

Metodo per ambata e ambo dalle somme

La procedura per ricavare le previsioni da questo modulo si basa sulla presenza di una determinata somma tra due numeri aventi la stessa posizione (isotopi) su due ruote diverse.

Il modulo è del tutto paragonabile all'omonimo che effettua le stesse operatività basandosi sulla rilevazione di una determinata distanza tra due numeri (sempre uno per ruota).

Quando si presenta questa caratteristica allora possiamo procedere al calcolo di una ambata e di tre o 5 numeri da giocare per la sorte di ambo e terno.

Il gioco viene effettuato in entrambi i compartimenti di ricavo per un numero di colpi definibile.
Il gioco viene interrotto al primo esito realizzato.

Come ricavare l'ambata:

Effettuare la differenza tra il numero della 1° ruota col numero della 2° ruota. (Se il 1° numero è maggiore del 2° allora aumentarlo di 90 prima di effettuare la sottrazione).

Se è selezionato il check **Applica fisso anche all'ambata** allora l'ambata precedentemente ricavata deve essere incrementato del fisso impostato (sempre col fuori 90 se necessario).

Come ricavare 3 o 5 numeri da seguire per ambo e superiori:

3 numeri:

Il primo numero è l'ambata:

Il secondo numero è il primo numero (quello della 1° ruota)

Il terzo numero è il secondo numero (quello della 2° ruota)

5 numeri

Il primo numero è l'ambata:

Il secondo numero è il primo numero

Il terzo numero è il secondo numero

il quarto numero si ricava sommando un fisso determinato al 1° numero

il quinto numero si ricava sommando un fisso determinato al 2° numero

Esistono particolari situazioni in cui nella lunghetta per ambo possano esserci numeri ripetuti.

In questo caso vanno giocati i numeri rimanenti (il software sbianca le celle della tabella dove sono presenti i valori doppiati)

Dopo avervi spiegato come ricavare gli elementi da giocare passiamo a descrivere l'interfaccia del metodo.

A sinistra in alto abbiamo la barra di selezione che serve per impostare l'estrazione di riferimento da cui partire a ritroso per ricercare le casistiche di gioco. Sono presenti i soliti pulsantini per selezionare più rapidamente una determinata estrazione.

Procedendo verso destra troviamo un riquadro **Ruote considerate** che consente di decidere la logica di come identificare le due ruote coinvolte nella rilevazione delle casistiche.

Tutte = vengono considerate tutte le ruote

Adiacenti = sono considerate le ruote adiacenti cioè: **Ba-Ca, Ca-Fi, Fi-Ge ...sino a Ve-Naz**

Diametrali = sono: **Ba-Na, Ca-Pa, Fi-Ro, Ge-To, Mi-Ve**. Non viene considerata la ruota nazionale.

Indipendentemente da quale selezione viene effettuata tenete presente che viene sempre considerata la selezione delle singole ruote nella videata principale del programma.. Quindi se una coppia di ruote non contiene entrambi le ruote ambitate nella sezione principale questa non sarà considerata nelle elaborazioni.

Sotto a questo riquadro sono presenti due check:

Gioca cinquina: se **spuntato** pone in gioco 5 numeri invece di 3 se il **check** è deselezionato

Applica fisso anche **all'ambata**: se **spuntato** viene aggiunto il valore del fisso anche all'ambata oltre al 4° e 5° numero della cinquina.

Procedendo a destra troviamo gli elenchi **Retro 1** e **Retro 2** che consentono rispettivamente di ricercare l'ambata e l'ambo della lunghetta nelle estrazioni precedenti a quella di ricavo.

Retro 1 imposta le estrazioni precedenti su cui effettuare il controllo relativamente all'ambata.

Retro 2 definisce le estrazioni dove controllare la presenza di almeno un ambo appartenente alla lunghetta.

Queste due impostazioni serviranno per evidenziare le presenze anticipate di questi elementi e trarne le debite considerazioni.

L'evidenziazione si visualizza utilizzando il pulsante **INVALIDAMENTI**.

