

SuperEnalotto
SYSTEM⁺

Versione 1.1

Manuale utente

Sommario

| | |
|--|----------|
| Foreword | 0 |
| Sezione I Introduzione | 2 |
| 1 Il Superenalotto | 2 |
| 2 Brevi cenni di sistemistica | 2 |
| Sezione II SuperEnalotto System Plus | 5 |
| 1 Presentazione del programma | 5 |
| 2 Requisiti hardware | 6 |
| 3 Novità rispetto a SuperEnalotto System | 7 |
| Sezione III La finestra principale di SuperEnalotto System Plus | 9 |
| 1 Descrizione generale dell'interfaccia | 9 |
| 2 Il tabellone del pronostico | 9 |
| Descrizione generale tabellone | 9 |
| Pronostico casuale | 9 |
| Selezione numeri speciali | 9 |
| Quick Pick | 10 |
| Cancella pronostico | 10 |
| 3 La finestra delle condizioni | 10 |
| Descrizione generale finestra condizioni | 10 |
| Recuperi | 10 |
| Quadri filtro | 11 |
| 4 Il menu principale | 11 |
| File | 11 |
| Apri | 11 |
| Salva | 11 |
| Salva con nome | 12 |
| Elimina | 12 |
| Nuovo | 12 |
| Esci | 12 |
| Condizioni | 12 |
| Le condizioni in generale | 12 |
| Fisse | 12 |
| Caselle | 12 |
| Pari | 12 |
| Dispari | 13 |
| Consecutività | 13 |
| Interruzioni | 13 |
| Interruzioni Pari - Dispari | 13 |
| Somma | 13 |
| Distanza massima | 14 |
| Distanza minima | 14 |
| Distanza estremi | 14 |

| | |
|---|-----------|
| Simmetrie..... | 14 |
| Paralleli | 14 |
| Resto 7 | 14 |
| Quadri AND/OR | 14 |
| Recuperi | 15 |
| Esporta quadri filtro..... | 15 |
| Importa quadri filtro..... | 15 |
| Disattiva tutte..... | 15 |
| Azzera tutte..... | 15 |
| Elaborazione | 16 |
| Sviluppa sistema..... | 16 |
| Ridotti istantanei..... | 16 |
| Sviluppo Max rappresentatività..... | 16 |
| Prospetto vincite sistema ridotto..... | 17 |
| Spoglio punteggi..... | 17 |
| Visualizza | 17 |
| Visualizza colonne elaborate..... | 17 |
| Informazioni sul sistema | 17 |
| Dettatura colonne..... | 17 |
| Opzioni | 17 |
| Combinazioni | 18 |
| Editor combinazioni..... | 18 |
| Editor matrici..... | 19 |
| Operazioni su combinazioni..... | 19 |
| Spoglio multiplo..... | 20 |
| Visualizza/Stampa combinazioni..... | 20 |
| Ricevitoria | 20 |
| Schedine da banco..... | 20 |
| Sistemi basi e varianti..... | 20 |
| Picchetti | 21 |
| Analisi statistiche | 21 |
| Analisi statistica dei 90 numeri..... | 21 |
| Analisi statistica delle condizioni..... | 22 |
| Quick Pick..... | 22 |
| Analisi gruppi di numeri..... | 23 |
| Rendimento delle condizioni..... | 23 |
| Spoglio statistico..... | 24 |
| Auto condizioni..... | 24 |
| Archivio | 25 |
| Archivio colonne vincenti..... | 25 |
| Cerca combinazioni numeriche in archivio..... | 25 |
| Aggiornamento automatico..... | 25 |
| Backup | 25 |
| Ripristino..... | 26 |
| Stampe | 26 |
| Stampa schedine..... | 26 |
| Stampa tabulato..... | 26 |
| Stampa prospetto..... | 26 |
| Taratura stampante..... | 26 |
| Imposta stampante | 27 |
| 5 La barra degli strumenti | 27 |
| Descrizione dei pulsanti | 27 |

| | |
|--|-----------|
| Sezione IV Usare SuperEnalotto System Plus in Ricevitoria | 30 |
| 1 Introduzione all'uso in Ricevitoria | 30 |
| 2 Sistemi a richiesta del cliente | 30 |
| 3 Stampa del tabellone dei ritardatari | 30 |
| Sezione V Risoluzione problemi | 32 |
| 1 Problemi di stampa | 32 |
| Sezione VI Acquisto del programma | 34 |
| 1 Perchè acquistare SuperEnalotto System Plus | 34 |
| 2 Come acquistare SuperEnalotto System Plus | 34 |
| Sezione VII Altri programmi Xamig | 36 |
| 1 SuperEnalotto System | 36 |
| 2 SuperEnalotto CruciSystem | 37 |
| 3 SuperEnalotto CruciSystem Plus | 38 |
| 4 SuperEnalotto FastSystem | 39 |
| 5 SuperEnalotto FindSystem | 39 |
| Indice analitico | 41 |

Sezione



1 Introduzione

1.1 Il Superenalotto

Le regole del SuperEnalotto sono molto semplici, per questo motivo e grazie soprattutto alla possibilità di realizzare vincite miliardarie il gioco è rapidamente diventato popolarissimo.

Nel gioco del SuperEnalotto è necessario individuare sei numeri su un campo di 90, di conseguenza la giocata minima è costituita da una combinazione contenente 6 numeri. Al momento il costo di una colonna è di 0,50 Euro.

Il gioco è legato alle estrazioni del lotto infatti la colonna vincente è composta dai primi estratti delle ruote di Bari, Firenze, Milano, Napoli, Palermo e Roma. Nel caso in cui il primo estratto di una di queste ruote fosse uguale al primo estratto di una delle ruote precedenti viene considerato il secondo numero estratto o il terzo e così via.

Le categorie di vincita del Super Enalotto sono cinque : 6, 5+1, 5, 4, 3. Si consegue il 5+1 quando oltre ad indovinare 5 numeri della colonna vincente si indovina anche il numero jolly corrispondente al primo numero estratto sulla ruota di Venezia.

Il montepremi viene ripartito equamente tra le cinque categorie ad ognuna delle quali spetterà un quinto del montepremi.

Poichè è molto difficile realizzare una vincita di prima o seconda categoria spesso accade che per diverse estrazioni nessuno scommettitore totalizzi 6 punti o 5+1. Si viene così a formare il jackpot, questo è costituito dai montepremi del concorso corrente più la somma dei premi non vinti nelle estrazioni precedenti. Se da un lato è molto difficile realizzare un 6 o un 5+1 dall'altro è abbastanza semplice realizzare dei 3 o dei 4, tali vincite non cambiano la vita ma comunque consentono al sistemista di recuperare i soldi investiti avendo così un bilancio in positivo.

1.2 Brevi cenni di sistemistica

La giocata minima al Super Enalotto è costituita da una combinazione contenente 6 numeri. Cio non toglie che sia possibile giocare una quantità maggiore di numeri come nel seguente esempio :

5 11 23 34 49 53 66

Questa combinazione contiene 7 numeri e rappresenta un primo elementare sistema. Poichè le combinazioni del superenalotto sono formate da 6 numeri i 7 numeri sopraindicati verranno presi a gruppi di 6. In parole povere facendo ricorso ad un semplice concetto di calcolo combinatorio si tratta di trovare tutte le possibili colonne di 6 numeri che è possibile generare combinando i 7 numeri tra di loro. L'insieme di tutte queste colonne costituisce quello che nella terminologia sistemistica viene chiamato un sistema a sviluppo integrale. Lo sviluppo integrale della combinazione presa ad esempio è dato dalle seguenti colonne.

