

Lotto Facile

by

www.lottostudio.net

Volume 1

(manuale pratico per puntare a vincere al gioco del LOTTO)



info e contatti:
www.lottostudio.net
email:
val@lottostudio.net

ATTENZIONE:

QUESTO MANUALE NON DEVE ESSERE INTESO COME STRUMENTO DI ISTIGAZIONE AL GIOCO DEL LOTTO, SI TRATTA DI UN PRODOTTO PER EFFETTUARE STUDI STATISTICI E CABALISTICI SUGLI EVENTI NUMERICI DERIVATI DALLE ESTRAZIONI DEL LOTTO.

L'AUTORE NON SI ASSUME NESSUNA RESPONSABILITA' PER MANCATE VINCITE O PER ESITI NEGATIVI DERIVATI DALLE PREVISIONI. RICORDARSI SEMPRE CHE I NUMERI SONO REGOLATI DA CASUALITA' E NON ESISTONO PREVISIONI O METODI CERTI AL 100% NESSUNO MAI POTRA' GARANTIRVI UNA VINCITA CERTA!!! GIOcate PICCOLE SOMME e PER DIVERTIRVI!!!!

QUESTO MANUALE E' PROTETTO DAI DIRITTI D'AUTORE E' CONSENTITO IL SOLO USO PERSONALE.

E' VIETATO:

VENDERE O DIFFONDERE PER LUCRO CON QUALSIASI MEZZO QUESTO MANUALE O PARTE DI ESSO.

CONTINUANDO NELLA LETTURA E NELL'USO DI QUESTO MANUALE SI ACCETTANO LE CONDIZIONI SOPRA CITATE.

...rispettate ore ed ore di studi e calcoli, grazie!

Se hai trovato interessante questo manuale e possiedi un sito web puoi inserirlo nel tuo sito o stamparlo e distribuirlo alle seguenti condizioni:

1) QUESTO MANUALE (O PARTE DI ESSO) DEVE ESSERE SEMPRE CONCESSO GRATUITAMENTE

2) INDICARE SEMPRE L'AUTORE: www.lottostudio.net

(puoi contattarmi per segnalare il tuo sito e per uno scambio link: val@lottostudio.net oppure direttamente sul sito: www.lottostudio.net)

questo manuale utilizza le: Creative Commons License <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
Alle seguenti condizioni:

Attribuzione: Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza.

Non commerciale: Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Non opere derivate: Non puoi alterare o trasformare quest'opera, ne' usarla per crearne un'altra.

Ogni volta che usi o distribuisce quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.

In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

... alla mia anna, instancabile allieva ed aiutante

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'V' followed by a cursive 'a'.

GIOCARE BENE PER NON PERDERE

by www.lottostudio.net

Se giocate per puntare a vincite milionarie o per risolvere i vostri problemi economici non continuate nella lettura di questo manuale perchè dovrò deludervi con quello che scriverò.

Nella mia ventennale esperienza: come giocatore, nello studio e nello sviluppo di software per tutti i tipi di giochi a pronostico ho conosciuto numerose tipologie di giocatori ognuno con il suo metodo di gioco "infallibile", purtroppo a conti fatti, dal piccolo giocatore a chi investe cifre molto alte, nella quasi totalità dei casi, calcolando il capitale investito e le vincite ottenute, tutti erano quasi sempre in perdita. Questo per un fatto molto semplice: chi gioca è in netto svantaggio rispetto a chi detiene il Banco. Infatti per i giochi tipo Lotto c'è una disparità evidente tra il premio pagato per le vincite e la probabilità di realizzare una vincita.

Ad esempio: se giocassimo tutti e 90 i numeri al lotto per ambata puntando un euro su ogni numero dopo l'estrazione avremmo realizzato 5 ambate, vincendo circa 55 euro, ma ne avremmo spesi 90!!! (saremo, quindi, in perdita di 35 euro!)

Questa disparità aumenta con le vincite di fascia superiore: assurdamente se volessimo essere certi di realizzare una cinquina dovremmo investire circa 44 milioni di euro (1 euro per ogni cinquina possibile), vincendone 6 milioni! Avendo, quindi, una perdita di circa 38 milioni di euro!