Si tende normalmente ad escludere dal gioco quei casi che presentano le presenze retroattive dell'ambata e di ambi appartenenti alla lunghetta. Potrete constatare visivamente che agli effetti pratici questa verifica incide poco o niente ai fini dell'efficacia delle previsioni. Infatti sono tantissimi i casi in cui sono presenti gli elementi nei periodi retroattivi specificati e le previsioni sono risultate positive.

Se si eliminassero i casi retroattivi con riscontri anticipati si rinunciarebbe a numerosi casi con esiti positivi.

Nella videata ad esempio le presenze anticipate sono evidenziate in verde chiaro quando quel caso ha fornito esito positivo.

L'evidenziazione è di colore rosso chiaro (quasi rosa) quando quella casistica non ha fornito esito positivo.

Dato che le casistiche positive presentano una colorazione verde nella prima colonna è molto semplice verificare la relazione con le presenze retroattive delle previsioni.

Sempre nell'esempio tutte le casistiche che hanno presentato presenze retroattive hanno lo stesso fornito tutti esiti positivi.

Ancora una precisazione relativa alle evidenziazioni:

Se l'evidenza è nella colonna **N° Estr** la presenza retroattiva si riferisce **all'ambata**.

L'evidenza nella colonna **Data Estraz** si riferisce alla presenza retroattiva relativa di almeno un **ambo** della **lunghetta**

Procedendo ancora verso destra troviamo ancora delle liste:

| Lista | Cosa imposta |
|-----------------|---|
| Casi | Il numero di casistiche da analizzare |
| Distanza | La distanza che deve essere presente tra i due numeri isotopi |
| Fisso | Il fisso che deve essere utilizzato per ricavare il 4° e 5° elemento della cinquina. Viene anche usato per l'ambata quando è selezionato il check Applica fisso anche all'ambata |
| Colpi | I colpi di gioco della previsione |

Impostati tutti i parametri possiamo attivare l'elaborazione con il solito pulsante **ELABORA**.

Tutti gli elementi che compongono le casistiche sono elencati in una grande tabella nella parte sinistra della videata.

| Colonna | Significato |
|--------------------|--|
| Pr | Il progressivo delle casistiche. Sfondo verde se esito positivo. Sfondo arancione se ancora in gioco |
| N° Estr | Il numero dell'estrazione |
| Data Estraz | La data dell'estrazione |
| R1 | La prima ruota |
| N1...N5 | I 5 estratti della 1° ruota. Evidenza in arancione se il numero è quello considerato per la somma |
| R2 | La seconda ruota |
| N1...N5 | Gli estratti della 2° ruota. Evidenza in arancione se il numero è quello considerato per la somma |
| Par | Il parametro tra i due estratti (nel nostro caso la somma) |
| Val | Il valore del parametro (la somma) |
| Ambata | L'ambata in gioco |
| C1 | Lo sfaldamento se verificato nella prima ruota |
| C2 | Lo sfaldamento se verificato nella seconda ruota |
| B1...B5 | La terzina o la cinquina in gioco. In evidenza gli elementi sfaldati |
| C | Il colpo di sfaldamento di almeno un ambo della terzina o cinquina |
| S1 | La sorte se sulla prima ruota |
| S2 | La sorte se sulla seconda ruota |

A sinistra sopra a questa tabella è presente una piccola grid che riporta un riepilogo del metodo:

| Casi | P | V | Fix | Pos | Neg | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|------|---|---|-----|-----|-----|----|---|---|---|---|
| 20 | S | 1 | 1 | 12 | 8 | 10 | 4 | | | |

| Colonna | Significato |
|------------------|---|
| Casi | Il numero di casi esaminato |
| P | Il parametro, in questo caso la somma (S) |
| V | Il valore del parametro (della somma) |
| Fix | Il valore del fisso utilizzato |
| Pos | La quantità di esiti positivi |
| Neg | Il numero di casi negativi |
| 1.2.3.4.5 | 1= esiti di ambata, 2=ambo, 3=terno, 4:quaterna, 5=cinquina |

Nella parte destra della videata è presente un tabulatore con due schede:

Ricerca migliorie e Migliori combinazioni.

