The black hole 2.7

Istruzioni per l'uso



Ideato da Antonio Vecchione

Collaborazione e realizzazione by CCSoft 2024

The black hole 2.7

Questo costruttore di metodi si basa su sofisticati calcoli algoritmici svolti sui quadri estrazionali del gioco del lotto, alla ricerca di numeri, somme e distanze che hanno dato risultati degni di nota.

Per iniziare ad usare correttamente il software, è necessario conoscere alcune semplici nozioni di base ed effettuare le seguenti scelte:

1 - INTERVALLO DI RICERCA

Interva	llo di ricerca —					
• Dal	27/08/2003 💌	8	al	24/08/2013	•	⊤ 11
0 10	sortite de	l nu	merc	o spia	35	

Si può scegliere tra:

- 2 date definite (default 10 anni a retrocedere dall'ultima estrazione inserita)
- un numero preciso di sortite della spia (default 10 e fino a 99), a retrocedere dalla data finale

Accanto a ciascuna data viene segnalato l'**indice mensile** di appartenenza dell'estrazione avvenuta in quella data: ad. es "U" sta per Ultima del mese, 6 sta per la sesta estrazione mensile ecc. ecc.

2 - SCELTA RUOTE



- Ruota/e di ricerca, anche tutte (riga superiore) dove verrà rilevata l'uscita del numero/somma/differenza spia - Ruota/e di gioco, (riga inferiore) dove andrà giocata la previsione

Premendo il pulsante "**Ricerca automatica ruote di ricerca/gioco**" si ha la possibilità di ricercare la migliore combinazione utile condizione/gioco (da usare preferibilmente con **TIPO RICERCA = AMBATE** - descritto più avanti al punto 7 - per restringere il numero di ruote sulle quali puntare, ma è utilizzabile anche con gli altri tipi): qui possiamo scegliere su quante ruote in contemporanea (1 o 2) in cui cercare la condizione e su quante ruote in contemporanea (da 1 fino a 5) effettuare la giocata.

Il tutto ovviamente subordinato alla scelta delle ruote effettuata (vengono analizzate solamente le ruote scelte in precedenza)

Es: scegliamo sul rigo superiore (**ruote di ricerca**) le ruote di **BA CA FI GE** e sul rigo inferiore (**ruote di gioco**) **TUTTE**, premiamo "Ricerca automatica", 2 ruota di ricerca simultanea, 2 ruote di gioco in simultanea e "Avvia ricerca": la procedura comincerà con la ricerca della condizione su BA CA ed il gioco su BA CA, gioco su BA FI, gioco su BA GE, gioco su BA MI, ecc. fino ad arrivare a gioco su TO VE, poi ricercherà la condizione su BA FI ed il gioco come sopra.

Se scegliamo tipo ricerca **AMBATE**, **TUTTE + NZ** in ricerca condizione e **TUTTE+ NZ** in ricerca gioco e 1 ruota/1 ruota in ricerca automatica, verranno incrociate tutte le possibilità (BA-BA, BA-CA, BA-FI fino a NZ-NZ), e possiamo controllare visivamente le operazioni che si stanno eseguendo, con relativa statistica finale.

ATTENZIONE: visto il tipo di ricerca, se scegliamo elaborazioni complesse, i tempi di esecuzione vengono inevitabilmente dilatati, ma abbiamo comunque la possibilità di interrompere l'elaborazione in qualsiasi momento premendo il pulsante **ANNULLA** al centro del form, conservando i risultati ottenuti fino a quel momento.