A conti fatti, teoricamente converrebbe investire non sulla cinquina, ma sulle ambate. Infatti, volendo giocare la stessa somma di denaro, dovremmo puntare 1 milione di euro su ogni ambata per un totale di 90 milioni di euro, e circa 2 euro per ogni possibile cinquina. Ad estrazione avvenuta: con le ambate avremmo speso 90 milioni di euro e ne avremmo vinti circa 55 milioni (perdita di 35 milioni), mentre con le cinquine avremmo speso circa 90 milioni di euro vincendone "solo" 12 milioni con una perdita di circa 78 milioni di euro!!!

(ho arrotondato le cifre per eccesso o per difetto per rendere più semplice la comprensione dell'esempio)

Solo puntando, prima di tutto, alle vincite più facili da ottenere, anche se meno remunerative (es. ambata), avrete la possibilità di recuperare il capitale investito, o almeno parte di esso. In questo modo potrete continuare a giocare senza perdite eccessive. Più tentativi di gioco farete nel tempo e maggiori saranno le possibilità a vostro favore di centrare anche qualche vincita superiore.

GIOCARE BENE PER NON PERDERE (continua)

by www.lottostudio.net

Un esempio pratico:

Immaginate di dover cercare qualcuno in un gruppo di 100.000 (100 mila) persone che si muovono casualmente mischiandosi tra di loro, che possibilità avreste di riuscire a trovare questa persona in un periodo di tempo ragionevole? A meno di non avere un colpo di fortuna, potreste girare dei mesi a vuoto senza riuscire mai a trovare la persona cercata.

Quella che vi ho descritto sopra è la stessa situazione che si ha giocando un terno secco a caso su una ruota!!! Cioè la probabilità di centrare un terno secco è $\frac{1}{117480}$ = circa 0,00001 (...molto vicina allo zero).

(Per essere più precisi: in ogni estrazione vengono estratti 5 numeri che formano 10 terni sui 117480 possibili, questo fa leggermente aumentare la probabilità di vincita che resta, comunque, sempre prossima allo zero!!!)

Pensate per indovinare un SEI al SuperEnalotto che situazione avreste: E' come cercare una persona su circa 600.000.000 (600 milioni), praticamente cercare a caso una persona in una nazione con dieci volte in numero di abitanti rispetto all'Italia... Potreste cercare (giocare) tutta la vita senza riuscire a trovare **MAI** la persona cercata (la vincita).

Ho voluto fare questa piccola introduzione perchè molte persone continuano a farsi "abbagliare" dalla speranza di centrare vincite milionarie o peggio ancora si fanno "illudere" da chi spesso a caro prezzo fornisce previsioni o metodi sicuri al 100% che promettono vincite milionarie con terni, quaterne e cinquine.

Non è meglio realizzare costantemente piccole vincite, che giocare a vuoto per anni sperando di vincere una grossa cifra?

... La matematica non è un' opinione!!!

Giocate principalmente per divertirvi e non superate mai le vostre possibilità, imponendovi sempre dei limiti sulle cifre da giocare.

METODI PREVISIONALI

by www.lottostudio.net

Di seguito troverete 7 metodi da utilizzare come riferimento per cercare previsioni da mettere in gioco. Prima di decidere di mettere in gioco una previsione è consigliabile seguire alcuni accorgimenti:

- 1) eseguire delle prove di gioco simulato applicando il metodo scelto, eventualmente utilizzando l'archivio storico, questo vi permetterà di acquisire maggiore esperienza sull'andamento del metodo, e sul tipo di gioco da seguire con il metodo.**
- 2) Controllare che la previsione non abbia dato già la vincita nei colpi immediatamente precedenti (generalmente prendere come riferimento da 6 a 12 estrazioni precedenti)**
- 3) Controllare che i numeri scelti (o almeno il capogioco) non siano numeri ritardatari.**
- 4) Scegliere le previsioni che presentano maggiori convergenze.**

TECNICA DELLE CONVERGENZE: In pratica usando vari metodi previsionali, si cercano di trovare i numeri che hanno maggiori convergenze cioè quei numeri che vengono generati da più metodi. In questo modo il numero o i numeri trovati, da un punto di vista "cabalistico-statistico", dovrebbero essere quelli con una maggiore possibilità di essere estratti.

