nella sezione "Accoppiata sprint" sono: il pacchetto spia catturato nell'apposita sezione, il capogioco equivalente al 20, i colpi di gioco pari a 9.

Quindi possiamo riprendere lo schema dei passi da seguire nell'utilizzo dell'accoppiata sprint.

- 1) Richiamo del pacchetto spia catturato nella sezione dedicata;
- 2) importazione degli algoritmi capogiochi (1 o 2) importa capogioco esportati nella

sezione dell' ambata linear;

- 3) scelta dei colpi di gioco;
- 4) scelta della ruota/e di gioco;
- 5) popolamento della form inerente i parametri di filtraggio, cioè inserimento dei range;
- 6) settaggio dei filtri su Or, oppure su AND;
- 7) click sul tasto "Elabora".

Al momento, richiamiamo il pacchetto spia , inseriamo gli algoritmi, i colpi di gioco e la ruota.







AD ESEMPIO, POSSIAMO NOTARE CHE NELLA COLONNA F-R I RANGE 10.15#38.86 SONO IN GRADO DI CONTENERE ALMENO 1 ABBINAMENTO AL CAPOGIOCO NEI DIVERSI CASI SPIA. SE SCRIVIAMO NELLA RIGA F-R DEI PARAMETRI DI FILTRAGGIO I RANGE 10.15#38.86 POTREMO VERIFICARE COME LA COLONNA F-R SI COLORI DI BLU, MA CIO' CHE PIU' CONTA VISUALIZZEREMO PER CIASCUN CASO SPIA I NUMERI DI ABBINAMENTO AL CAPOGIOCO E TRA DI ESSI SICURAMENTE RISCONTREMO QUELLI CHE SI SONO ABBINATI AL CAPOGIOCO.



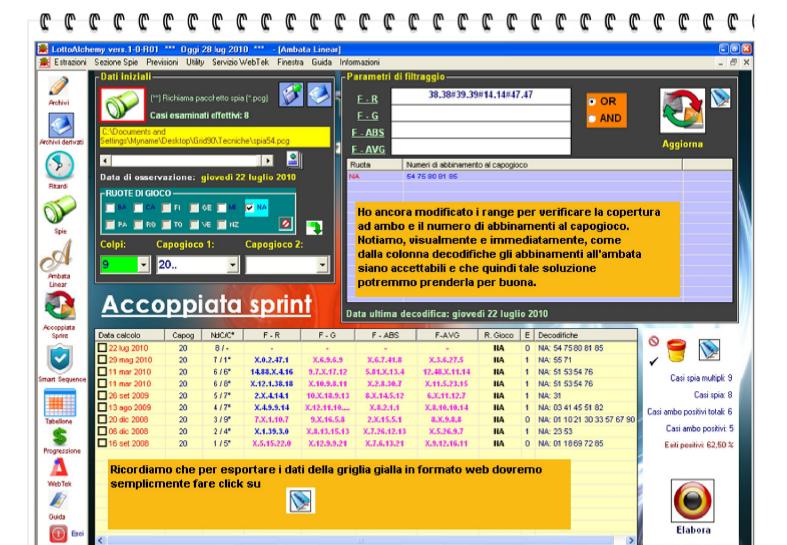
I numeri di abbinamento al capogioco li troviamo anche sotto la colonna decodifiche.