5 11 23 34 49 53
 5 11 23 34 49 66
 5 11 23 34 53 66
 5 11 23 49 53 66
 5 11 34 49 53 66
 5 23 34 49 53 66
 11 23 34 49 53 66

Naturalmente all'aumentare dei numeri inseriti nel sistema lo sviluppo integrale aumenta più che proporzionalmente così se un sistema di 7 numeri genera 7 colonne un sistema di 8 numeri ne genera 28 ed uno di 9 ne genera 85. Quando si cominciano a considerare sistemi di 40-50 numeri lo sviluppo integrale viene ad essere costituito da una cifra iperbolica di colonne, ad esempio un sistema di 45 numeri produce uno

sviluppo integrale di oltre 8 milioni di colonne. A questo punto però entra in gioco il meccanismo di riduzione dei sistemi integrali. Grazie alla riduzione è possibile abbassare notevolmente il costo dei sistemi. In linea di massima il concetto di riduzione è basato sull'eliminazione di un certo numero di colonne dallo sviluppo integrale, le colonne non vengono eliminate a casaccio ma secondo un criterio logico-matematico infatti con la riduzione viene messo in gioco un sottoinsieme di colonne che garantiscono uno, due o tre punti in meno di quelli totalizzati nel sistema di partenza. Si parla a tal proposito di sistemi ridotti a garanzia del 5, del 4 e del 3.

L'affermazione "sistema a garanzia del 5" significa che se nel sistema integrale (non ridotto) era presente un 6, nel sistema ridotto è sicuramente presente uno o più 5, senza escludere la possibilità di fare 6. I sistemi ridotti si definiscono anche N-1, N-2 o N-3 dove N è il punteggio massimo (6 nel SuperEnalotto) ed N-2, ad esempio, è la garanzia.

Una particolare tipologia di sistemi ridotti è costituita dai sistemi ortogonali. Un sistema ortogonale mette in gioco solo alcune particolari combinazioni offrendo la garanzia di conseguire lo stesso numero di punti presenti nel pronostico. Ad esempio un sistema ortogonale a garanzia del 4 con 4 estratti, fornisce la certezza di conseguire la vincita del 4 se almeno 4 dei sei numeri vincenti sono contenuti nel pronostico.

Sezione ||

2 SuperEnalotto System Plus

2.1 Presentazione del programma

SuperEnalotto System Plus è il fratello maggiore del best-seller SuperEnalotto System del quale espande le potenzialità includendo numerose funzioni avanzate per gli utenti più esigenti e per le Ricevitorie.

Le principali novità rispetto a SuperEnalotto System, oltre ad alcune modifiche del codice sorgente che lo rendono ancora più veloce e prestazionale, introdotte da System Plus rispetto al fratello minore sono:

- Auto condizioni
- Schedine da banco
- Sistemi Basi e Varianti
- Gestione dei Picchetti
- Quick Pick
- Editor di combinazioni
- Editor di matrici
- Operazioni su files di combinazioni
- Spoglio multiplo
- Cerca combinazioni numeriche in archivio
- Import/Export di quadri filtro

SuperEnalotto System Plus include ovviamente tutte le funzionalità di System; è quindi un software completo in quanto supporta il giocatore sia nella fase di elaborazione dei sistemi sia nella fase di analisi statistica e previsionale basata sull' andamento storico dei concorsi Superenalotto. Il programma grazie alla sua gradevole interfaccia utente caratterizzata da una estrema semplicità d' uso consente anche ai sistemisti meno esperti di utilizzare funzioni estremamente avanzate. SuperEnalotto System Plus assicura una gestione totale della sistemistica Superenalotto in quanto consente di sviluppare tutte le tipologie di sistemi : integrali, ridotti e/o condizionati, senza limiti di numeri o di colonne. Per quanto concerne la fase di riduzione SuperEnalotto System Plus permette di sviluppare indifferentemente sistemi a garanzia del 5 del 4 e del 3. La riduzione può essere effettuata con due metodi : con il metodo STANDARD si possono ottenere degli efficienti sistemi ridotti con tempi di sviluppo molto rapidi, utilizzando il metodo MAGIC, che si avvale di algoritmi estremamente complessi, si ottengono invece dei sistemi ridotti super ottimizzati caratterizzati da un esiguo numero di colonne. E' anche disponibile un vasto archivio di oltre 100 matrici per uno sviluppo immediato dei sistemi ridotti. Per ogni sistema ridotto è poi possibile calcolare il prospetto vincite al fine di analizzare le garanzie di vincita offerte dal sistema. SuperEnalotto System Plus dispone di tutti i condizionamenti più noti in particolare è possibile impostare per ogni sistema le seguenti condizioni:

- Numeri fissi
- Numeri pari : presenze e consecutività specifica
- Numeri dispari : presenze e consecutività specifica

- Posizione dei numeri in ognuna delle 6 caselle della colonna vincente
- Distanza minima
- Distanza massima
- Distanza estremi
- Interruzioni generali
- Interruzioni pari / dispari
- Consecutività massima
- Resto sette
- Simmetrie
- Paralleli
- Quadri filtro AND , OR

A riguardo dei quadri filtro è importante mettere in evidenza come sia possibile impostare le operazioni logiche di AND, OR sia per le relazioni tra i quadri che per le relazioni tra le colonne all' interno dei quadri. In maniera del tutto automatica è poi possibile importare nei quadri filtro le passate colonne vincenti dando vita ad avanzate metodologie di condizionamento. Il programma è dotato inoltre di un sistema di recupero multilivello delle condizioni sbagliate. Per quanto riguarda l' aspetto previsionale SuperEnalotto System Plus dispone di potenti strumenti di analisi statistica essendo dotato delle seguenti funzioni:

- Archivio storico delle colonne vincenti dal 1947 ad oggi
- Aggiornamento dell' archivio in maniera automatica o manuale
- Analisi statistica con frequenza e ritardo di tutte le condizioni
- Analisi statistica con frequenza, ritardo, ritardo max, convenienza dei 90 numeri
- Possibilità di esportare nel pronostico i numeri più probabili
- Calcolo del rendimento globale dei sistemi condizionati

Tutte le elaborazioni statistiche possono essere visualizzate sia in forma tabellare sia in forma grafica. Naturalmente il programma permette la stampa delle colonne elaborate sia su schedine a 2 e 5 colonne (anche utilizzando le nuove schedine corte) sia in forma tabulare, è inoltre possibile stampare un prospetto riassuntivo delle caratteristiche del sistema. SuperEnalotto System Plus supporta tutte le stampanti compatibili con Windows ed è dotato di una funzione di taratura millimetrica per assicurare la massima precisione di stampa. Per gli utenti che non dispongono di una stampante SuperEnalotto System Plus mette a disposizione una comoda funzione di dettatura vocale delle colonne.

2.2 Requisiti hardware

SuperEnalotto System Plus è un software molto poco esigente in termini di risorse di calcolo.

Processore : Pentium 90 Mhz o superiore

Memoria : Almeno 16 Mb

Scheda Video : Vga (consigliata Svga) - risoluzione 800 X 600 o superiore

Spazio su Hard Disk : Almeno 15 Mb

Sistema operativo : Windows 95 / 98 / 2000 / NT / Me / XP

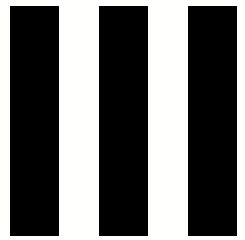
Per utilizzare le funzioni di stampa è necessaria una qualsiasi stampante riconosciuta da Windows.