Il consiglio: prima di scegliere una previsione da mettere in gioco è quello di cercare di trovare quante più convergenze possibili, attraverso i vari metodi presenti in questo volume e con altri metodi. Logicamente la scelta prioritaria andrà fatta sulla previsione che presenta il numero maggiore di convergenze.

MATEMATICA SOMMATIVA

by www.lottostudio.net

I metodi derivati da matematica sommativa sono tra i più usati per generare previsioni, questo grazie alla semplicità di trovare una qualsiasi operazione matematica tra i numeri estratti che può dare degli ottimi risultati di gioco.

Un esempio pratico:

Ad ogni estrazione di inizio mese sommare il primo estratto di Bari con il primo estratto di Venezia e giocare il numero per ambata sulle 2 ruote per max 12 colpi. Se fate una piccola ricerca statistica noterete che negli ultimi 3 anni questo semplicissimo metodo è risultato vincente in circa l' 80% dei casi (32 vincenti su 40).

Naturalmente i più scettici e soprattutto i puristi matematici e statistici non considerano in alcun modo i metodi per generare delle previsioni. L' opposizione principale che si tende a fare è che non esiste nessuna legge matematica che lega i numeri casuali delle estrazioni (e ancor meno i numeri estratti su ruote diverse).

Sulla quasi totale casualità delle estrazioni dei numeri probabilmente hanno ragione, notate che ho sottolineato "quasi" perchè come si può constatare nelle estrazioni spesso possono essere riscontrati degli eventi ripetitivi e ciclici.

In ogni caso, a noi, anche senza basi matematiche certe, quello che interessa è concludere la giocata in modo vincente, qualsiasi sia il metodo usato! La bravura (e la fortuna) sta nel riuscire a centrare l'evento ciclico o il metodo che in quel momento ripetedosi continui a dare esiti positivi.

Il metodo illustrato sopra per un altro anno potrebbe continuare a mantenere la stessa percentuale mantenuta in passato e quindi, anche se si tratta di una semplice operazione di somma, l'importante è che ci fa vincere!

MATEMATICA SOMMATIVA: METODO AMBO DI SOMMA 45 a BARI

Questo metodo si applica ogni volta che sulla ruota di Bari viene estratto un ambo di somma 45 (es. 20 e 25, 80 e 55 etc.)

L'ambo formato dai numeri: 80 e 55 viene considerato a somma 45 perchè: $80+55= 135-90=45$

*in pratica quando una somma supera 90 si esegue il **fuori 90** cioè si sottrae il numero 90 fino ad ottenere un numero compreso tra 1 e 90*

I numeri da mettere in gioco per ambata saranno: **4 e 15** (max 9 colpi)
facoltativamente per gli abbinamenti i numeri da unire alle 2 ambate sono:

primo numero che ha generato l'ambo + 45
primo numero che ha generato l'ambo - 45
secondo numero che ha generato l'ambo + 45
secondo numero che ha generato l'ambo - 45

*(se la somma supera i 90 eseguire il **FUORI 90** cioè: sottrarre il numero 90 fino ad ottenere un numero compreso tra 1 e 90)*

(se la differenza è negativa prendere il valore assoluto, cioè il numero ottenuto senza segno, es. $30-45=-15$ prendere 15)

STATISTICA METODO IN 10 COLPI DI GIOCO:

dal 1997 al 2005 (aprile)

106 casi giocabili

87 vincenti (82,08%)

19 perdenti (17,92%)

DETTAGLIO VINCITE (ambate) NEI 10 COLPI DI GIOCO:

Colpo	Vincite
1	12
2	12
3	12
4	17
5	11
6	5
7	2
8	10
9	5
10	4

MATEMATICA SOMMATIVA: METODO AMBO DI SOMMA 45 a BARI (continua)

Il procedimento matematico che ho usato per la ricerca dei 2 numeri da usare come capogioco è molto semplice:

Partendo dalla somma 45 si scompone il numero 45 in 4 e 5, il 4 sarà il primo numero mentre il secondo numero si otterrà unendo:

1 =bari (prima ruota), e 5.

