

## Metodi / Metodo per ambata e ambo dalle distanze

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

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.

Identifichiamo per comodità i valori che sono coinvolti nei conteggi con le seguenti sigle

Sigla	Si riferisce a...
<b>N1</b>	numero della prima ruota
<b>N2</b>	(numero della seconda ruota
<b>SUM</b>	La somma di <b>N1</b> e <b>N2</b> con eventuale fuori 90
<b>DIAM</b>	Il diametrale della somma <b>SUM</b>
<b>Ambata</b>	L'ambata da giocare
<b>B1</b>	Il 1° elemento della serie per ambo
<b>B2</b>	Il 2° elemento della serie per ambo
<b>B3</b>	Il 3° elemento della serie per ambo
<b>B4</b>	Il 4° elemento della serie per ambo
<b>B5</b>	Il 5° elemento della serie per ambo

### Come ricavare l'ambata:

Sommare i due numeri che hanno generato la distanza selezionata (**N1+N2**) effettuando l'eventuale fuori 90 se necessario (elemento **SUM**)

Calcolare il diametrale del valore **SUM** (elemento **DIAM** che sarà l'ambata).

Se è selezionato il check **Applica fisso anche all'ambata** allora il valore **DIAM** 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:

**B1**=Il primo numero è l'ambata:

**B2**=Il secondo numero è il valore N1 (il primo numero)

**B3**=Il terzo numero è il valore N2 (il secondo numero)

#### 5 numeri

**B1**=Il primo numero è l'ambata:

**B2**=Il secondo numero è il valore N1 (il primo numero)

**B3**=Il terzo numero è il valore N2 (il secondo numero)

**B4**=il quarto numero si ricava sommando un fisso determinato a **N1**

**B5**=il quinto numero si ricava sommando un fisso determinato a **N2**

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 abilitate 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
<b>Casi</b>	Il numero di casistiche da analizzare
<b>Distanza</b>	La distanza che deve essere presente tra i due numeri isotopi
<b>Fisso</b>	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
<b>Colpi</b>	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
<b>Pr</b>	Il progressivo delle casistiche. Sfondo verde se esito positivo. Sfondo arancione se ancora in gioco
<b>N° Estr</b>	Il numero dell'estrazione
<b>Data Estraz</b>	La data dell'estrazione
<b>R1</b>	La prima ruota
<b>N1...N5</b>	I 5 estratti della 1° ruota. Evidenza in arancione se il numero è quello considerato per la distanza
<b>R2</b>	La seconda ruota
<b>N1...N5</b>	Gli estratti della 2° ruota. Evidenza in arancione se il numero è quello considerato per la distanza
<b>Par</b>	Il parametro tra i due estratti (nel nostro caso la distanza)
<b>Val</b>	Il valore del parametro (la distanza)
<b>Ambata</b>	L'ambata in gioco
<b>C1</b>	Lo sfaldamento se verificato nella prima ruota
<b>C2</b>	Lo sfaldamento se verificato nella seconda ruota
<b>B1...B5</b>	La terzina o la cinquina in gioco. In evidenza gli elementi sfaldati
<b>C</b>	Il colpo di sfaldamento di almeno un ambo della terzina o cinquina
<b>S1</b>	La sorte se sulla prima ruota
<b>S2</b>	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	D	7	5	18	2	13	8			

Colonna	Significato
<b>Casi</b>	Il numero di casi esaminato
<b>P</b>	Il parametro, in questo caso la distanza (D)
<b>V</b>	Il valore del parametro (della distanza)
<b>Fix</b>	Il valore del fisso utilizzato
<b>Pos</b>	La quantità di esiti positivi
<b>Neg</b>	Il numero di casi negativi
<b>1.2.3.4.5</b>	1= esiti di ambata, 2=ambo, 3=terno, 4=quaterna, 5=cinquina

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

**Ricerca migliorie e Migliori combinazioni.**

Vediamo a cosa servono:

## Ricerca miglorie:

Val	Esiti	P	Casi	Neg
5	18	F	20	2
88	18	F	20	2
12	17	F	20	3
17	17	F	20	3
2	16	F	20	4
3	16	F	20	4
6	16	F	20	4
9	16	F	20	4
10	16	F	20	4
18	16	F	20	4
21	16	F	20	4
25	16	F	20	4
29	16	F	20	4

**DISTANZA**

**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
<b>Val</b>	Valore del parametro (la distanza oppure il fisso a secondo della ricerca effettuata)
<b>Esiti</b>	Il numero di esiti positivi
<b>P</b>	Il parametro usato (F=fisso, D=Distanza)
<b>Casi</b>	Il numero di casi esaminato (potrebbe non coincidere con il numero di casi impostato)
<b>Neg</b>	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	5
27	D	22	5	25	2	19	12	1		
27	D	22	80	25	2	19	9			
28	D	18	89	24	4	20	9			
27	D	22	19	24	3	19	9			
27	D	22	38	24	3	19	9			
27	D	22	41	24	3	19	11			
28	D	18	1	23	5	19	8			
28	D	18	4	23	5	21	11			
28	D	18	11	23	5	20	9			
28	D	18	17	23	5	20	7	1		
28	D	18	48	23	5	19	8			
28	D	18	59	23	5	21	7			
28	D	18	65	23	5	19	6			

Utilizzando il pulsante **MIGLIORI COMBINAZIONI** vengono visualizzati gli oltre 4000 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
<b>Cas</b>	Il numero di casi esaminato
<b>P</b>	Il parametro, in questo caso la distanza (D)
<b>V</b>	Il valore del parametro (della distanza)
<b>Fix</b>	Il valore del fisso utilizzato
<b>Pos</b>	La quantità di esiti positivi

<b>Neg</b>	Il numero di casi negativi
<b>1.2.3.4.5</b>	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 2-3 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.