3 - CONDIZIONE DI GIOCO

Co	sa ricercare	
	Numero spia	
C	Somma spia	
C	Differenza spia	
C	Ambo spia	

Qui possiamo scegliere quale CONDIZIONE DI GIOCO ricercare: NUMERO o SOMMA o DIFFERENZA o AMBO spia, alla cui sortita verranno analizzati i quadri estrazionali

4 - SCELTA TIPOLOGIA DELLA SPIA

Tipologia spia —							
Numero fisso	1	👻 💿 Tutte le posizioni					
🔘 Tutti i numeri		🔘 Posizione determinata	1	2	3	4	5

Si può scegliere il tipo di condizione di gioco tra:

NUMERO FISSO (o somma/differenza o ambo in base alla scelta effettuata in precedenza) ed eventuale posizione estrattiva (solo per numero o ambo, anche più di una) se si seleziona il relativo flag "Pos. determinata"
 TUTTI I NUMERI (o somma/differenza o ambi), in questo caso vengono verificati tutti , ad uno ad uno.

5 - SCELTA COLPI DI GIOCO

N. colpi :	9	-

Valori ammessi da 1 a 30 (default 9): sono i colpi di gioco analizzati **dopo la sortita della condizione** impostata, ai quali dovremo attenerci nel gioco che andremo ad intraprendere.

6 - SCELTA INDICE MENSILE



Qui scegliamo l'Indice mensile (anche tutti insieme) delle estrazioni nelle quali vogliamo ricercare la condizione di gioco: questo parametro è molto importante in quanto la nostra giocata dovrà avere inizio nell'estrazione con indice successivo all'indice ricercato (ad es. se analizziamo le estrazioni con indice mensile 3, dobbiamo iniziare a giocare la previsione dalla 4' del mese, o in alternativa, se iniziamo successivamente il gioco, verificare che la previsione non si sia già sfaldata)

7 - SCELTA DEL TIPO DI RICERCA *



Possiamo effettuare 4 tipi di ricerca differenti, che sono:

 - AMBATE : la ricerca più semplice per ricavare un unico algoritmo, dal quale si ricaverà l'ambata da giocare anche su singola ruota (possiamo affinare la giocata con la ricerca automatica di ruota di ricerca/gioco descritta al punto 2)
 - AMBI : vengono rintracciati algoritmi composti da 2 operazioni, con le quali si troveranno i 2 numeri da giocare per l'ambo

- TERZINE PER AMBO : in questo caso gli algoritmi incrociano tutte le terzine componibili sul quadro estrazionale, sono composte dalle 3 posizioni più redditizie e vanno giocate per la sorte dell'ambo. La procedura è molto veloce.
- CODICI VECCHIONE : si tratta dell'analisi di ogni posizione delle 55 possibili sul Q:E. in combinazione con terzine già ridotte rispetto alle 117.480 integrali. Il risultato sarà composto dalla posizione più probabile e dall'operazione da effettuare con i 3 componenti la terzina. Scegliendo questa ricerca, abbiamo anche la possibilità di effettuare altre 2 scelte che appariranno automaticamente: Ambi (punteremo la sorte dell'ambo con i 3 numeri trovati) o Terni (punteremo il terno). L'altra scelta consiste nel decidere quali operazioni effettuare nella ricerca spuntando la relativa casella accanto all'operazione (per default sono selezionate tutte)

* Se abbiamo scelto "Ambo spia" al punto 3, è disponibile solo il tipo ricerca AMBATE

8 – VALIDITA' ALGORITMO



Da usare preferibilmente per il gioco della sola ambata in posizione determinata. Per default sono tutte selezionate (colore giallo delle relative posizioni), premendole si deseleziona la posizione corrispondente (colore rosso)



ANALISI DEI RISULTATI DELL'ELABORAZIONE

Al termine della ricerca avremo innanzitutto il numero di sortite del numero (o somma o differenza) ricercato e, nel caso in cui l'ultima sortita della condizione sia **recente** ed il **quantitativo di colpi trascorsi** sia inferiore al **numero dei colpi impostato** al punto 5, sarà anche evidenziato il messaggio "**Previsione in corso**" con il relativo numero di colpi al termine.