I due numeri derivati dalla somma 45 saranno quindi 4 e 15.

Usando questo semplice procedimento potrete estendere il metodo a qualsiasi ambo di somma e a qualsiasi ruota, naturalmente ogni caso andrà statisticamente valutato.

Ad esempio per l'ambo di somma 50 sulla ruota di milano scomponendo il 50 in 5 e 0 avremo 5 come primo numero e 50 come secondo numero, perchè milano=5 (quinta ruota).

Lascio a voi il piacere di ricercare altri ambi convenienti da cui ricavare le previsioni con questo tipo di tecnica...

MATEMATICA SOMMATIVA: METODO PRIMUS

Questo Metodo, applicato alla prima estrazione del mese, permette di ricavare 2 numeri da giocare su 2 ruote consecutive (**con preferenza BARI-CAGLIARI**) per ambata o per abbinamento alle vostre previsioni. La statistica negli ultimi 10 anni su 2 ruote consecutive qualsiasi è stata mediamente tra l'80-90% di casi vincenti (sortita di almeno uno dei due numeri nel mese di gioco).

Procedimento su BARI-CAGLIARI (valido anche per le altre ruote consecutive):

Alla prima estrazione del mese sommare il primo estratto della prima ruota con il quinto estratto della seconda ruota:

somma=primo estratto BARI + quinto estratto CAGLIARI

i due numeri da giocare saranno:

primo numero previsione = 91 - somma

secondo numero previsione = 45 + somma

se il primo numero risulta negativo si prende il numero senza segno (es. -11 si prende 11)

se il secondo numero risulta maggiore di 90 si prende il fuori 90 cioè si sottrae 90 al numero (es. 108 = 108 -90 = 18)

Facoltativamente per gli abbinamenti di ambo si possono usare i vertibili dei 2 numeri (es 16 si abbina 61 per ambo)

Mentre per l'estratto determinato sono risultate migliori le posizioni 2,3,4

STATISTICA METODO DAL 1997 SU BARI CAGLIARI:

casi giocabili 97

vincenti 89 (91,75%)

negativi 8 (8,25%)

COLPO	VINCITE
1	17
2	22
3	13
4	14
5	9
6	6
7	7
8	4
9	3

MATEMATICA SOMMATIVA: METODO PRIMUS (continua)

esempio:

prima estrazione di aprile 2005, BARI primo estratto = 54 , CAGLIARI quinto estratto = 31

somma = $54+31 = 85$

primo numero = $91-85 = 6$

secondo numero = $45 + 85 = 130$; $130 - 90 = 40$

abbinamenti per ambo: 60, 4

esito: primo colpo estratto 6 a CAGLIARI ed ambo secco 6 - 4

Nei colpi successivi: 2° colpo estratto 6 a CAGLIARI,

3° colpo estratto 40 a CAGLIARI, 7° colpo estratto 6 a CAGLIARI.

Maggio 2005 BA-CA previsione 22 e 24 Al primo colpo sortito 24 su Cagliari e 6 su Bari

Giugno 2005 BA-CA previsione 15 e 31 Sortito 31 a Cagliari e poi 15 a Bari

Luglio 2005 BA-CA previsione 54 e 82 Sortito 54 a Bari e poi 82 a Bari, addirittura si è verificato il terno secco: 82 con 15 - 31 (numeri del mese precedente)

Agosto 2005 BA-CA vincente al primo e secondo colpo

Settembre 2005 BA-CA vincente al primo colpo

VINCIAMO CON LE TAVOLE PERPETUE

by www.lottostudio.net

Le tavole perpetue permettono di ricavare facilmente una o più previsioni all'avverarsi di una determinata condizione. Di seguito ve ne propongo una di mia realizzazione che negli anni ha dato degli ottimi risultati.

