

Losowania

Statystyki liczb oraz wszystkich istotnych układów systemowych, dokonać można z wybranej liczby ostatnich losowań (zakres 10 - 100) w porównaniu do wszystkich zawartych w bazie wyników.

Trend długoterminowy dla liczb obliczany jest z następujących wzorów:

$0,95 \leq T_d \leq 1,05$ - neutralny (ozn. koło koloru szarego)
 $0,80 \leq T_d < 0,95$ - słaby wzrostowy (ozn. strzałka kolor zielony)
 $0,60 \leq T_d < 0,80$ - średni wzrostowy (ozn. dwie strzałki zielone)
 $T_d < 0,60$ - silny wzrostowy (ozn. trzy strzałki zielone)
 $1,05 < T_d \leq 1,20$ - słaby spadkowy (ozn. strzałka kolor czerwony)
 $1,20 < T_d \leq 1,40$ - średni spadkowy (ozn. dwie strzałki czerwone)
 $T_d > 1,40$ - silny spadkowy (ozn. trzy strzałki czerwone)
gdzie
 $T_d = (2 - (X_n / S_n))$,
 $S_n = 6 * n / 49$ - średnia wystąpień każdej liczby we wszystkich n losowaniach
 X_n - ilość wystąpień liczby X we wszystkich n losowaniach
n - liczba wszystkich losowań zawartych w bazie danych

Trend krótkoterminowy dla liczb obliczany jest z następujących wzorów:

$0,90 \leq T_k \leq 1,10$ - neutralny (ozn. koło koloru szarego)
 $0,70 \leq T_k < 0,90$ - słaby wzrostowy (ozn. strzałka kolor zielony)
 $0,50 \leq T_k < 0,70$ - średni wzrostowy (ozn. dwie strzałki zielone)
 $T_k < 0,50$ - silny wzrostowy (ozn. trzy strzałki zielone)
 $1,10 < T_k \leq 1,30$ - słaby spadkowy (ozn. strzałka kolor czerwony)
 $1,30 < T_k \leq 1,50$ - średni spadkowy (ozn. dwie strzałki czerwone)
 $T_k > 1,50$ - silny spadkowy (ozn. trzy strzałki czerwone)
gdzie
 $T_k = (2 - (X_m / S_m))$,
 $S_m = 6 * m / 49$ - średnia wystąpień każdej liczby w wybranych m losowaniach
 X_m - ilość wystąpień liczby X w wybranych m losowaniach
m - liczba wybranych do statystyki ostatnich losowań

Pozostałe układy i trendy obliczane są z podobnych wzorów jak wyżej, z tą tylko różnicą że średnie S_n i S_m zastępowane są przez wzory:

$S_n = n * U_n / 13983816$ - średnia wystąpień danego układu w n losowaniach

$S_m = m * U_n / 13983816$ - - średnia wystąpień danego układu w m losowaniach

U_n - liczba wszystkich możliwych kombinacji danego układu

Wzory T_d , T_k , jak również przedziały odpowiadające danym trendom są stosownie modyfikowane, w zależności od rodzaju układu i stosowanej liczby losowań.

Wykresy

Znajomość aktualnych trendów nie jest w pełni wystarczająca do zbudowania optymalnego systemu. Liczby lub dane układy znajdujące się w trendach spadkowych, dochodzą do różnego rodzaju linii wsparcia lub oporu, co stanowi jednoznaczny sygnał do ich uwzględnienia w systemie. Linie wykresów tworzą różnego rodzaju formacje zapowiadające nadchodzące zmiany i ich przyszły kierunek. Analiza wykresów stanowi podstawowe narzędzie wszystkich analityków rynków kapitałowych na świecie. Wszelkiego rodzaju linie trendu rysujemy na wykresach przytrzymując prawy klawisz myszy. Omówienie znaczenia poszczególnych formacji i ich właściwa interpretacja wykracza daleko poza ramy tego programu. Napisano setki książek pozwalających na podstawowe choćby poznanie tematu. Polecaną przez Firmę Stansoft pozycją jest bez wątpienia klasyczny już tytuł Murphy'ego – "Analiza techniczna".

Liczba losowań – Liczba losowań z której obliczamy ilość wystąpień wybranej liczby lub wybranego układu

Amplituda (czyli krok) – ilość losowań o którą przesuwamy badany zbiór losowań

Przykład:

Wykres liczby - 1

Liczba losowań – 100

Amplituda – 10

Program oblicza ilość wystąpień liczby 1 w ostatnich 100 losowaniach i zaznacza ją pierwszym czerwonym punktem z prawej strony wykresu. Następnie oblicza ilość wystąpień liczby 1, poczynając od 10 od końca losowania, a kończąc na 110 od końca. W ten sposób przesuwane są obliczenia aż do ostatnich losowań zawartych w bazie.