2.3 Novità rispetto a SuperEnalotto System

Le principali novità introdotte da SuperEnalotto System Plus rispetto a SuperEnalotto System sono:

- Auto condizioni
- Miglioramento del codice sorgente che rende numerose operazioni più veloci
- Schedine da banco
- Sistemi Basi e Varianti
- Gestione dei Picchetti
- Quick Pick
- Editor di combinazioni
- Editor di matrici
- Operazioni su files di combinazioni
- Spoglio multiplo
- Cerca combinazioni numeriche in archivio
- Import/Export di quadri filtro

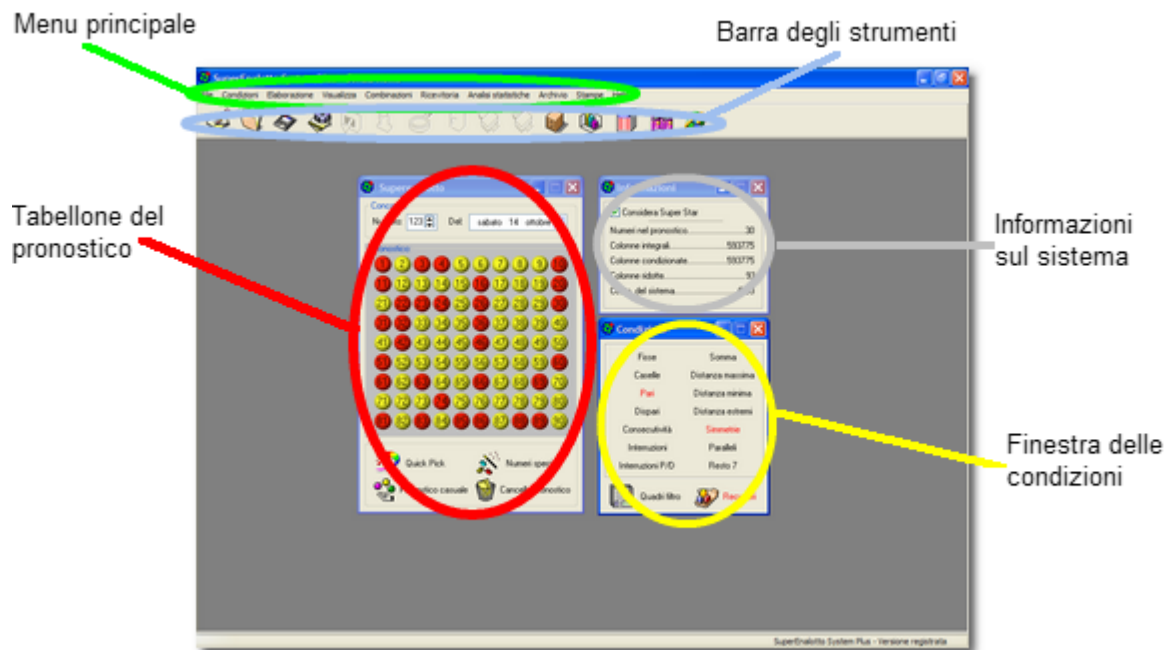
Sezione



3 La finestra principale di SuperEnalotto System Plus

3.1 Descrizione generale dell'interfaccia

Progettata per un utilizzo semplice ed immediato, l'interfaccia di SuperEnalotto System Plus è costituita da cinque elementi fondamentali. Cliccando sulle cinque aree evidenziate sulla schermata sottostante è possibile leggere una descrizione dettagliata delle varie funzioni di SuperEnalotto System Plus.



3.2 Il tabellone del pronostico

3.2.1 Descrizione generale tabellone

Nella finestra del tabellone del pronostico è possibile indicare i numeri che l'utente intende giocare. Sono presenti inoltre dei pulsanti che permettono l'accesso a funzioni che aiutano il giocatore nella scelta dei numeri da inserire nel pronostico.

3.2.2 Pronostico casuale

Mediante questa funzione è possibile generare casualmente una quantità a scelta di numeri che verranno inseriti nel pronostico corrente. Questa è una funzione molto utile se si intende realizzare un sistema senza particolari preferenze sui numeri del pronostico e non si vuole perdere tempo nel selezionare manualmente i vari numeri.

3.2.3 Selezione numeri speciali

Premendo questo pulsante apparirà un menù dal quale sarà possibile selezionare in maniera estremamente rapida alcune delle combinazioni numeriche più famose nel gioco del lotto. In particolare è possibile inserire : numeri gemelli, cadenze, decine, figure, radicali.

3.2.4 Quick Pick

Questa funzione, accessibile sia mediante il pulsante posto sul tabellone che dalla relativa voce del menu 'Analisi statistiche', è molto utile nella fase di definizione del pronostico; offre, infatti, al giocatore dei suggerimenti sui numeri da giocare in base a criteri statistici.

L'approccio proposto, di derivazione anglosassone, è basato sull'analisi statistica delle passate estrazioni al fine di classificare i numeri in base alle loro caratteristiche con lo scopo di suggerire quelli tra essi che offrono le maggiori possibilità di vincita.

Nella finestra del Quick Pick sono presenti delle liste dalle quali è possibile selezionare in maniera estremamente rapida numeri Caldi, Freddi e Possibili.

La base statistica sulla quale vengono effettuate le analisi è definita dal numero M di passate estrazioni considerate (un buon valore è di circa 100 passate estrazioni ma tale valore è comunque settabile dal giocatore).

I numeri Caldi sono tutti i numeri che sono stati estratti almeno una volta nelle ultime N estrazioni, dove N è il 'limite numeri caldi' definibile dall'utente (il valore consigliato è di circa 40-50). Tra parentesi è indicato il numero di volte che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; i numeri Caldi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

I numeri Freddi sono tutti i numeri che non sono Caldi. Nella lista dei numeri Freddi per ciascun numero tra parentesi è indicato il suo ritardo; i numeri freddi sono visualizzati dal più frequente al meno frequente.

I numeri Possibili sono numeri Freddi che appaiono nel primo terzo della tabella dei numeri più frequenti, relativamente alle M estrazioni considerate (vedi l' [Analisi statistica dei 90 numeri](#)). In altre parole un numero Possibile è un numero Freddo che in passato ha mostrato di avere una frequenza di estrazione alta.

Nell'ultima lista sono indicati i numeri dell'ultima estrazione; tra parentesi è indicato il numero di volte che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; essi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

E' possibile decidere se considerare o meno nel calcolo dei numeri Caldi, Freddi e Possibili il numero jolly.

3.2.5 Cancella pronostico

Premendo questo pulsante si procederà alla cancellazione del pronostico presente sul tabellone dei 90 numeri.

3.3 La finestra delle condizioni

3.3.1 Descrizione generale finestra condizioni

Utilizzando i pulsanti presenti sulla finestra delle Condizioni è possibile aprire le finestre dalle quali si possono impostare i vari parametri delle condizioni. Le condizioni attivate verranno evidenziate con la colorazione dell'etichetta in rosso.

3.3.2 Recuperi

Mediante i recuperi è possibile stabilire il numero massimo di condizioni che si possono sbagliare. Le condizioni possono essere raggruppate in più gruppi in maniera da avere più livelli di recupero. Supponiamo di avere impostato sul nostro sistema 10 condizioni, ebbene possiamo formare un gruppo di 6 condizioni (gruppo A) e stabilire che tra queste 6 condizioni è possibile sbagliarne fino a 2. Con le rimanenti 4 condizioni possiamo formare un secondo gruppo (gruppo B) e stabilire che tra

queste 4 è possibile sbagliarne 1. In questa maniera il sistema verrà sviluppato in modo tale che sarà possibile realizzare delle vincite anche sbagliando delle condizioni. Naturalmente più si aumenta il numero delle condizioni che è possibile sbagliare più aumenterà il numero delle colonne del sistema.

3.3.3 Quadri filtro

I quadri and/or sono dei gruppi all' interno dei quali sono presenti delle colonne filtro inseribili dall' utente. Una colonna filtro è una colonna contenente una certa quantità di numeri; per i numeri inseriti nella colonna devono essere impostate le presenze che variano da 0 a 6. Ad esempio se si vogliono mettere in gioco delle colonne che presentino da 1 a 3 numeri tra 1 e 30, da 1 a 3 numeri tra 31 e 60 e da 1 a 3 numeri tra 61 e 90 basta inserire tre colonne filtro: la prima con i numeri da 1 a 30, la seconda con i numeri da 31 a 60 e la terza con i numeri da 61 a 90 ed impostare per ognuna di queste tre colonne 1 , 2 , 3 presenze.

E' possibile impostare la logica delle colonne all' interno di ogni quadro: le colonne filtro possono essere in logica And, Or, Xor. Quando le colonne filtro sono in And significa che devono essere tutte contemporaneamente soddisfatte, mentre quanto sono in Or vuol dire che se anche una sola colonna tra tutte quelle del quadro è soddisfatta la condizione è comunque soddisfatta. La logica Xor implica invece che non più di una colonna del quadro deve essere soddisfatta.