TAVOLA AMBI DIAMETRALI IN DECINA (detti anche ambi di PICO):

RUOTA	PREVISIONE
BARI	48-40 - 66-78-60
CAGLIARI	72-85 - 16-11-47
FIRENZE	27-58 - 40-31-26
GENOVA	74-35 - 84-05-07
MILANO	12-30 - 73-38-82
NAPOLI	62-87 - 65-13-14
PALERMO	57-34 - 18-24-32
ROMA	88-50 - 18-66-83
TORINO	47-88 - 10-02-86
VENEZIA	73-65 - 49-70-86

Ogni volta che su una ruota viene sortito un ambo diametrale in decina cioè un ambo nella stessa decina di distanza 5 (es. 1-6; 2-7; 3-8; 4-9; 10-15; ... 84-89;)

Mettere in gioco per max 9 colpi i numeri della TAVOLA in questo modo:

GIOCATTA PRINCIPALE: i primi 2 numeri per ambata (ambo facoltativo)

Per puntare a vincite superiori giocare tutti e 5 i numeri per ambo, terno, e sup. oppure giocare i 6 ambi secchi che si formano unendo i primi 2 numeri con gli altri 3 cioè gli ambi:

1 - 3; 1 - 4; 1 - 5; 2 - 3; 2 - 4; 2 - 5 (sostituire 1,2,3,4,5 con i 5 numeri della TAVOLA)

TAVOLA AMBI DIAMETRALI IN DECINA (continua):

qualche esempio pratico:

*estrazione del 06-04-2005
a milano è presente l'ambo diametrale in decina 83-88
si mettono in gioco per ambata 12 - 30
per gli abbinamenti: 73-38-82
al primo colpo ambata 30 + ambo secco 30-73

*estrazione del 28-10-2000 Bari
presente ambo: 04-09
si mettono in gioco per ambata 40-48
per gli abbinamenti: 66-78-60
ambata 40 al secondo colpo

*estrazione del 12-04-1997 Genova
sortito ambo: 13-18
si mettono in gioco per ambata 74-35
per gli abbinamenti: 84-05-07
al terzo colpo: ambata 73; ambata 35; ambo secco 74-35 TERNO 74-84-35

- **Prima di iniziare a giocare una previsione è consigliato seguire l'andamento degli ambi diametrali in decina, cioè attendere che ne vengano sortiti 2-3 sulla stessa ruota, nell'arco di un breve intervallo di estrazioni, e se non ci sono stati sfaldamenti dei numeri indicati nella tavola iniziare a giocare la previsione.**

VINCIAMO CON I NUMERETTI SPIA

by www.lottostudio.net

Questi metodi sono molto semplici da applicare e vanno in gioco quando su 2 ruote sono presenti i 2 numeretti segnalati.

Per una condizione di gioco ottimale è preferibile che i 2 numeretti siano presenti uno su una ruota e l'altro sull'altra, e che nessuno dei 2 numeretti sia presente nelle altre ruote. Inoltre controllare nelle estrazioni precedenti (max 9-12) che sulle 2 ruote non ci siano state vincite con i numeri da mettere in gioco.

NUMERETTI 4 e 7:

Ricerca su 2 ruote qualsiasi nella stessa estrazione i **numeri 4 e 7** (uno su una ruota e l'altro sull'altra ruota) giocare sulle 2 ruote per max 9 -12 colpi la seguente previsione:

AMBATA 55
ABBINAMENTI 63 - 46

(potete giocare l'ambata 55 e la sola terzina per ambo e terno 55-63-46 oppure l'ambata 55, i 2 ambi secchi 55-63, 55-46 e la terzina per ambo e terno 55-63-46)

statistica del metodo per 9 colpi di gioco:

Parametri Formula:		Previsione da Controllare:	
Formula: 4	7	Ambata: 55	
Colpi di Gioco: 9	Estrazione Inizio Ricerca: 2723: 08/03/1997	Primo Num.: 46	
	Estrazione Fine Ricerca: 3618: 16/08/2005	Secondo Num.: 63	
Riepilogo Ricerca			
Tot. Estrazioni: 896	Totale Ambate: 26	F.G. 1,516	?
Casi Giocabili: 36	Tot. Amb Secchi: 6	(fattore di guadagno)	
Esiti Vincenti: 29 (80,6%)	Tot. Amb Terzina: 10		
Esiti Negativi: 7	Totale Terni: 1		

