

# 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  $n:=1,\dots,48$

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** - najostrejsze cięcie nie zalecane do stosowania powyżej 20 ostatnich losowań  
Usuwane są z systemu wszystkie kombinacje które zawierają min. jedną trójkę, 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. Kuponny 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 wykreślenia 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