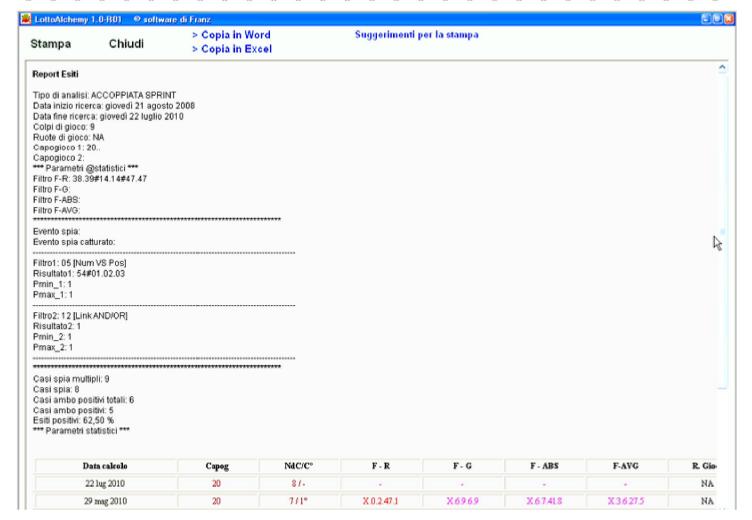
nota: GUARDATE CON ATTENZIONE I VALORI DELLA COLONNA É

il grado di copertura ad ambo.



Solitamente è bene scegliere range tali che siano pochi gli abbinamenti e massime le coperture per ambo. Il nostro compito, e trascorreremo momenti felici ve lo assicuro, sarà quello di intercettare i range giusti per ogni colonna, ciascuna delle quali contiene i parametri @statistici.





Rimaniamo sulla stessa tecnica e introduciamo parametri di filtraggio anche per la seconda riga cioè quella identificata come F-G, fermo restando quanto stabilito per il parametro @statistico F-R.

Visualmente un range utile potrebbe essere 9.9, visto che il valore 9 è piuttosto presente nella colonna F-G. Proviamo ad introdurlo nella form dei parametri di filtraggio e manteniamo il settaggio su OR.

Ricordo che OR significa: cattura gli abbinamenti quando o l'una o l'altra condizione sia verificata, mentre il settaggio AND significa: cattura gli abbinamenti quando entrambe le condizioni siano verificate.



Qualora settassimo a AND indicheremmo al software di scegliere solo quegli abbinamenti che soddisfino le condizioni, o range, del parametro F-R sia quelli che soddisfino il range del parametro F-G. Ciò non farà altro che ridurre il numero degli abbinamenti perchè quelli prescelti dovranno ricadere nel range 9.9 per quanto concerne il parametro F-G e almeno in uno dei range indicati nella riga F-R. Vediamo cosa accade:



Possiamo ampliare i range contenuti nel secondo parametro, cioè F-G onde verificare se tale modalità comporti un miglioramento delle coperture ad ambo, senza richiedere il gioco di numerosi abbinamenti. In verità, potremmo anche manipolare il primo parametro F-R introducendo diversi range e verificando, on real time, gli effetti prodotti dalla modifica. Atteniamoci, invece, ad una logica detta di prosecuzione la quale recita che: conquistato un territorio da esso si riparte per aggregare nuovi spazi in modo che unendoli ai precedenti si ottenga un risultato non equivalente a quello di partenza, ma superiore.



A questo punto potremo rivisitare, cioè modificare i range del parametro F-R e poi F-G onde verificare se le modifiche incrementino il numero di ambi mantenendo pressoché inalterata la quantità degli abbinamenti, oppure potremo anche introdurre range per il 3° parametro @statistico, cioè F-ABS, e per il 4° parametro @statistico, cioè F-AVG mantenendo il settaggio ad AND.

Nulla ci è precluso, anzi con la ricerca steppata dei migliori range non di rado capiterà di dover affinare valori precedentemente consacrati.

Il divertimento consisterà nella ricerca della migliore soluzione, navigando in spazi che finora mai avete avuto modo di visitare. Il diletto è nella ricerca e la soddisfazione è nel trovare almeno una soluzione.





La routine dei parametri scoperti per le elaborazioni con settaggio AND

Qualcuno di voi potrebbe riscontrare delle difficoltà nella individuazione dei range di ciascun parametro @statistico, qualora venissero condotte delle analisi con settaggio *AND*.