VINCIAMO CON I NUMERETTI SPIA (2)

by www.lottostudio.net

NUMERETTI 3 e 8

Ricerca su 2 ruote qualsiasi nella stessa estrazione i **numeri 3 ed 8** (uno su una ruota e l'altro sull'altra ruota) giocare sulle 2 ruote per max 9 -12 colpi la seguente previsione:

AMBATA 79
ABBINAMENTI 56 - 88

(potete giocare l'ambata 79 e la sola terzina per ambo e terno 79-56-88 oppure l'ambata 79, i 2 ambi secchi 79-56, 79-88 e la terzina per ambo e terno 79-56-88)

statistica del metodo per 12 colpi di gioco:

Parametri Formula:		Previsione da Controllare:	
Formula:	3 8	Ambata:	79
Colpi di Gioco:	12	Primo Num.:	56
	Estrazione Inizio Ricerca:	Secondo Num.:	88
	2723: 08/03/1997		
	Estrazione Fine Ricerca:		
	3618: 16/08/2005		
Riepilogo Ricerca			
Tot. Estrazioni:	896	Totale Ambate:	28
Casi Giocabili:	31	Tot. Amb Secchi:	8
Esiti Vincenti:	27 (87,1%)	Tot. Amb Terzina:	9
Esiti Negativi:	4	Totale Terni:	1
		F.G.	1,381

VINCIAMO L'AMBO CON LE TERZINE SPIA

by www.lottostudio.net

Questi 2 metodi vanno in gioco quando su 2 ruote qualsiasi sono presenti i 3 numeri segnalati.

Per una condizione di gioco ottimale è preferibile che i 3 numeri presi in qualsiasi ordine siano presenti uno sulla prima ruota e gli altri 2 sull'altra ruota, oppure 2 sulla prima ruota e l'altro sulla seconda ruota, e che non siano presenti in nessuna delle altre ruote. Inoltre controllare nelle estrazioni precedenti (max 9-12) che sulle 2 ruote non ci siano state vincite con i numeri da mettere in gioco.

TERZINA: 89 - 34 - 19

Ricerca su 2 ruote i numeri: **89 - 34 - 19**

giocare per 15 (max 18) colpi sulle 2 ruote la seguente previsione:

ambi secchi: **58-82; 58-25; 58-75; 58-12; 58-61**

lunghetta per ambo, terno (quaterna e cinquina facoltative): **82-25-75-12-61**

consigli su come giocare:

- se si preferisce il gioco d'ambata giocare per max 9 colpi il capogioco **58 per ambata** e la lunghetta di recupero per ambo e superiori
- giocare 5 ambi secchi su 2 ruote può richiedere una progressione di gioco abbastanza dispendiosa, se non si vogliono investire grosse cifre: giocare sulle 2 ruote solo la sestina: **58-82-25-75-12-61** per ambo, terno (quaterna e cinquina facoltative)
- prima di iniziare la progressione di gioco per non investire grosse cifre è anche possibile attendere qualche colpo, oppure iniziare a giocare la sola sestina: **58-82-25-75-12-61**, se nei colpi d'attesa non ci sono sfaldamenti dei numeri della sestina, è preferibile giocare per i colpi successivi gli ambi secchi e la lunghetta per ambo, terno e sorti superiori.
- nel caso in cui nella progressione di gioco ci sia la sortita del solo capogioco è consigliato giocare la sestina: **58-82-25-75-12-61** per ambo, terno e superiori, oppure sospendere la giocata.

statistica del metodo per 15 colpi di gioco dal 1945 al 2005:

CASI GIOCABILI: 64

ESITI VINCENTI: 53 (% vincita 82,8)

ESITI NEGATIVI: 11 (% esiti negativi 17,2)

AMBI SECCHI 20; AMBI LUNGHETTA 44

ambi migliori: 82-12; 58-75

esempio di gioco:

estrazione del 27-11-2004 è presente **solo su GENOVA-NAPOLI LA TERZINA: 89-34-19**

è possibile mettere in gioco la previsione:

al 5° colpo ambata 58 + ambo secco 58-61

VINCIAMO L'AMBO CON LE TERZINE SPIA

by www.lottostudio.net

Questi 2 metodi vanno in gioco quando su 2 ruote qualsiasi sono presenti i 3 numeri segnalati.