Vediamo a cosa servono:

Ricerca migliore:

| Val | Esiti | P | Casi | Neg |
|-----|-------|---|------|-----|
| 38 | 21 | S | 22 | 1 |
| 9 | 19 | S | 23 | 4 |
| 26 | 19 | S | 24 | 5 |
| 45 | 19 | S | 21 | 2 |
| 13 | 18 | S | 21 | 3 |
| 37 | 18 | S | 21 | 3 |
| 40 | 18 | S | 22 | 4 |
| 4 | 17 | S | 23 | 6 |
| 11 | 17 | S | 23 | 6 |
| 14 | 17 | S | 21 | 4 |
| 18 | 17 | S | 22 | 5 |
| 32 | 17 | S | 20 | 3 |

SOMMA
FISSO

Sono presenti due pulsanti che consentono di ricercare la migliore distanza o il miglior fisso da utilizzare nell'elaborazione.

In entrambi i casi vengono visualizzati i risultati ordinati per quantità di esiti positivi

| Colonna | Significato |
|--------------|--|
| Val | Valore del parametro (la distanza oppure il fisso a secondo della ricerca effettuata) |
| Esiti | Il numero di esiti positivi |
| P | Il parametro usato (F=fisso, S=Somma) |
| Casi | Il numero di casi esaminato (potrebbe non coincidere con il numero di casi impostato) |
| Neg | La quantità di casistiche negative (sono compresi anche i casi eventualmente in gioco) |

Un doppio click in una riga di questa grid seleziona il relativo parametro nella lista dedicata.

Migliori combinazioni:

| Cas | P | V | Fix | Pos | Neg | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|---|----|-----|-----|-----|----|----|---|---|
| 23 | S | 9 | 76 | 21 | 2 | 17 | 6 | 1 | |
| 23 | S | 11 | 42 | 21 | 2 | 12 | 10 | | |
| 21 | S | 14 | 61 | 21 | 0 | 17 | 8 | | |
| 24 | S | 26 | 70 | 21 | 3 | 14 | 11 | 1 | |
| 22 | S | 38 | 1 | 21 | 1 | 19 | 6 | | |
| 22 | S | 38 | 7 | 21 | 1 | 17 | 5 | | |
| 22 | S | 38 | 10 | 21 | 1 | 20 | 4 | | |
| 22 | S | 38 | 13 | 21 | 1 | 18 | 7 | 1 | |
| 22 | S | 38 | 20 | 21 | 1 | 20 | 4 | | |
| 22 | S | 38 | 23 | 21 | 1 | 19 | 5 | 1 | |
| 22 | S | 38 | 25 | 21 | 1 | 18 | 7 | | |
| 22 | S | 38 | 31 | 21 | 1 | 18 | 9 | | |

Utilizzando il pulsante **MIGLIORI COMBINAZIONI** vengono visualizzati gli oltre 8000 abbinamenti possibili tra distanze e fissi ordinati per quantità di esiti positivi. La grid che riporta i risultati è ordinabile cliccando sul titolo della colonna desiderata.

Col doppio click in una qualsiasi riga i valori relativi alla distanza ed al fisso di quella riga vengono copiati negli elenchi dedicati.

| Colonna | Significato |
|------------|--|
| Cas | Il numero di casi esaminato |
| P | Il parametro, in questo caso la distanza (D) |
| V | Il valore del parametro (della distanza) |
| Fix | Il valore del fisso utilizzato |
| Pos | La quantità di esiti positivi |
| Neg | Il numero di casi negativi |

1.2.3.4.5

1= esiti di ambata, 2=ambo, 3=terno, 4:quaterna, 5=cinquina

Il **pulsante** col **quadrato rosso** serve per **interrompere** l'**elaborazione** che **potrebbe durare al massimo 3-4 minuti** proporzionalmente col numero delle casistiche esaminate e dalle caratteristiche del vostro PC.

Il numerino rosso a sinistra sopra la tabella principale, riporta il numero di esiti positivi.