Sortite del numero 35 sulle ruote di ricerca nel periodo considerato: 7 Previsione in corso : 6 colpi al termine

9 - ALGORITMI TROVATI

Agoritmi trovati	Г	🦵 Seleziona/deseleziona tutti gli algoritmi							
Descrizione algoritmo	Sortite	Pres./Q	Juantità	% Pres.	Numero	-			
🔲 3' su BA - 11	10	97	11	90,0 %	20				
🔲 2' su CA - 3' su Fl	10	97	11	90,0 %	20				
🗹 2' su CA + 38	10	97	10	90,0 %	20	=			
🗹 4'su Fl + 6	10	97	10	90,0 %	20				
🔲 5' su PA - 37	10	97	10	90,0 %	20				
🔲 4' su MI x 5' su TO	10	97	10	90,0 %	20				
🔲 1' su Fl x 34	10	97	9	90,0 %	20				
🗖 5' su TO x 11	10	97	9	90,0 %	20				
🗹 3' su RO - 33	10	87	13	80,0 %	20				
🔲 4' su PA x 5' su TO	10	87	13	80,0 %	20				
🔲 5' su Fl + 36	10	87	12	80,0 %	20				
🗹 4' su NA x 34	10	87	12	80,0 %	20				
5' su NA - 4	10	87	12	80,0 %	20	-			
Seleziona gli algoritmi con previsi	one in corso	e max	9 c	olpi al termi	ine della gio	icat			
Vedi dettaglio al click sull'algoritmo	Txt	8	1						

Nella lista "Algoritmi trovati" si ha una quantità variabile di risultati, secondo il tipo di elaborazione scelta, ordinata per % di presenze, ma ordinabile anche per una delle altre colonne cliccando sul titolo della colonna stessa (ad es. un click su "numero", ordina per numero crescente, un altro click decrescente ecc.)

Accanto a ciascun algoritmo, si trova un quadratino (flag) che, se selezionato, permette di includere l'algoritmo nel **calcolo delle coperture** che verrà descritto più avanti; è possibile selezionare/deselezionare tutti i risultati presenti in lista, cliccando l'apposita casella.

Si hanno nell'ordine le seguenti colonne:

- Descrizione dell'algoritmo trovato

- Sortite: le sortite totali della spia

- **Pres./quantità**: la presenza viene incrementata quando in uno qualsiasi dei colpi di gioco viene rintracciato l'algoritmo, quindi se hai 10 sortite del numero spia e 10 presenze significa che l'algoritmo è SEMPRE uscito entro i colpi di ricerca; al contrario la quantità è il numero delle sortite TOTALI nei colpi di ricerca - a parità di presenze è preferibile un numero maggiore di quantità. Se si sceglie "1 colpo successivo", le presenze sono sempre uguali alla quantità.

- % Presenze: è la percentuale data dal rapporto tra le sortite del n. spia e le presenze dell'algoritmo

- Numero (o somma o differenza o ambo): la spia

Se premiamo il pulsante "Seleziona gli algoritmi con previsione in corso", abbiamo l'opportunità di selezionare (se ce ne sono) gli algoritmi con previsione non ancora sfaldata entro il n. di colpi a nostra scelta.

10 - RISULTATI OTTENUTI

Facendo click su uno degli algoritmi della lista "**Algoritmi trovati**" di cui sopra, (descrizione algoritmo), vengono visualizzati nella lista di destra i risultati analitici ottenuti dal quell'algoritmo, in ciascuna sortita della condizione.