In queste occasioni potremo accedere ad una utilissima funzione che è attivabile facendo click

○ OR ⊙ AND

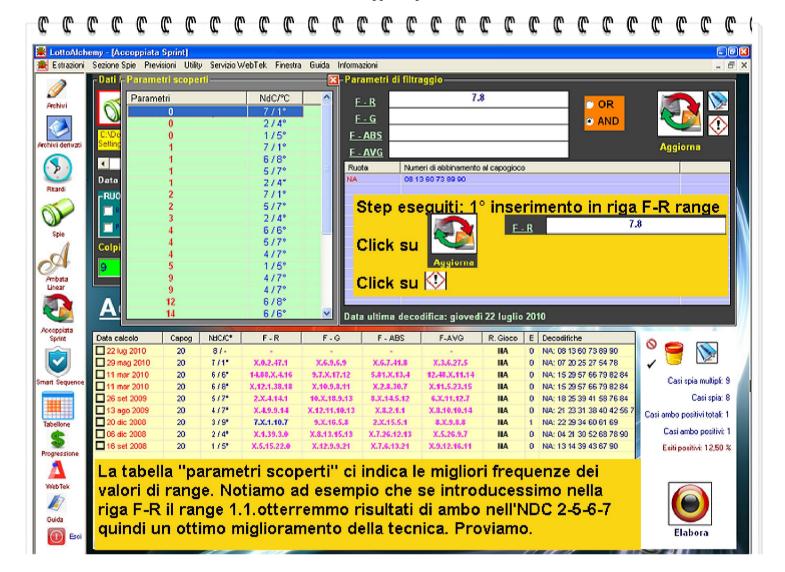
su Parametri scoperti in modalità AND Qualora il settaggio fosse su OR, la icona a forma di punto esclamativo non apparirebbe e quindi la routine non sarebbe applicabile.

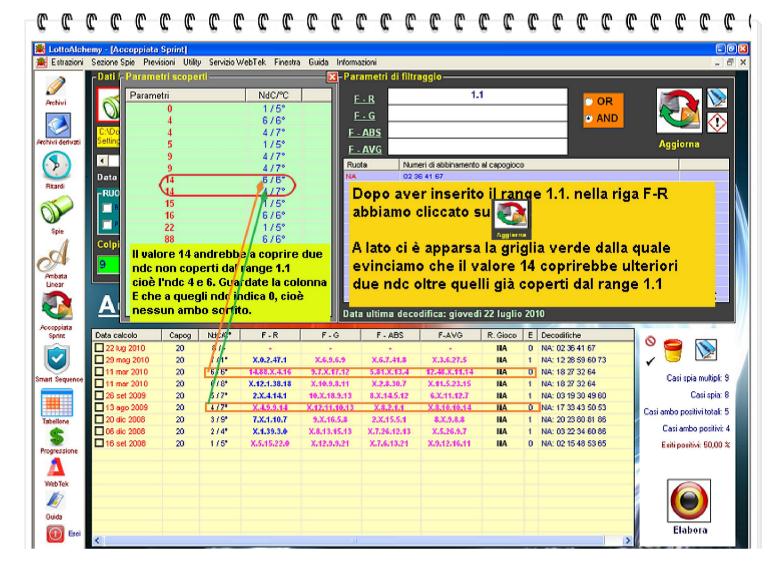
La funzione che stiamo esaminando ci permetterà di accedere ad una tabella nella quale troveremo rappresentate "le frequenze dei valori componenti i range a copertura dei casi scoperti". Tali valori ci forniranno utilissime informazioni sui casi scoperti, sugli NDC (Numero casi) per i quali i range inseriti non hanno prodotto l'esito di ambo. Il colpo d'occhio, in questi casi, è fondamentale per agevolarci il compito di trovare fasce ottimizzate, in grado di coprire gli accadimenti spia per la sorte di ambo. Nell'esempio che sopra abbiamo condotto, visualmente, e divertendoci, siamo riusciti ad intercettare range appropriati a copertura degli eventi spia per la sorte di ambo. Ma un aiuto poteva esserci utile soprattutto nella fase iniziale onde evitare di introdurre delle fasce-valori (I Range) molto ampie.

