

Filtri Statistici

PRINCIPALI FILTRI DI SISTEMISTIKA

Chi non ha dimestichezza con i Filtri Statistici o ne sconosce caratteristiche ed utilità, sappia che, grazie ad essi, oltre ad ottenere dei tagli colonnari logici, si possono ottenere in moltissimi casi, Sistemi tecnicamente perfetti, senza ricorrere ad ulteriori riduzioni. Nei ns. softwares, implementiamo solo quelli che nel corso degli anni, hanno dimostrato la loro efficacia.

Poiché molti Filtri sono subordinati alla lunghezza della combinazione, nella nostra descrizione e in tutti gli esempi, faremo riferimento alle formazioni in SESTINE, tipiche del SuperEnalotto.

CONSECUTIVITA' MASSIMA – Ci permette di stabilire quale sarà la consecutività massima ammessa in ogni combinazione. Non scarta dunque eventuali raggruppamenti consecutivi inferiori, ma controlla che non ne esistano di superiori a quanto disposto. Se ad esempio vogliamo un Sistema in cui non esista consecutività tra i numeri, imposteremo questo Filtro a **1**.

COSTANZA – Ci permette di stabilire quanti numeri dispari staranno nelle caselle dispari e quanti numeri pari staranno nelle caselle pari. In una sestina, le caselle dispari, corrispondono alle posizioni 1°, 3° e 5° numero; le caselle pari, alle posizioni 2°, 4° e 6° numero. Si deduce dunque che la Costanza possa esprimersi con valori da 0 (nessun posto rispettato) a 6 (tutti i posti rispettati), ossia a sestine tipo **02 05 10 19 34 67** (0 costanti) o **03 12 21 30 51 84** (6 costanti).

DISTANZA TRA – Stabilisce la distanza ammessa tra ogni numero dal successivo, per evitare la diluizione o dispersione del Pronostico e consentirci un cospicuo risparmio colonnare. E' bene precisare che, statisticamente è molto facile trovare distanze brevi, grazie alle quali possiamo mirare ad una certa vincita con poche combinazioni. Provate a controllare quante volte nei vari giochi si manifesta un Ambo o una Terzina la cui distanza tra elementi non superi 2 o 3 unità..! Parliamo di Ambi tipo **34 36** o **55 58**; oppure di Terzine tipo **04 07 09** o **65 66 69** ecc. ecc. Naturalmente, essendo un Filtro esatto, selezioneremo i valori espliciti: **1/2/3**

DISTANZA TOTALE – Può agire da solo o in simbiosi con la **DISTANZA TRA**. Se agisce da solo, si limita a verificare la distanza tra il primo e l'ultimo elemento della combinazione. In simbiosi, riesce a contenere l'eccessiva espansione dell'altro Filtro. Chiariamo con un esempio concreto:

La sestina **03 12 21 30 51 84**, ha una Distanza Totale **81**, ossia $84 - 3$. Supponiamo adesso di aver impostato in un Sistema una Distanza Tra 1/2/3. Questo lascerà libere tali distanze nella combinazione, per cui potremmo avere una sestina **01 04 07 10 13 16** che ci indica appunto la presenza di 5 distanze (ossia tutte) di lunghezza 3, che dà un totale di **15**. Se a ns. giudizio ci sembra eccessivo, ci aiuteremo con la Distanza Totale, dandole un valore max. di 12, 13 o 14 ecc. che ci consentirà di contenere l'espansione dell'altro Filtro ..!

GRUPPI CC, CCC, CCCC ecc. – Con questi Filtri, impostiamo la presenza di Gruppi o Sequenze di numeri consecutivi. **CC** indica 2 numeri; **CCC** 3 numeri; **CCCC** 4 numeri ecc.

Un Gruppo, deve staccarsi da altri Gruppi di almeno 2 elementi in modo da spezzare la consecutività, altrimenti non sarebbe determinabile. Chiariamo dunque con altri esempi:

05 11 12 24 33 34 ... ha 2 **CC**

12 20 21 45 46 47 ... ha 1 **CC** e 1 **CCC**

GRUPPI DD/PP – Agisce a passo 1 (casella per casella) e cerca le sequenze composte da 2 numeri dispari o da 2 numeri pari. Il valore max. in una sestina è **5** e si manifesta con sestine tutte dispari o tutte pari, mentre col valore 0, avremo sestine a sequenza completamente alternata pari/dispari o dispari/pari (in pratica, se avete letto il Filtro Costanza, con Costanza 0 o 6 ..!)

FINALE – Un Filtro che fece furore nel **1998** quando lo ideammo, in quanto al SuperEnalotto era statisticamente attendibile al 90-95% ed offriva un taglio del 30% circa. Il suo funzionamento è semplicissimo. Si stabilisce, in base alla natura pari o dispari del primo elemento, in quale posizione, partendo dall'ultima e procedendo a ritroso, troveremo l'elemento di natura uguale. Nella maggior parte dei casi, selezionando una Finale **5/6**, si centrava il bersaglio!

03 14 20 36 45 67 ... Finale **6**: il primo elemento è **dispari** e il sesto è **dispari** ..!

10 21 33 59 74 81 ... Finale **5**: il primo elemento è **pari**, ma trova il **pari** in posizione 5 ..!

DOPPIATURE – Ci permette di imporre i casi in cui i numeri della combinazione troveranno il loro doppio. In una sestina, si possono avere max. **5** Doppie, quando ogni numero trova l'esatto doppio. Ed anche in questo caso, chiariremo con un esempio.

01 02 04 08 16 32 ... **5** Doppie: 1 trova 2; 2 trova 4; 4 trova 8; 8 trova 16; 16 trova 32 ..!



I nostri softwares di base che utilizzano i Filtri descritti, sono:

MILLION DAY SUPERENALOTTO DIECILOTTO

Utilizzano inoltre fino a 30 Colonne Filtro in AND LOGICO, permettono la Riduzione diretta a Distanza, la verifica delle Garanzie anche da Sistemi caricati da Disco e salvano eventuali combinazioni scoperte..! **NON INCLUDONO STAMPASCHEDINE!**

Per qualsiasi informazione: tecnicasistemistiche@gmail.com