Si può fare a meno di ricorrere all'impostazione della logica delle colonne utilizzando i punti TRA. I punti TRA si ottengono sommando i punti totalizzati da ogni colonna filtro. Poniamo di aver inserito 3 colonne filtro e che confrontate con una colonna del sistema totalizzino rispettivamente 4, 2, e 5 punti. Si dice che i punti TRA sono pari a 11 (4+2+5). I punti TRA possono variare da un minimo ad un massimo. Il minimo dei punti TRA è generato dalla somma di tutti i punteggi più bassi associati alle colonne filtro, mentre il massimo dalla somma di tutti i punteggi più alti. Aprendo la finestra di impostazione dei punti TRA è possibile specificare l'intervallo minimo-massimo dei punti TRA.

Anche i quadri possono essere tra loro in And e in Or : se un quadro è in And allora deve sempre risultare soddisfatto (cioè devono essere soddisfatte le colonne al suo interno), mentre se è in Or basta che uno, tra tutti i quadri in Or, sia soddisfatto. Per inserire una colonna all' interno del quadro occorre selezionare i numeri e le presenze e successivamente premere il pulsante "inserisci colonna". Per modificare una colonna filtro precedentemente inserita occorre cliccare su di essa all' interno della tabella, modificare le presenze o i numeri e successivamente premere il tasto "modifica colonna". Mediante gli appositi pulsanti è inoltre possibile eliminare una singola colonna filtro o azzerare completamente il quadro. Premendo il pulsante "**importa colonne**" si possono importare all' interno dei quadri le passate colonne vincenti.

3.4 Il menu principale

3.4.1 File

3.4.1.1 Apri

Utilizzando questa funzione è possibile aprire e caricare in memoria un sistema precedentemente salvato. Poichè il sistema da aprire andrà a sostituire i dati relativi al sistema in uso il programma chiederà se si desidera salvare il sistema attualmente in memoria.

3.4.1.2 Salva

Con questo comando il programma salverà su disco il sistema contenuto in memoria utilizzando il nome attuale. Se è stata attivata l'apposita opzione verranno salvate anche le colonne dello sviluppo eventualmente effettuato. I files dei sistemi SuperEnalotto System Plus hanno estensione 'emc'.

3.4.1.3 Salva con nome

Con questo comando il programma salverà su disco il sistema contenuto in memoria chiedendo all'utente il nome da attribuire al file. Se è stata attivata l'apposita opzione verranno salvate anche le colonne dello sviluppo eventualmente effettuato. I files dei sistemi SuperEnalotto System Plus hanno estensione 'emc'.

3.4.1.4 Elimina

Mediante questo comando è possibile cancellare dei vecchi sistemi precedentemente salvati che non si desidera più conservare.

3.4.1.5 Nuovo

Utilizzando questa comando si potrà iniziare ad elaborare un nuovo sistema il cui nome di default è 'senza nome'. Tutti i dati relativi al sistema che si sta elaborando verranno cancellati ma prima di questo il programma chiederà automaticamente se si desidera salvare il sistema in uso.

3.4.1.6 Esci

Mediante questo comando si esce da SuperEnalotto System Plus . Se i dati relativi al sistema in memoria non sono stati salvati il programma chiederà se si desidera salvarli.

3.4.2 Condizioni

3.4.2.1 Le condizioni in generale

Tutte le finestre dei condizionamenti hanno delle caratteristiche in comune : innanzitutto è necessario selezionare i valori prescelti per la condizione poi affinché il condizionamento sia considerato nello sviluppo del sistema è necessario selezionare la casella "attivazione" , i condizionamenti attivi verranno evidenziati in rosso nel tabellone delle condizioni. In ogni finestra delle condizioni è poi presente un pulsante "statistiche" medianate il quale è possibile accedere alla funzione di [analisi statistica](#).

3.4.2.2 Fisse

Le fisse sono il tipo di condizione più semplice da comprendere e per questo sono frequentemente usate anche perchè il condizionamento basato sulle fisse permette di ridurre drasticamente il numero di colonne di un sistema. Per impostare uno o più numeri come fisse occorre selezionare sul pannello delle condizioni la voce fisse e impostare sul tabellone presente nella finestra i numeri desiderati.

3.4.2.3 Caselle

Con la condizione caselle è possibile indicare per ciascuna delle sei caselle di cui si compone la combinazione vincente quale sarà il campo di variazione numerico. La colonna vincente del Superenalotto si compone dei primi estratti delle ruote di Bari, Firenze, Milano, Napoli, Palermo e Roma poichè questi numeri vengono ordinati in ordine crescente per comporre la colonna vincente, è chiaro che è alquanto improbabile che nella prima casella vi sia un numero molto alto ad esempio superiore a 50 quindi si può pensare di impostare nella prima casella un intervallo da 10 a 40, ciò vuol dire che nel sistema saranno incluse solo quelle combinazioni che presentano come primo numero un valore compreso tra 10 e 40 . Naturalmente è possibile impostare intervalli di variazione per ciascuna delle sei caselle.

3.4.2.4 Pari

Questa condizione serve a stabilire quanti numeri pari desideriamo che siano presenti nelle colonne che intendiamo mettere in gioco. Ad esempio nella combinazione 12 34 65 67 80 88 sono presenti quattro numeri pari. Oltre alla possibilità di stabilire la quantità di numeri pari, il programma permette anche di scegliere quanti numeri pari consecutivi ci saranno nelle colonne da giocare. La consecutività

è di tipo differenziata : è possibile stabilire la quantità di numeri pari consecutivi al variare della quantità di numeri pari presenti nelle colonne. Sarà quindi possibile stabilire che se nelle colonne sono presenti 3 numeri pari allora al massimo ve ne potranno essere 2 consecutivi; potremmo invece stabilire che se nelle colonne sono presenti 4 numeri pari ce ne dovranno essere almeno 2 e al massimo 3 consecutivi.

3.4.2.5 Dispari

Questa condizione serve a stabilire quanti numeri dispari desideriamo che siano presenti nelle colonne che intendiamo mettere in gioco. Ad esempio nella combinazione 12 34 65 67 80 88 sono presenti due numeri dispari. Oltre alla possibilità di stabilire la quantità dei numeri pari, il programma permette anche di scegliere quanti numeri dispari consecutivi ci saranno nelle colonne da giocare. La consecutività è di tipo differenziata : è possibile stabilire la quantità di numeri dispari consecutivi al variare della quantità di numeri dispari presenti nelle colonne. Sarà quindi possibile stabilire che se nelle colonne sono presenti 3 numeri dispari allora al massimo ve ne potranno essere 2 consecutivi potremmo invece stabilire che se nelle colonne sono presenti 4 numeri dispari ce ne dovranno essere almeno 2 e al massimo 3 consecutivi.

3.4.2.6 Consecutività

In una colonna si verifica una consecutività numerica quando sono presenti due numeri che differiscono di una unità. Tramite questa condizione è possibile limitare la sequenza massima di consecutività presenti in una colonna. Ad esempio nella colonna 23 24 45 46 47 78 vi è una sequenza massima di due consecutività corrispondente ai numeri 45_46_47.

3.4.2.7 Interruzioni

Per individuare il numero di interruzioni occorre leggere la combinazione da sinistra verso destra e contare le volte in cui non si incontra un numero consecutivo al precedente. Ad esempio nella combinazione 5 12 23 24 48 49 sono presenti 3 interruzioni : quella tra il 5 e il 12 ,quella tra il 12 e il 23 e quella tra il 24 e il 48. Naturalmente in una colonna vi potranno essere al massimo 5 interruzioni.

3.4.2.8 Interruzioni Pari - Dispari

Per calcolare le interruzioni pari - dispari presenti in una colonna occorre sostituire ai sei numeri della colonna, i segni P e D in corrispondenza dei numeri pari e dispari. Dalla colonna 12 23 34 45 56 68 si ricava quindi la seguente sequenza P D P D P P . Abbiamo quindi una interruzione pari -dispari ogni volta che succesivamente ad un simbolo D si trova un simbolo P e viceversa quando successivamente ad un simbolo P abbiamo un simbolo D.