Per la piena comprensione e pratica applicazione, riprendiamo l'esempio sopra ben sviluppato e spiegato.

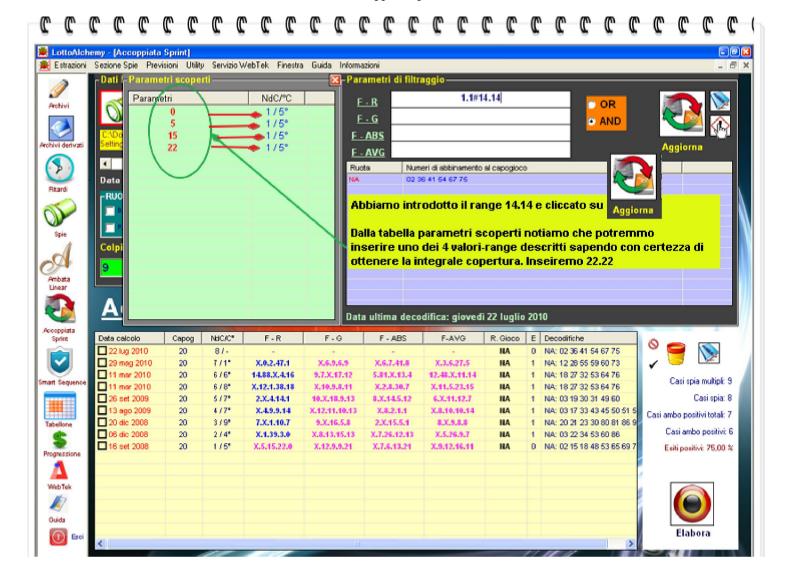
Ecco la schermata di partenza:

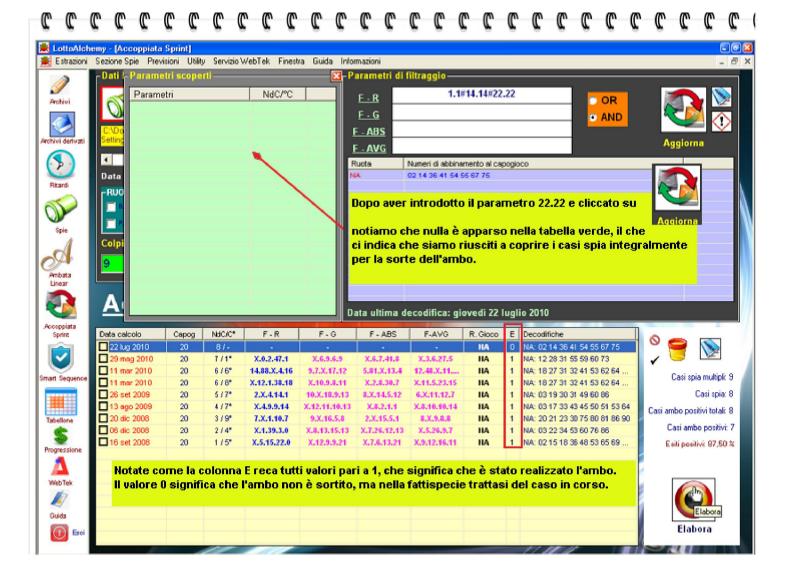




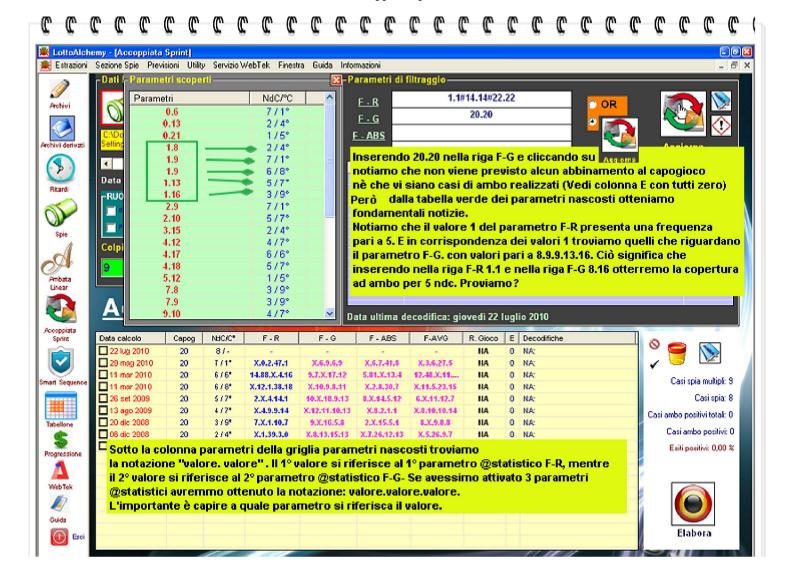


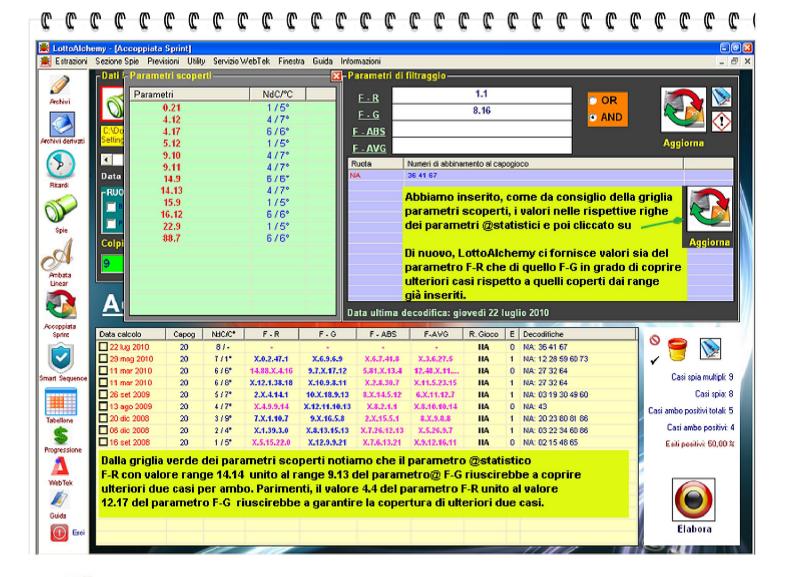
Inseriamo anche il range 14.14 e vediamo cosa accade.





Introduciamo nella riga del parametro @statistico F-G un range qualunque: io inserirò 20.20.





L'importante è che abbiate capito, o almeno intuito la potenza di questa routine che tende ad abbattere il numero delle combinazioni in gioco e sceglie gli output in base a criteri non riscontrabili in alcun software. Pescheremo in mari ed oceani sconosciuti, attingeremo a piattaforme numeriche che sfuggono algoritmici. Questa diversità ci consente di ottenere delle rilevabili combinazioni in diverso modo non soprattutto manca la fissità dell'abbinamento che variabile ed è legato a parametri @statistici.



Il caso dei Numeri Comuni

Quando scegliamo di giocare su due o più ruote, dopo aver inserito i nostri parametri @statistici e lanciato l'elaborazione, possiamo trovarci di fronte ai cosiddetti numeri comuni. In sostanza, per ciascuna ruota, sulla base delle condizioni imposte, il software calcola gli abbinamenti. Se riscontra delle eguaglianze le espone in una riga denominata "Numeri comuni". In questa fattispecie potremmo utilizzare i medesimi come abbinamenti da affiancare concretamente al capogioco, ponendo nel dimenticatoio quelli consigliateci per ciascuna ruota da LottoAlchemy. L'eguaglianza e la comunanza numerica dovrà trovarsi coevemente sulle ruote selezionate per il gioco.

Riprendendo l'esempio sopra riportata, vi mostro la schermata la quale dimostra come il numero in comune abbia prodotto l'esito dell'ambo secco: in gioco v'era solo una coppia.