Liczby i ich podział

Jeżeli budowany przez nas system opierał się będzie na wybranych liczbach, dla których nie dokonujemy żadnych priorytetowych podziałów, wyboru liczb należy dokonać w prawym panelu – Grupa podstawowa.

Jeżeli chcemy dokonać preferencyjnego podziału liczb, grupę faworytów wybieramy w lewym panelu, a pozostałe liczby w prawym. Należy pamiętać o zaznaczeniu ilości liczb z grupy preferencyjnej w każdej kombinacji budowanego systemu.

Przykład

Wybieramy 10 liczb w lewym panelu – Grupa faworytów

Wszystkie pozostałe 39 liczb zaznaczamy w lewym panelu – Grupa podstawowa

Z listy – Zakres, wybieramy pola z oznaczeniem: 4, 5, 6.

W każdej kombinacji budowanego systemu, znajdować się będzie cztery, pięć lub sześć liczb z grupy 10 faworyzowanych liczb.

Układy parzyste-nieparzyste

Jeżeli budowany przez nas system opierał się będzie na wybranych układach liczb parzystych i nieparzystych, wyboru interesujących szablonów należy dokonać poprzez ich zaznaczenie.

Przykład

Wybieramy dwa układy P-N : 1-5 i 2-4

W każdej kombinacji budowanego systemu znajdować się będzie jedna lub dwie liczby parzyste, oraz pięć lub cztery liczby nieparzyste.

Grafika kuponu: wiersze-kolumny

Wybierając graficzny układ kuponu: wiersze-kolumny, należy przez chwilę obejrzeć aktualny kupon Lotto 6 z 49. Do dyspozycji mamy 12 najistotniejszych szablonów

Przykład

Wybieramy układ W-K: 5-5

Każde rozwiązanie systemowe rozpisane na kuponie utworzy pięć wierszy i pięć kolumn

Instalacja programu

Program Lotto X działa w systemie operacyjnym Windows 3.1, 95, 98, NT zainstalowanym na komputerze PC klasy Pentium 100 lub szybszym.

Minimalna rozdzielczość ekranu to 800*600. Ze względu na wykonywane operacje graficzne zalecane jest używanie wyższych rozdzielczości ekranu.

Rozmiar czcionki systemowej należy ustawić na 96 dpi, a kolor ekranu na 16 bitowy High Color.

Instalacja programu odbywa się w sposób automatyczny po włożeniu programu do napędu CD-ROM.

Grafika kuponu: liczby brzegowe

Brzeg kuponu tworzy 25 liczb zaznaczonych na panelu z lewej strony okna.
Do dyspozycji mamy 7 możliwych rozkładów danej kombinacji na brzegu.

Przykład

Wybieramy układ liczby brzegowe: B-1, B-3

Każde rozwiązanie systemowe rozpisane na kuponie zawierać będzie dokładnie jedną lub trzy liczby brzegowe.

Liczby sąsiednie

Liczby sąsiednie to wszystkie pary postaci $n(n+1)$ dla $n:=1,...,48$

Do dyspozycji mamy cztery możliwości wyboru

- 1.dowolny układ liczb sąsiednich
- 2.szóstki bez liczb sąsiednich, np. 1, 4, 17, 23, 25, 42
- 3.szóstki z min jedną parą liczb sąsiednich, np. 1, 4, 17, 23, 24, 42
- 4.wybrane układy liczb sąsiednich – do dyspozycji 48 różnych szablonów

Przykład

Wybieramy cztery układy liczb sąsiednich: 5-6, 10-11, 21-22 , 43-44

Każde rozwiązanie systemowe składać się będzie z minimum jednej wybranej

pary liczb sąsiednich, np.: 1, 5, 6, 33, 40, 49 5, 13, 21, 22, 43, 44

Szablony D-S-G

Grupa liczb D

wszystkie liczby zakończone cyframi: 0, 1, 2, 3

najliczniejsza grupa złożona z 19 liczb

Grupa liczb S

wszystkie liczby zakończone cyframi: 4, 5, 6

grupę tworzy 15 liczb

Grupa liczb G

wszystkie liczby zakończone cyframi: 7, 8, 9

grupę tworzy 15 liczb

Przykład

Wybieramy szablon DSG: 321

Każde rozwiązanie systemowe składać się będzie z trzech liczb grupy D, dwóch liczb grupy S oraz jednej liczby grupy G, np.: 5, 12, 19, 21, 26, 43