3.4.2.9 Somma

Per somma si intende il risultato della somma di tutti i 6 numeri della colonna vincente. Ad esempio nella combinazione 12 23 45 56 67 80 la somma è pari a $12 + 23 + 45 + 56 + 67 + 80 = 283$. Il programma permette di impostare fino a tre intervalli di somma: si può ad esempio decidere di mettere in gioco le colonne che presentano una somma compresa tra 100 e 150, tra 210 e 300, tra 370 e 410. Al fine di permettere l' immissione di intervalli che abbiano un senso logico occorre considerare la somma massima e minima raggiungibile dal pronostico impostato , questi valori sono indicati nelle due caselle in giallo presenti nella finestra della condizione somma. Supponiamo che il pronostico sia composto dai numeri 1, 4, 6, 12, 20, 33, 38, 60, 65, 72 le varie combinazioni generate da questi numeri al massimo potranno avere una somma pari a $(20 + 33 + 38 + 60 + 65 + 72) = 288$ (questo valore è indicato nella casella max) sarebbe quindi illogico impostare un intervallo di somma tra 300 e 450 perchè nessuna combinazione verrebbe accettata. Un ragionamento analogo può essere fatto per il valore minimo della somma raggiungibile dal sistema che è pari a $(1+ 4 + 12 + 20 + 33 + 38) = 108$ (questo valore è indicato nella casella min), è quindi inutile impostare un intervallo tra 30 e 100.

3.4.2.10 Distanza massima

Per distanza massima si intende la distanza massima tra due numeri vicini. Ad esempio la colonna 12 23 45 67 78 89 presenta una distanza massima pari a 22, cioè la distanza intercorrente tra i numeri 23 e 45. Nelle apposite caselle è possibile digitare l'intervallo numerico all'interno del quale dovrà ricadere la distanza massima per le colonne che si intendono mettere in gioco. Si può stabilire ad esempio che le colonne del sistema abbiano una distanza massima compresa tra 10 e 35. La distanza massima in ogni caso è un parametro variabile tra 1 e 85 quindi i valori inseriti dall'utente per essere corretti devono risultare entro questi limiti.

3.4.2.11 Distanza minima

Per distanza minima si intende la distanza minima tra due numeri vicini. Ad esempio la colonna 12 16 43 61 72 83 presenta una distanza minima pari a 4, cioè la distanza intercorrente tra i numeri 12 e 16. Nelle apposite caselle è possibile digitare l'intervallo numerico all'interno del quale dovrà ricadere la distanza minima per le colonne che si intendono mettere in gioco. Si può stabilire ad esempio che le colonne del sistema abbiano una distanza minima compresa tra 1 e 10. La distanza minima in ogni caso è un parametro variabile tra 1 e 17 quindi i valori inseriti dall'utente per essere corretti devono risultare entro questi limiti.

3.4.2.12 Distanza estremi

Per distanza degli estremi si intende la distanza intercorrente tra il numero più piccolo e quello più grande di una colonna. Ad esempio la colonna 14 15 24 56 78 83 presenta una distanza degli estremi pari a $(83 - 14) = 69$. È possibile digitare l'intervallo all'interno del quale dovrà ricadere la distanza degli estremi. La distanza degli estremi in ogni caso è un parametro variabile tra 5 e 89 quindi i valori inseriti dall'utente per essere corretti devono risultare entro questi limiti.

3.4.2.13 Simmetrie

Si ha una simmetria quando due caselle in determinate posizioni della colonna contengono dei numeri la cui somma è pari a 91. Le coppie di caselle che vengono prese in considerazione dal programma sono (1,6) (2,5) (3,4). Ad esempio nella colonna 5 12 34 54 79 87 è presente una simmetria nella coppia data dalla seconda e quinta casella la cui somma è $12+79=91$.

3.4.2.14 Paralleli

Si ha una coppia parallela quando due caselle in determinate posizioni della colonna contengono dei numeri la cui differenza è pari a 45. Le coppie di caselle che vengono prese in considerazione dal programma sono (1,4) (2,5) (3,6). Ad esempio nella colonna 7 17 43 52 78 89 è presente una coppia parallela data dalle caselle 1 e 4 poiché $52-7=45$.

3.4.2.15 Resto 7

Per mezzo di questa condizione è possibile impostare i valori ammissibili per il resto della divisione intera per sette della somma dei 6 numeri che compongono le colonne. Il resto sette si ottiene sommando tutti gli elementi di una combinazione e facendo la divisione intera per sette ad esempio la combinazione 20 31 38 49 61 87 ha resto sette pari a 6 poiché $(20 + 31 + 38 + 49 + 61 + 87) / 7 = 40$ con resto di 6. Agendo sugli appositi pulsanti sarà per esempio possibile scartare tutte quelle colonne che hanno un resto 7 pari a 3 o 4.

3.4.2.16 Quadri AND/OR

I quadri and/or sono dei gruppi all'interno dei quali sono presenti delle colonne filtro inseribili dall'utente. Una colonna filtro è una colonna contenente una certa quantità di numeri; per i numeri inseriti nella colonna devono essere impostate le presenze che variano da 0 a 6. Ad esempio se si vogliono

mettere in gioco delle colonne che presentino da 1 a 3 numeri tra 1 e 30, da 1 a 3 numeri tra 31 e 60 e da 1 a 3 numeri tra 61 e 90 basta inserire tre colonne filtro: la prima con i numeri da 1 a 30, la seconda con i numeri da 31 a 60 e la terza con i numeri da 61 a 90 ed impostare per ognuna di queste tre colonne 1, 2, 3 presenze. E' possibile impostare la logica delle colonne all' interno di ogni quadro: le colonne filtro possono essere in And o in Or. Quando le colonne filtro sono in And significa che devono essere tutte contemporaneamente soddisfatte, mentre quanto sono in Or vuol dire che se anche una sola colonna tra tutte quelle del quadro è soddisfatta la condizione è comunque soddisfatta. Anche i quadri possono essere tra loro in And e in Or : se un quadro è in And allora deve sempre risultare soddisfatto (cioè devono essere soddisfatte le colonne al suo interno), mentre se è in Or basta che uno, tra tutti i quadri in Or, sia soddisfatto. Per inserire una colonna all' interno del quadro occorre selezionare i numeri e le presenze e successivamente premere il pulsante "inserisci colonna". Per modificare una colonna filtro precedentemente inserita occorre cliccare su di essa all' interno della tabella, modificare le presenze o i numeri e successivamente premere il tasto "modifica colonna". Mediante gli appositi pulsanti è inoltre possibile eliminare una singola colonna filtro o azzerare completamente il quadro. Premendo il pulsante "importa colonne" si possono importare all' interno dei quadri le passate colonne vincenti.

3.4.2.17 Recuperi

Mediante i recuperi è possibile stabilire il numero massimo di condizioni che si possono sbagliare. Le condizioni possono essere raggruppate in più gruppi in maniera da avere più livelli di recupero. Supponiamo di avere impostato sul nostro sistema 10 condizioni, ebbene possiamo formare un gruppo di 6 condizioni (gruppo A) e stabilire che tra queste 6 condizioni è possibile sbagliarne fino a 2. Con le rimanenti 4 condizioni possiamo formare un secondo gruppo (gruppo B) e stabilire che tra queste 4 è possibile sbagliarne 1. In questa maniera il sistema verrà sviluppato in modo tale che sarà possibile realizzare delle vincite anche sbagliando delle condizioni. Naturalmente più si aumenta il numero delle condizioni che è possibile sbagliare più aumenterà il numero delle colonne del sistema.

3.4.2.18 Esporta quadri filtro

Questa funzione consente di esportare l'insieme dei quadri filtro impostati per il sistema corrente in modo da poterlo poi re-importare in un nuovo sistema.

I file di quadri filtro di System Plus hanno estensione .sqf e vengono salvati nella cartella *Quadri presente* all'interno della cartella di installazione del programma.

3.4.2.19 Importa quadri filtro

Questa funzione consente di importare nel sistema corrente un insieme di quadri filtro precedentemente salvato.

I file di quadri filtro di System Plus hanno estensione .sqf e vengono salvati nella cartella *Quadri presente* all'interno della cartella di installazione del programma.

3.4.2.20 Disattiva tutte

Mediante questa funzione è possibile disattivare tutte le condizioni attive senza, però, resettarne i valori impostati.