			3' su	CA +	13 : ris	ultati otter	nuti			
Data spia	Ruota	Numero	Pos.	Ind. m.	Ind. a.	Previsione	Data sortita	Ruota	Colpo	
15/11/2012	RO	35	2	7	137	64	22/11/2012	GE	3	
15/11/2012	RO	35	2	7	137	64	06/12/2012	MI	9	
27/11/2012	VE	35	2	12	142	70	01/12/2012	MI	2	
27/11/2012	VE	35	2	12	142	70	06/12/2012	MI	4	
27/11/2012	VE	35	2	12	142	70	11/12/2012	GE	6	
27/11/2012	VE	35	2	12	142	70	13/12/2012	GE	7	
01/12/2012	TO	35	2	1	144	86	22/12/2012	GE	9	
06/12/2012	NA	35	5	3	146	14	10/12/2012	MI	1	
06/12/2012	NA	35	5	3	146	14	13/12/2012	MI	3	
06/12/2012	NA	35	5	3	146	14	18/12/2012	GE	5	
20/12/2012	GE	35	2	9	152	70	22/12/2012	GE	1	
22/12/2012	BA	35	4	10	153	15	24/12/2012	MI	1	
22/12/2012	BA	35	4	10	153	15	29/12/2012	GE	2	
27/12/2012	VE	35	3	12	155	22	IN CORSO		- 9	



In questo modo possiamo conoscere:

- Data e ruota di sortita della condizione spia
- La posizione estrattiva della spia
- Indici mensile ed annuo della suddetta sortita
- La previsione dell'algoritmo scelto
- Data, ruota e colpo di sortita della previsione

In caso di previsione in corso, al posto della data di sortita appare il messaggio "**IN CORSO**" (vedi esempio soprastante) con il relativo **numero di colpi mancanti** al termine, mentre in basso a destra, viene mostrata la previsione calcolata al momento della sortita della spia, in colore **VERDE**

50-51-62 Previsione -->

30-81-73

Se invece è già sfaldata, la previsione in basso a destra è mostrata in colore ROSSO

Previsione -->

Un'altra possibilità molto interessante: premiamo "Seleziona algoritmi con previsione in corso" e, se ce ne sono, premiamo anche il pulsante "Convergenze", per verificare se ci sono numeri/ambi/terzine previsti da 2 o più algoritmi. In questa maniera avremo una o più giocate ad altissima probabilità di sortita!



Vedi dettaglio

Nel caso spuntassimo anche il flag al click sull^algoritmo al click sull'algoritmo viene visualizzata anche una finestra stampabile con il riepilogo della tecnica selezionata, con le relative istruzioni operative

BlackHole 2							
Ultime 7 sortite	e dei	l nui	mero	spi	a		
Condizione di gio	oco:						
Sortita del n. 3	5 in	qual	lsias	i p	osizio	ne	
Ruota/e di ricero	ca co	ondi	zione	B	A		
Ruota/e di gioco	GE	MI					
Colpi di gioco	9						
5' su PA - 25							
numero calcolato	o al	29/:	12/20	12	: 37		
Coni nilemeti		2.4					
Casi famamali		14	1100	~	a.v.		
Casi narotivi		14	(100	, 0	-5)		
Casi in giogo		1	(0,0	-5) : 2	afald.	to (i)	
Tabita gioco		14	(1 9	Ia	STatua	(0)1)	
Annoace Attaga modia		4 1	ao1n	4			
Accesa media		7,1	COID	*			

7

Dettaglio lista delle sortite

ci permette di avere la sola lista delle date nelle quali si è verificata la

condizione impostata ai punti 3 e 4

Un click sul pulsante

11 - COPERTURA DEGLI ALGORITMI RINTRACCIATI

Secondo il tipo di ricerca impostato al punto 7, abbiamo nella parte inferiore del form un quantitativo variabile di pulsanti che ci permettono di restringere il numero di algoritmi trovati, permettendoci di selezionare quelli che ci garantiscono (se possibile) la copertura totale delle giocate.

Se ad esempio avessimo scelto AMBATE, abbiamo a disposizione tre pulsanti:

Copertura per ambata

Copertura per 2 ambate

Copertura per 3 ambate

Selezioniamo innanzitutto gli **algoritmi da considerare** nella finestra di cui al **punto 9** (anche tutti tramite l'apposita casella), oppure, in caso di previsione in corso, possiamo selezionare solamente quelli **che non si sono ancora sfaldati** (quelli con la dicitura **IN CORSO**, finestra al punto 10)

Premendo uno dei pulsanti visti sopra, ci appare una ulteriore finestra con il dettaglio degli algoritmi più convenienti da giocare, con le relative previsioni.