Suma ostatnich cyfr

Suma ostatnich cyfr jak sama nazwa wskazuje obliczana jest według wzoru

$$S = \sum_{i=1}^6 (x_i \bmod 10)$$

gdzie

x_i - kolejne liczby tworzące rozwiązanie systemowe

mod - reszta z dzielenia danej liczby (w tym wypadku przez 10)

Przykład

Wybieramy sumy ostatnich cyfr: 24, 26

Każde rozwiązanie systemowe zawierać będzie tylko rozwiązania których suma ostatnich cyfr wynosi 24 lub 26, np. 5, 12, 21, 34, 39, 43

Uwaga !

Należy zwrócić uwagę na pewne układy które są ze sobą sprzeczne. Wybór sumy 24 i 26 oraz szablonu parzyste – nieparzyste: 1-5, 3-3 lub 5-1, nie może dać ani jednej kombinacji, ponieważ w każdym z tych szablonów suma ostatnich cyfr wszystkich liczb jest liczbą nieparzystą.

Pary identycznie zakończonych liczb

Para identycznie zakończonych liczb to dwójka postaci: (X_i, Y_i) przy założeniu że $(X_i \bmod 10) = (Y_i \bmod 10)$
mod – reszta z dzielenia danej liczby (w tym wypadku przez 10)

Do dyspozycji mamy dziesięć różnych układów identycznie zakończonych liczb
Wybierając określone szablony, należy zdefiniować również opcje dodatkowe,
które jednoznacznie określają strukturę rozwiązania.

Przykład

Wybieramy dwa układy identycznie zakończonych par liczb: 1-1, 2-2

W opcjach dodatkowych zaznaczamy: dopuszczalny również układ trójki,
dowolny układ pozostałych liczb tworzących szóstkę

Każde rozwiązanie systemowe składać się będzie z minimum jednej wybranej
pary identycznie zakończonych liczb 1-1 lub 2-2, ale może składać się również
z trójek identycznie zakończonych liczb postaci 1-1-1 lub 2-2-2.

Pozostałe liczby tworzące szóstkę to układ dowolny, np.: 1, 7, 21, 34, 37, 42
8. 12, 17, 32, 41, 42,

Odległości kolejnych liczb

W każdym rozwiązaniu systemowym istnieje dokładnie pięć odległości pomiędzy kolejnymi liczbami. Odległości te obliczamy ze wzoru

$$O_i = (X_{i+1} - X_i) \quad \text{dla } i=1, \dots, 5$$

Do dyspozycji mamy szesnaście różnych odległości pomiędzy sąsiednimi liczbami

Przykład

Wybieramy dwie odległości: 6, 7

Każde rozwiązanie systemowe składać się będzie z minimum jednej pary liczb sąsiednich, których różnica wynosi 6 lub 7, np.: 3, 9, 18, 22, 38, 44
7, 11, 21, 28, 45, 49

Wybór systemu

Po dokonaniu wszystkich ustawień i obliczeniu aktualnej liczby kombinacji, przechodzimy do etapu generowania systemów.

Jedynym technicznym ograniczeniem jest liczba kombinacji, która nie może przekroczyć 30000 rozwiązań.

Systemy gwarancyjne:

- system pełny gw-6** - przy spełnieniu wszystkich warunków wejściowych system gwarantuje wygraną stopnia I, czyli szóstkę
- system skrócony gw-5** - przy spełnieniu wszystkich warunków wejściowych system gwarantuje min. jedną wygraną stopnia II
- system skrócony gw-4** - przy spełnieniu wszystkich warunków wejściowych system gwarantuje min. jedną wygraną stopnia III
- system skrócony gw-3** - przy spełnieniu wszystkich warunków wejściowych system gwarantuje min. jedną wygraną stopnia IV

Symulacja komputerowa

Dokonując symulacji komputerowej należy obowiązkowo ustalić liczbę kombinacji w systemie oraz limit czasowy pracy generatora.

rozwiązania różne o jeden – maszyna wybiera losowo żadaną liczbę kombinacji z systemu pełnego gw-6

rozwiązania różne o dwa – maszyna wybiera losowo żadaną liczbę kombinacji z systemu pełnego gw-6, sprawdzając czy każde rozwiązanie różni się między sobą o dwie liczby

rozwiązania różne o trzy – maszyna wybiera losowo żadaną liczbę kombinacji z systemu pełnego gw-6, sprawdzając czy każde rozwiązanie różni się między sobą o trzy liczby

rozwiązania różne o cztery – maszyna wybiera losowo żadaną liczbę kombinacji z systemu pełnego gw-6, sprawdzając czy każde rozwiązanie różni się między sobą o cztery liczby

Uwaga

Dokonując jakiegokolwiek obróbki systemu z bazy danych, systemy skrócone gw-5, gw-4 i gw-3 są generowane z systemu pełnego po dokonanych cięciach. Obejmuje to również symulację komputerową, która swoje kombinacje czerpie z pełnego systemu gw-6 po dokonanych zmianach.