3.4.2.21 Azzerà tutte

Mediante questa funzione è possibile disattivare e resettare i valori di tutte le condizioni precedentemente impostati per il sistema.

3.4.3 Elaborazione

3.4.3.1 Sviluppa sistema

L'operazione di sviluppo consiste nel generare tutte le sestine di numeri (colonne) a partire dai numeri di partenza (pronostico). A questo punto se sono state inserite delle condizioni verranno scartate tutte le colonne che non soddisfano i condizionamenti impostati. In questo caso abbiamo effettuato lo sviluppo di un sistema integrale condizionato. Tuttavia, per ridurre il numero delle colonne e quindi il costo del sistema si può decidere di attivare una riduzione. Per riduzione si intende il procedimento mediante il quale verranno selezionate dal sistema integrale un sottoinsieme di colonne tali da garantire un numero di punti pari a uno due o tre in meno rispetto a quelli che si otterrebbero con il sistema integrale. In questo modo se si è scelta la garanzia del 5 e sul sistema integrale viene realizzato un 6 allora nell'ambito delle colonne che compongono il sistema ridotto vi sarà sicuramente un 5 senza comunque escludere la possibilità che vi sia un 6. La riduzione può essere N-1, N-2, N-3 dove N rappresenta il punteggio massimo realizzabile (nel superenalotto è pari a 6) queste sigle stanno quindi ad indicare rispettivamente la garanzia del 5 del 4 e del 3. Occorre precisare che la garanzia del 3 non significa che mettendo in gioco il sistema si è sicuri di vincere al 100% in quanto naturalmente è necessario indovinare il pronostico ed eventualmente centrare le condizioni impostate. Ridurre un sistema è comunque conveniente perché riducendo il costo del sistema permette di aumentare i numeri presenti nel pronostico. La riduzione si basa sull'utilizzo di complessi algoritmi matematici ed SuperEnalotto System Plus mette a disposizione dei potenti metodi di riduzione:

Metodo standard : questo metodo permette di ottenere delle buone riduzioni in tempi brevissimi.

Metodo medium : il medium è un metodo alternativo rispetto allo standard e rispetto a questo consente di ottenere un minore numero di colonne nel 90 % dei casi, soprattutto nelle riduzioni N-2 e N-3.

Metodo magic : questo metodo è uno dei punti di forza di SuperEnalotto System Plus, basato su un potentissimo algoritmo di calcolo permette di ottenere una eccezionale riduzione delle colonne da mettere in gioco. Naturalmente data la complessità di questo procedimento super ottimizzato i tempi dello sviluppo saranno maggiori rispetto al metodo standard.

E' anche possibile sviluppare dei sistemi ridotti a garanzia di vincite multiple abilitando l'apposita opzione e specificando il numero minimo di vincite che il sistema deve garantire. L'opzione di sviluppo a garanzia di vincite multiple è disponibile con il metodo di sviluppo standard.

3.4.3.2 Ridotti istantanei

I metodi di riduzione presenti in SuperEnalotto System Plus (standard, magic) sono riduzioni generali, cioè applicabili a qualsiasi sistema, anche condizionato. Esiste un'altra categoria di riduzioni, che invece si applicano solo ai sistemi integrali e integrali con fisse. Queste riduzioni sono basate sull'archivio dei ridotti istantanei e sono già inserite nel programma. Proprio perché le matrici sono già precalcolate non è possibile applicarle a sistemi condizionati dall'utente, lo sviluppo di questi sistemi ridotti è istantaneo perché il programma non esegue lo sviluppo ma semplicemente adatta la matrice presente in archivio al pronostico selezionato dall'utente. Richiamando questa finestra comparirà una tabella dove si potrà vedere l'elenco dei sistemi memorizzati nell'archivio delle matrici. Per utilizzare un sistema occorre selezionare la riga della tabella dove è indicato il sistema e successivamente premere il pulsante adatta, immediatamente si avrà in memoria lo sviluppo del sistema ridotto. Premendo il pulsante 'stampa' è possibile stampare l'elenco dei sistemi ridotti visualizzati nella griglia. Premendo il pulsante 'Crea nuova' si accede alla [funzione di creazione di nuove matrici](#).

3.4.3.3 Sviluppo Max rappresentatività

Sviluppando i sistemi con questa modalità le combinazioni finali del sistema differiranno tra loro della quantità di numeri specificata nella voce distanza minima. In questa maniera verranno messe in gioco solo le combinazioni che coprono la maggior quantità di colonne possibili. Aumentando la distanza minima si riduce il numero di colonne sviluppate ma si riducono anche le garanzie di vincita, a tal proposito si tenga presente che questa modalità di sviluppo, in linea di massima, non garantisce al

100% la vincita di seconda, terza o quarta categoria ma comunque è possibile rendersi conto della garanzia di vincita minima, di volta in volta assicurata, utilizzando l'apposita funzione : "[prospetto vincite del sistema ridotto](#)" selezionabile dal menù elaborazione.

3.4.3.4 Prospetto vincite sistema ridotto

Una volta sviluppato un sistema ridotto mediante il prospetto vincite si è in grado di conoscere quali vincite siamo in grado di conseguire in relazione al numero di errori commessi sul pronostico. Nel prospetto verranno indicate le varie possibilità di vincita e quindi si potrà constatare come molto spesso può essere possibile realizzare anche vincite multiple (es. un 4 e cinque 3) il prospetto mette in evidenza anche la probabilità (espressa in %) con la quale si potranno realizzare le varie vincite.

3.4.3.5 Spoglio punteggi

Utilizzando questa funzione si può verificare se il sistema messo in gioco ha realizzato delle vincite. Naturalmente per prima cosa occorre specificare la combinazione vincente immettendo i sei numeri estratti ed il numero jolly nelle apposite caselle (la colonna vincente va inserita ordinando i numeri in ordine crescente , il numero jolly va inserito nella casella verde) , in seguito premendo il pulsante 'spoglio' il programma visualizzerà nella tabella le vincite eventualmente realizzate e seguendo le indicazioni del numero della schedina e della colonna saranno facilmente rintracciabili le colonne vincenti.

Dalla finestra dello spoglio premendo il pulsante 'condizioni' (visibile solo nel caso in cui il sistema sviluppato abbia delle condizioni attive) è possibile accedere alla funzione di controllo delle condizioni eventualmente impostate nel sistema.

3.4.4 Visualizza

3.4.4.1 Visualizza colonne elaborate

Attivando questa finestra è possibile visionare le colonne del sistema elaborato che si trovano attualmente in memoria. Nella tabella viene fornita indicazione del numero progressivo di ciascuna delle colonne della loro composizione e del numero schedina su cui andranno ad essere stampate. Cliccando due volte sulle varie colonne con il mouse appare una finestra sulla quale sono riportate alcune informazioni riguardanti la colonna selezionata.

3.4.4.2 Informazioni sul sistema

In questa finestra vengono riassunte una serie di dettagliate informazioni relative al sistema in uso. In particolare verranno indicate il numero delle condizioni e dei quadri attivi, il numero delle colonne integrali , il numero delle colonne che soddisfano le condizioni (colonne ammesse) ed il numero delle colonne che non soddisfano le condizioni e che sono quindi escluse (colonne scartate). Se si è sviluppato un sistema ridotto verrà fornita indicazione del numero delle colonne ridotte e del rapporto di riduzione dato dalle colonne ridotte diviso le colonne da ridurre.

3.4.4.3 Dettatura colonne

Questa funzione è utilissima per coloro che non dispongono di una stampante, occorre però essere dotati di una scheda audio in quanto SuperEnalotto System Plus detterà automaticamente le colonne del sistema che si intende giocare. L'utente potrà decidere la velocità di dettatura, se farsi dettare tutto il sistema o solo una parte delle schedine ed inoltre potrà scegliere di farsi dettare o meno il cambio di schedina e di colonna.

3.4.4.4 Opzioni

Selezionando la voce opzioni dal menù visualizza si accede ad una semplice finestra in cui si potranno modificare alcune impostazioni del programma.