Per una condizione di gioco ottimale è preferibile che i 3 numeri presi in qualsiasi ordine siano presenti uno sulla prima ruota e gli altri 2 sull'altra ruota, oppure 2 sulla prima ruota e l'altro sulla seconda ruota, e che non siano presenti in nessuna delle altre ruote. Inoltre controllare nelle estrazioni precedenti (max 9-12) che sulle 2 ruote non ci siano state vincite con i numeri da mettere in gioco.

TERZINA: 39-49-61

Ricerca su 2 ruote i numeri: **39-49-61**

giocare per 15 (max 18) colpi sulle 2 ruote la seguente previsione:

ambi secchi: **23-81; 23-12; 23-13; 23-32; 23-76**

lunghetta per ambo, terno (quaterna e cinquina facoltative): **81-12-13-32-76**

consigli su come giocare:

- se si preferisce il gioco d'ambata giocare per max 9 colpi il capogioco **23 per ambata** e la lunghetta di recupero per ambo e superiori
- giocare 5 ambi secchi su 2 ruote può richiedere una progressione di gioco abbastanza dispendiosa, se non si vogliono investire grosse cifre giocare sulle 2 ruote solo la sestina: **23-81-12-13-32-76** per ambo, terno (quaterna e cinquina facoltative)
- prima di iniziare la progressione di gioco per non investire grosse cifre è anche possibile attendere qualche colpo, oppure iniziare a giocare la sola sestina: **23-81-12-13-32-76**, se nei colpi d'attesa non ci sono sfaldamenti dei numeri della sestina è preferibile giocare per i colpi successivi gli ambi secchi e la lunghetta per ambo, terno e sorti superiori.
- nel caso in cui nella progressione di gioco ci sia la sortita del solo capogioco è consigliato giocare la sestina: **23-81-12-13-32-76** per ambo, terno e superiori, oppure sospendere la giocata.

statistica del metodo per 15 colpi di gioco dal 1945 al 2005:

CASI GIOCABILI: 53

ESITI VINCENTI: 43 (% vincita 81,1)

ESITI NEGATIVI: 10 (% esiti negativi 18,9)

METODO 100%

by www.lottostudio.net

DESCRIZIONE DEL METODO:

Quando su una (o anche + ruote) si presenta l'ambo 74-83
va messa in gioco la seguente previsione:

BARI CAGLIARI

59 AMBATA
QUARTINA PER AMBO (terno e quaterna facoltativi)
59-57-78-85

facoltativamente giocare gli ambi secchi su bari cagliari o a tutte:
59 57; 59 78; 59 85;

esempio di gioco:

nell'estrazione del 27-12-2005
su cagliari era presente l'ambo 74-83
poteva essere messa in gioco la previsione
al 5° COLPO

nell'estrazione del 12-1-2005 sulla ruota di cagliari otteneva la seguente vincita a ruota:

ambata +
2 ambi secchi
1 ambo in quartina
1 terno

dal 1945 ad oggi su 3745 estrazioni con 75 casi giocabili è risultato vincente 75 volte cioè il
100% di vincita!!!

Ecco le statistiche del metodo:

TOTALE ESTRAZIONI 3745 (dal 5-1-1945 al 10-06-2006)

CASI GIOCABILI 75 casi vincenti 75

(VINCITE A RUOTA FISSA!!!)

TOTALE AMBATE: 70
TOTALE AMBI QUARTINA: 6
TOTALE AMBI SECCHI: 11
TOTALE TERNI: 1

DETTAGLIO DELLE VINCITE NEI SINGOLI COLPI DI GIOCO:

Inizio		Riepilogo Vincite			Dettaglio Colpi		Dettagli
- Colpi -	Ambata	1 Ambo Secco	2+ Ambi Secchi	Ambi Recupero	% Somma Colpi	%Vincita	
1	7	0	0	1	10,667	10,667	
2	10	2	0	0	24	13,333	
3	6	1	0	1	33,333	9,333	
4	6	0	0	0	41,333	8,000	
5	7	0	1	1	50,666	9,333	
6	4	0	0	1	57,333	6,667	
7	4	1	0	0	62,666	5,333	
8	4	1	0	0	67,999	5,333	
9	3	1	0	0	71,999	4,000	
10	2	0	0	0	74,666	2,667	
11	3	0	0	0	78,666	4,000	
12	4	1	0	0	83,999	5,333	
13	1	0	0	2	87,999	4,000	
14	6	1	0	0	95,999	8,000	
15	2	0	0	0	98,666	2,667	
16	1	1	0	0	99,999	1,333	
Totale	70	9	1	6	100	100,000	
%Su Vincite	81,395	10,465	1,163	6,977			

per contatti o informazioni scrivere a val@lottostudio.net

sito web: www.lottostudio.net

è gradita, anche in forma anonima, una fotocopia delle vincite realizzate. GRAZIE

ESTRAZIONI SIMULATE:

Di seguito trovate 100 estrazioni realizzate con un algoritmo di mia creazione, sono state ottenute simulando le nuove estrazioni meccanizzate. L'algoritmo è stato sviluppato cercando di simulare quasi identicamente il meccanismo utilizzato per estrarre i numeri con le nuove macchine automatiche (denominate "lavatrici").

Utilizzate queste estrazioni per effettuare prove di previsioni o per cercare di ricavare indicazioni su come sarà l'andamento della statistica dei numeri per le future estrazioni meccanizzate.

1° 2° 3° 4° 5°

34 86 38 58 61
25 18 37 56 89
90 23 66 01 08
10 11 22 06 75
70 50 77 33 59
06 16 44 41 74
41 46 75 80 08
02 66 67 61 69
90 87 47 73 11
73 01 65 13 46
05 43 29 20 71
08 03 89 77 33
19 21 17 33 49
85 61 14 68 10
35 49 41 46 88
12 35 70 08 25
15 68 37 27 84
25 05 02 28 87
90 50 53 58 34
84 58 16 30 04
26 24 07 49 45
11 13 26 12 04
67 85 68 86 75
77 31 08 59 76
23 29 39 09 45
56 55 18 87 50
14 72 70 58 89
48 71 86 62 39
24 28 22 19 65
68 12 16 50 38
77 22 14 03 06
86 76 09 19 32
68 54 37 49 81
59 26 33 41 58
44 34 47 69 14
39 30 86 25 21
21 14 01 83 85
06 12 80 22 10
37 07 20 56 89
21 23 06 78 90
58 08 52 06 68

14 01 47 40 36
36 61 18 65 24
16 09 67 35 46
85 07 09 11 53
58 83 47 12 71
48 55 61 27 37
75 05 67 71 06
11 07 59 41 17
31 17 70 35 06
25 58 45 68 81
73 43 55 81 28
64 59 87 71 18
20 76 81 12 72
67 21 78 24 14
09 05 21 39 62
22 84 76 35 08
63 10 76 67 39
17 86 34 12 22
09 01 39 46 64
18 75 07 08 02
66 15 28 71 46
26 84 63 17 19
59 06 68 71 69
59 31 69 50 02
26 85 16 55 73
06 11 26 25 40
71 40 04 10 03
33 31 64 58 71
62 41 46 30 12
64 56 24 18 33
09 04 33 10 76
88 67 11 10 22
84 63 31 07 88
23 20 76 17 72
56 68 86 08 58
14 58 27 10 45
15 08 01 45 24
53 68 08 43 11
10 85 62 19 86
51 36 59 13 11
48 27 54 32 80
68 65 43 51 63
82 54 38 87 37
80 29 82 48 39
25 45 65 51 04
58 41 43 31 33
84 60 06 39 29
56 50 06 36 68
64 37 53 79 24
42 18 79 11 65
61 66 88 26 41
78 36 15 30 83
31 57 73 22 38
38 56 81 75 41
02 47 41 45 62
48 39 17 25 47

68 63 65 04 78

75 08 85 28 79

29 34 36 19 75

36 08 28 35 25

46 68 60 43 23

66 13 26 69 76

65 24 09 78 53