Obróbka systemu

Obróbka systemu dotyczy jedynie systemu pełnego gw-6. Systemy skrócone oraz symulacja komputerowa korzysta z przetworzonego w czasie obróbki systemu. Z zawartej w programie bazy losowań, dokonywać możemy przeglądu ustalonej liczby ostatnich losowań i porównywać z zawartymi w naszym systemie szóstkami. Możemy dokonywać modyfikacji systemu poprzez usuwanie określonych układów z przeszłości. Zakres losowań jaki możemy wziąć do analizy ograniczony jest do 500 ostatnich sztuk.

Usuń kombinacje zawierające trójki z ostatnich losowań - najostrzejsze cięcie
nie zalecane do stosowania powyżej 20 ostatnich losowań

Usuwane są z systemu wszystkie kombinacje które zawierają min. jedną trojkę, pojawiającą się we wszystkich wybranych do analizy ostatnich losowaniach

Usuń kombinacje zawierające czwórki z ostatnich losowań – zalecany umiar
zdarza się że nawet z 500 losowań nie usuniemy właściwego

Usuwane są z systemu wszystkie kombinacje które zawierają min. jedną czwórkę, pojawiającą się we wszystkich wybranych do analizy ostatnich losowaniach

Usuń kombinacje zawierające 5 liczb z trzech sąsiednich z ostatnich losowań

Brane są pod uwagę trzy kolejne losowania z bazy. Tworzone są wszystkie możliwe piątki z liczb wchodzących do składu tych losowań. Z wszystkich kombinacji naszego systemu usuwamy utworzone w ten sposób piątki. Przechodzimy do kolejnych trzech sąsiednich losowań powtarzając cały proces. Koniec wężykowania następuje po osiągnięciu żądanej przez Użytkownika liczby ostatnich losowań

Przykład

Liczba losowań – 300

Z trzech ostatnich losowań tworzymy wszystkie możliwe piątki i usuwamy z systemu kombinacje zawierające utworzone piątki. Przechodzimy do następnej trójki losowań biorąc drugie, trzecie i czwarte losowanie od końca. Tworzymy nowe piątki, silni zostają. W ostatnim kroku bierzemy 300, 301 i 302 losowanie od końca. Tworzymy ostatni raz piątki, dokonujemy ostatnich cięć, jeżeli coś zostało to wyjątkowo odporne okazy.

Usuń kombinacje zawierające 6 liczb z trzech sąsiednich z ostatnich losowań

Identyczna technika jak poprzednio, z tą tylko różnicą że zamiast piątek, tworzone są wszystkie szóstki z trzech sąsiednich losowań.

Technika sprawdza się prawie w 100% do ostatnich 150 losowań.

Usuń kombinacje zawierające więcej niż jedną liczbę z ostatniego losowania

Wszystko jasne, ale z tym ostrożnie !

Usuń kombinacje zawierające więcej niż dwie liczby z ostatniego losowania

Sprawdza się z bardzo dużym prawdopodobieństwem, ale efekt może nie być rewelacyjny

Usuń kombinacje zawierające więcej niż trzy liczby z dwóch ostatnich losowań

Tworzymy wszystkie możliwe trójki z dwóch ostatnich losowań i usuwamy z systemu wszystkie kombinacje zawierające utworzone trójki.

Zapis i wydruk systemu

Zapis sytemu na dysk

System zapisywany jest w postaci pliku tekstowego, który możemy wydrukować korzystając np. z notatnika.

Wydruk systemu na kuponach

Optymalne ustawienia drukarki powinny oscylować wokół następujących parametrów: rozmiar papieru – format A4, rozdzielczość – 75 dpi.

Panel wydruku uaktywniamy wciskając skierowaną w stronę ziemi dłoń. Kupon lotto wkładamy do drukarki zgodnie z rysunkiem na panelu wydruku.