Tipo di schedine usate : selezionare il tipo di schedine su cui si intende stampare i propri sistemi. Esistono quattro tipi di schedine: a 2 e a 5 colonne, di tipo SuperStar o meno.

Costo colonna e costo opzione SuperStar : il costo di una colonna del Superenalotto attualmente è di 50 centesimi di Euro ma se in futuro l'ente che gestisce il concorso decidesse di modificarlo allora l'utente potrà modificare questo valore. Il costo dell'opzione SuperStar è attualmente di 50 centesimi di Euro.

E' possibile inoltre impostare il calcolo degli importi in Lire in aggiunta a quello in Euro.

Indirizzo sito Xamig : in questa casella è presente l' indirizzo del sito della Xamig a cui ci si può collegare automaticamente premendo l' ultimo pulsante a destra della barra sotto il menu principale.

Visualizza informazioni dopo ogni sviluppo : selezionando questa casella dopo ogni sviluppo verrà automaticamente visualizzata la finestra con le informazioni dettagliate sul sistema sviluppato.

Avvisa se viene caricato un sistema con colonne : attivando questa casella, ogni volta che verrà caricato un sistema di cui è stato salvato anche lo sviluppo colonnare, il programma visualizzerà un finestra per ricordare che non è necessario rieffettuare lo sviluppo.

Salva le colonne sviluppate unitamente al sistema : attivando questa opzione, quando verrà salvato un sistema il programma salverà anche lo sviluppo, sempre che questo sia stato effettuato. In questo modo, quando successivamente verrà ricaricato il sistema, non sarà necessario rieffettuare lo sviluppo.

Segnala la presenza del sistema tra le matrici : attivando questa casella il programma segnalerà al momento dello sviluppo se il sistema che si intende sviluppare è già presente nell'archivio dei ridotti istantanei. Caricando il sistema dall' archivio dei ridotti istantanei, ed evitando quindi lo sviluppo, si ottiene un enorme risparmio di tempo.

Mostra il suggerimento all'avvio : attivando questa casella all'avvio del programma verrà mostrata la finestra che suggerisce di verificare la presenza di aggiornamenti del programma e di aggiornare l'archivio delle estrazioni.

Opzioni base statistica : in questo riquadro vengono mostrati:

- la base statistica sulla quale vengono effettuate le analisi, definita dal numero M di passate estrazioni considerate (un buon valore è di circa 100 passate estrazioni ma tale valore è comunque settabile dal giocatore)
- il 'limite numeri caldi' definibile dall'utente (il valore consigliato è di circa 40-50)

3.4.5 Combinazioni

3.4.5.1 Editor combinazioni

Mediante questa funzione del programma è possibile creare files di combinazioni che potranno in seguito essere stampate e/o visualizzate a video (vedi voce [Visualizza/Stampa combinazioni](#)).

I numeri delle combinazioni devono essere digitati nelle rispettive caselle di input posizionate nella parte superiore della finestra; la combinazione digitata potrà essere aggiunta in coda alle altre formanti il file di combinazioni o in una particolare posizione. Ogni combinazione è contrassegnata da un numero progressivo che identifica la combinazione all'interno del file di combinazioni che si sta editando.

Mediante i pulsanti posti nella parte destra della finestra è possibile:

- eliminare tutte le combinazioni contenute nella griglia;
- aprire un file di combinazioni ed inserirlo in coda alle combinazioni già inserite;
- aprire un file di combinazioni ed inserire le combinazioni in esso contenute in una precisa posizione nella griglia;
- cancellare la specifica combinazione evidenziata sulla griglia;
- cancellare un insieme di combinazioni definendo la prima e l'ultima combinazione da eliminare;

- ordinare le combinazioni inserite;
- salvare il file di combinazioni sul disco fisso nella sotto-cartella 'combinazioni' della cartella di installazione di SuperEnalotto System Plus.

3.4.5.2 Editor matrici

Questa funzione è accessibile sia dal menu 'Combinazione' che mediante il pulsante presente sulla finestra dei [Ridotti istantanei](#).

Mediante questa funzione del programma è possibile creare nuove matrici (ridotti istantanei) che potranno in seguito essere utilizzate per sviluppare i sistemi creati dall'utente; tali nuove matrici si aggiungeranno a quelle già presenti nella finestra dei Ridotti istantanei (saranno distinguibili da quelle fornite con il programma in quanto riporteranno nel campo "Note" la dicitura 'Utente').

Occorre indicare le caratteristiche della matrice che si intende creare indicando la quantità di numeri in gioco, il numero di fisse, il tipo di riduzione (ortogonale o ridotto) e la garanzia di vincita minima che la matrice assicura. Il nome della matrice verrà costruito automaticamente in base alle sue caratteristiche.

I numeri delle combinazioni che costituiscono la matrice devono essere digitati nelle rispettive caselle di input posizionate nella parte superiore della finestra; la combinazione digitata potrà essere aggiunta in coda alle altre formanti la matrice o in una particolare posizione. Ogni combinazione è contrassegnata da un numero progressivo che identifica la combinazione all'interno della matrice che si sta editando. Mediante i pulsanti posti nella parte destra della finestra è possibile:

- eliminare tutte le combinazioni contenute nella griglia;
- cancellare la specifica combinazione evidenziata sulla griglia;
- cancellare un insieme di combinazioni definendo la prima e l'ultima combinazione da eliminare;
- verificare che la matrice inserita sia coerente con le caratteristiche impostate;
- salvare la matrice sul disco fisso nella sotto-cartella 'matrici' della cartella di installazione di SuperEnalotto System Plus.

3.4.5.3 Operazioni su combinazioni

Questa funzione permette di effettuare delle operazioni su due files di combinazioni (contenuti nella sotto cartella 'combinazioni' della cartella di installazione di SuperEnalotto System Plus) e generare un nuovo file risultato di tale operazione.

I files sui quali effettuare l'operazione (files operando) devono essere scelti tra quelli presentati nella lista posta nella parte sinistra della finestra. Per selezionare i due files è sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT o il tasto CTRL mentre si clicca sui nomi dei files.

I tipi Di operazioni possibili sono: OR , AND e XOR.

Operazione OR: Crea un file che contiene le combinazioni che compaiono in almeno uno dei due files. In altre parole il file risultato è la somma dei due file, contando una sola volta le eventuali combinazioni comuni ai files operando.

Operazione AND: Il file che viene creato contiene solo le combinazioni presenti in entrambi i files operando.

Operazione XOR: Viene creato un file contenente solo le combinazioni che sono contenute in uno solo dei due file. In altre parole il file risultato è la somma dei due file, sottratto delle combinazioni comuni ai due files.

Nella griglia in basso nella finestra vengono mostrate le info di riepilogo sui files oggetto dell'operazione e più in basso un messaggio che indica il numero di combinazioni risultanti.

3.4.5.4 Spoglio multiplo

Mediante la funzione di Spoglio multiplo si può effettuare lo spoglio contemporaneo di diversi sistemi memorizzati su file. Le colonne da controllare possono provenire da files di combinazioni (files .cmb) o da files di colonne associate ad un sistema (files .col).

Nel riquadro sulla sinistra vengono mostrati tutti i files (di combinazioni o di colonne) presenti nella sotto-cartella 'combinazioni' di Superenalotto System Plus sui quali si può effettuare lo spoglio multiplo. Per selezionare più di un file è sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT o il tasto CTRL mentre si clicca sul nome del file.

Per procedere allo spoglio occorre specificare la combinazione vincente immettendo i sei numeri estratti ed il numero jolly nelle apposite caselle (la colonna vincente va inserita ordinando i numeri in ordine crescente , il numero jolly va inserito nella casella verde). Premendo il pulsante 'Spoglio multiplo' il programma visualizzerà nella tabella tutte le vincite eventualmente realizzate da ciascun file di combinazioni o di colonne selezionato.

3.4.5.5 Visualizza/Stampa combinazioni

Mediante la funzione "Visualizza/Stampa combinazioni" si possono visionare ed eventualmente stampare le colonne contenute in diversi files. Le colonne da visualizzare possono provenire da files di combinazioni (files .cmb) o da files di colonne associate ad un sistema (files .col).