Ecco un esempio di copertura per tripla ambata:

👗 Dettaglio co	opertura per tripla am	ibata									8
Data spia 25/03/2014 19/04/2014 10/05/2014 13/05/2014 05/06/2014 01/07/2014 14/08/2014 02/09/2014 20/09/2014 06/12/2014	Algoritmo 1 2' su CA + 38 2' su CA + 38 	Prev. 1 20 84 40 32 50 15 53 68 37	Colpo 9 2 1 3 7 4 6 8 7 7	Algoritmo 4' su FI 4' su FI 4' su FI 4' su FI 4' su FI 4' su FI 4' su FI	92 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6	Prev. 2 63 31 22 55 68 71 60 19 16 -	Colpo 9 5 8 2 4 6 2 2	Algoritmo 3 3' su RO - 33 3' su RO - 33 4' su NA x 34 3' su RO - 33 3' su RO - 33 	Prev. 3 16 62 86 47 9 53 34 81 49 -	Colpo 2 3 1 5 9 1 3 1 8	
Algoritmo 2' su CA + 38 4' su FI + 6 3' su RO - 33 4' su NA x 34 Copertura Atte	Pres. % 9 9 9 9 8 8 1 1 1 a: 9 casi su 10 (90 esa media: 4,7 colpi	0.0 % 0.0 % 0.0 % 0.0 %	E	sci	Txt		2				

Nella lista superiore abbiamo il **dettaglio delle vincite** ottenute in precedenza, con relative previsioni e colpo di sortita, in quella inferiore abbiamo il **riepilogo coperture** (in questo caso del 100%), con il relativo **algoritmo vincente** e le **presenze totali**

Ed ecco invece un esempio di copertura con Codici Vecchione:

	Riepilogo sortite		Riepilogo algoritmi				
Data spia 25/03/2014 19/04/2014 10/05/2014 13/05/2014 05/06/2014 05/06/2014 02/09/2014 02/09/2014 06/12/2014	Algoritmo 2' su CA +16, +32, +48 (t.432) 2' su R0 + 1, +20, +21 (t.993) 3' su CA + 4, +51, +55 (t.849) 2' su CA +16, +32, +48 (t.432) 2' su R0 + 1, +20, +21 (t.993) 5' su GE +16, +47, +63 (t.417) 2' su CA +16, +32, +48 (t.432) 2' su CA +16, +32, +48 (t.432) 2' su CA +16, +32, +48 (t.432) 	Prev. 1 88-14-30 4-23-24 69-26-30 10-26-42 89-18-19 39-70-86 31-47-63 46-62-78 15-31-47	Colpo 1 8 2 1 5 2 1 9 3 -	Algoritmo 2' su CA +16, +32, +48 (t.432) 2' su RO + 1, +20, +21 (t.933) 3' su CA + 4, +51, +55 (t.849) 5' su GE +16, +47, +63 (t.417)	Pres. 5 2 1 1	20,0 % 20,0 % 10,0 % 10,0 %	Previsione
	sci 🥥 Txt	2		Copertura: 9 c. Attesa ma	asi su 10 edia: 3,2 d	(90,0 %) colpi	

In questo caso la lista che ci interessa è quella di destra "Riepilogo algoritmi

In ogni finestra è presente il pulsante _____ per effettuarne la stampa ed il pulsante _____ per esportare i risultati in formato testo.

Per maggiori informazioni, chiarimenti ed eventuale supporto sull'uso del programma, potete contattare direttamente Antonio Vecchione nei seguenti modi:

- Email: ulisse.nessuno81@gmail.com

- Cell: 350-0909307

Per supporto tecnico e segnalazione errori, potete contattarmi al seguente indirizzo di mail:

- Email: claudio@lottobusiness.it