Znaczenie poszczególnych pól i przycisków

Odległości w poziomie (wartości w pikselach)

PX1- odległość gwiazdek od prawej krawędzi kuponu

X1X2 - odległość pomiędzy dwoma kolejnymi polami wydruku

Odległości w pionie (wartości w pikselach)

PY1 - odległość gwiazdek od dolnej krawędzi kuponu

Y1Y2 - odległość pomiędzy dwoma kolejnymi polami wydruku

PYK - regulator odległości poszczególnych kratek

PYDL - regulator odległości pola Duży Lotek

PNR – regulator odległości numeracji kuponów

Test – kontrolny wydruk kuponu

Zapis – zapis na dysk aktualnych ustawień

Drukuj – wydruk zakładów o numerach wpisanych w zakres Od _ Do _

Uwaga !

W niektórych rejonach Polski kupony Lotto nie są przycięte w precyzyjny sposób. Dokładnie co drugi kupon przesunięty jest w pionie o niewielką odległość, dlatego należy najpierw dokonać selekcji kuponów, a dopiero później zmieniać ustawienia wydruku w programie.

Sprawdzanie wyników

Sprawdzenia wylosowanych liczb dokonujemy wpisując liczby w pola edycyjne i wciskając klawisz OK.

Oprócz ilości trafień poszczególnych stopni, otrzymujemy informacje o numerach wygranych zakładów zarówno w liście systemowej jak i na kuponach.

Raport statystyk

Raport statystyk dostępny jest po dokonaniu analiz statystycznych i zawiera kluczowe informacje z przeprowadzonych badań.

Raport systemu

Raport systemu dostępny jest po dokonaniu obliczeń systemowych i zawiera kluczowe informacje związane z budową i strukturą systemu..

Zawartość pakietu

**Firma Stansoft dziękuje wszystkim osobom i instytucjom
dzięki którym mógł powstać ten program
Pani Katherin Mowbray z Anglii
Panu Günterowi Opitz i firmie Faber z Niemiec
Panu Jean Jędrzejowski z Francji
Panom: Jarkowi Sidor, Andrzejowi Kluska z Polski**

Od czasu wprowadzenia nowoczesnych metod statystycznych i zaawansowanych technik analizy wykresowej, poszczególne kombinacje w tradycyjnych grach losowych przestały być rozpatrywane z jednakowym rozkładem prawdopodobieństwa.

Program "Z ukrytych archiwów FBK" (Fanatyków Białych Kul) to zbiór najbardziej efektywnych metod zawodowych graczy z Niemiec, Francji i Anglii. Uzupełnieniem tych metod, są dwie oryginalne i z dużym powodzeniem stosowane techniki polskich miłośników lotto.

Program stanowi prawdziwą rewolucję w dziedzinie gier liczbowych, a generowane systemy oparte są nie tylko o mocne fundamenty statystyczno-matematyczne, ale przede wszystkim o sprawdzone techniki gry, które od wielu lat z wielką starannością ukrywali najwięksi gracze naszego stulecia.

Ryzyko jest solą życia, mając jednak przed sobą program Lotto X, nawet średniej klasy analityk zamienia je w kontrolowany i efektywny proces.

W programie

-> Baza danych od 01.01.1994

-> Statystyki

liczb, układów parzystych i nieparzystych, sumy ostatnich cyfr, liczb sąsiednich, par identycznie zakończonych liczb, rozkładów d-s-g,
układów graficznych: wiersze-kolumny, liczby brzegowe.

-> Trendy długo i krótkoterminowe wszystkich badanych układów statystycznych i liczb.

Siły trendów z możliwością ustalenia ilości badanych losowań

-> Wykresy wszystkich istotnych układów systemowych i liczb z regulowaną amplitudą i liczbą losowań. Możliwość wykreślania linii trendu, linii wsparcia, linii oporu.

-> Budowa systemu w oparciu o ustalone przez użytkownika kryteria

a) wszystkie lub wybrane liczby,

b) możliwość podziału liczb na grupy z zakresem ich występowania,

c) układy parzyste-nieparzyste,

d) sumy ostatnich cyfr,

e) liczby sąsiednie,

f) układy d-s-g,

g) szablony graficzne: wiersze-kolumny,

h) szablony graficzne: brzeg,

i) pary identycznie zakończonych liczb,

j) odległości pomiędzy liczbami.

-> Rodzaje systemów

systemy gwarancyjne: gw6, gw5, gw4, gw3

symulacja komputerowa o ustalonej ilości kombinacji w systemie.

-> Obróbka wygenerowanego systemu

usuwanie z systemu trójek, czwórek i innych układów w oparciu o ustaloną liczbę ostatnich losowań.

-> Sprawdzanie wyników z informacją o numerach wygranych kuponów.

-> Wydruk systemu bezpośrednio na numerowanych kuponach.

-> Raporty

statystyk, systemów