Nel riquadro sulla sinistra vengono mostrati tutti i files (di combinazioni o di colonne) presenti nella sotto-cartella 'combinazioni' di Superenalotto System Plus le cui combinazioni possono essere visualizzate e/o stampate.

Selezionando un qualsiasi file vengono mostrate nella griglia sulla destra le combinazioni in esso contenute. Cliccando due volte sulle varie colonne con il mouse appare una finestra sulla quale sono riportate alcune informazioni riguardanti la colonna selezionata.

Le combinazioni visualizzate possono essere poi stampate su un tabulato o direttamente sulle schedine.

3.4.6 Ricevitoria

3.4.6.1 Schedine da banco

Mediante la funzione "Schedine da banco", pensata appositamente per le ricevitorie che desiderano offrire ai propri clienti delle schedine precompilate, è possibile generare e stampare un numero qualsiasi di schedine da 2 e da 5 combinazioni di prezzi diversi.

la generazione delle schedine può essere casuale, basata su analisi statistiche o, infine, basata sui [Picchetti](#) creati in precedenza dall'utente.

Per selezionare l'una o l'altra tecnica è necessario cliccare sulle rispettive opzioni poste nella parte alta della finestra dove è anche possibile impostare il numero di schedine da generare.

E' inoltre possibile specificare se si desidera stampare schedine con un numero prefissato di combinazioni (selezionabile agendo sui pulsanti + e - del riquadro 'Formato schedine') o con un numero di combinazioni casuale.

3.4.6.2 Sistemi basi e varianti

Mediante questa funzione, pensata appositamente per le ricevitorie e per i giocatori più avanzati, è possibile realizzare uno o più sistemi di tipo "Basi e Varianti".

Nella finestra sono presenti i pannelli 'Basi' e 'Varianti' all'interno dei quali occorre impostare i numeri che saranno rispettivamente le Basi e le Varianti dei sistemi che verranno generati e saranno contenuti nei relativi riquadri delle schedine stampate.

E' possibile stabilire, per ciascun sistema Basi e Varianti, il numero di Basi fisse da indovinare.

Nel riquadro al centro sono visualizzate le info di riepilogo sul sistema: il numero di Basi, il numero di Varianti ed il numero di combinazioni sviluppate dal sistema (dipendente anche dal numero di Basi fisse impostato); nello stesso riquadro si trovano i pulsanti di navigazione grazie ai quali è possibile inserire, eliminare o navigare le schedine create dall'utente.

Ogni qualvolta viene selezionato un numero (come Base o come Variante) il programma esegue

istantaneamente un controllo sulla correttezza e coerenza dei dati inseriti ed eventualmente avvisa l'utente della presenza di errori (ad esempio nel caso di numeri inseriti sia come Base che come Variante o quando si tenta di stampare sistemi non completi).

I sistemi realizzati possono essere stampati sia direttamente sulle schedine che su tabulato.

3.4.6.3 Picchetti

Grazie all'utilizzo di un picchetto ad ognuno dei 90 numeri è possibile associare un "peso" arbitrario in base a diversi criteri statistici o casuali.

Il picchetto così creato potrà essere utilizzato per generare sistemi con un numero di combinazioni definito dall'utente o nella generazione automatica delle [schedine da banco](#).

Nella finestra dei Picchetti è possibile definire uno o più picchetti. Per aggiungere dei picchetti è sufficiente agire sul pulsante 'Aggiungi picchetto'; per eliminare un picchetto occorre agire sul pulsante 'Elimina picchetto' mentre per navigare tra i vari picchetti occorre agire sui pulsanti di navigazione posti accanto al numero di picchetto visualizzato.

I pesi dei 90 numeri vengono generati automaticamente dal programma secondo quattro diversi criteri:

- generazione in base alla frequenza: il peso associato ad ogni numero sarà dato dalla frequenza del numero nello storico delle estrazioni.
- generazione in base all'IC (indice di convenienza, vedi [Analisi statistica dei 90 numeri](#)) dei numeri: il peso associato ad ogni numero sarà dato dall'IC del numero stesso.
- generazione in base ai ritardi: in questo caso il peso viene impostato con il ritardo del numero in questione.
- generazione in base ai ritardi: in questo caso il peso viene impostato con il ritardo massimo realizzato da ciascun numero.

Dopo aver generato il picchetto è possibile generare un sistema di combinazioni a partire da quel picchetto.

Mediante il pulsante 'Genera combinazioni' si accede alla finestra di creazione di sistemi di combinazioni generati a partire dal picchetto visualizzato; mediante tale funzione è possibile generare un numero qualsiasi di combinazioni nelle quali la frequenza dei numeri sia proporzionale al peso che essi hanno nel picchetto.

L'utente deve indicare il numero di combinazioni che intende generare; i tipi di generazione dei sistemi di combinazioni sono due:

- Generazione casuale: le combinazioni, pur rispettando le percentuali del picchetto, saranno diverse ad ogni generazione.
- Generazione deterministica: a parità di picchetto di partenza, ogni sistema di combinazioni creato conterrà sempre le stesse combinazioni; questo permetterà all'utente di generare a distanza di tempo le stesse combinazioni.

Data la natura probabilistica della generazione, la distribuzione dei numeri ottenuta non sarà mai perfettamente aderente a quella del picchetto: ci sarà sempre un certo scarto, comunque percentualmente irrilevante.

Nella griglia in alto nella finestra per ciascun numero viene mostrato il picchetto di partenza ed il numero di occorrenze di quel numero nel sistema generato.

Le combinazioni così generate potranno essere salvate su file per essere successivamente [visualizzate e/o stampate](#).

3.4.7 Analisi statistiche

3.4.7.1 Analisi statistica dei 90 numeri

Questa funzione è molto utile nella fase di definizione del pronostico. Per decidere quali numeri includere nel proprio pronostico è possibile far riferimento ai vari dati presenti nella tabella, per ognuno dei 90 numeri sarà possibile valutare :

Uscite : rappresenta il numero di volte in cui il dato numero è stato presente nella colonna vincente del superenalotto.

Ritardo : indica da quanti concorsi il numero non è presente nella colonna vincente.

Ritardo max : rappresenta il max ritardo che il numero ha fatto registrare nel corso del tempo.

Frequenza : questo valore ci dice mediamente ogni quante volte il numero è presente nella colonna vincente.

IC : indica la convenienza di un numero. Questo dato si ottiene moltiplicando la frequenza storica del numero (espressa in valori compresi tra 0 ed 1) per il suo ritardo attuale. Più l'indice di convenienza è elevato più è probabile che il numero esca nei prossimi concorsi.

E' possibile ordinare la tabella per ciascuno di questi dati sia in ordine crescente che decrescente inoltre per un'analisi più intuitiva è possibile visualizzare i dati in forma grafica. Da questa finestra è possibile poi accedere alla funzione di [esportazione del pronostico](#).

3.4.7.2 Analisi statistica delle condizioni

A questa funzione vi si accede oltre che dal menù principale e dalla barra dei pulsanti anche premendo il bottone "statistiche" presente su tutte le finestre di impostazione delle condizioni. Mediante questa funzione è possibile analizzare l'andamento statistico dei vari tipi di parametri su cui si basano i condizionamenti. I dati sono ricavati dall'analisi delle passate colonne vincenti. Per visualizzare i dati relativi ad una particolare condizione basta selezionarla dal menù a tendina in alto a destra e premere il tasto "esegui analisi". Per ogni condizione verranno visualizzati nella prima colonna della tabella i diversi valori che la condizione può assumere mentre nelle colonne successive è possibile valutare per ogni valore il numero di uscite, il ritardo e la percentuale con cui si è verificato nel tempo che rappresenta in pratica la stima della probabilità di uscita di ogni valore. Si può ordinare la tabella rispetto a ciascuno di questi dati sia in ordine decrescente che crescente. I dati espressi in tabella possono essere visualizzati anche in forma grafica.

3.4.7.3 Quick Pick

Questa funzione, accessibile sia mediante il pulsante posto sul tabellone che dalla relativa voce del menu 'Analisi statistiche', è molto utile nella fase di definizione del pronostico; offre, infatti, al giocatore dei suggerimenti sui numeri da giocare in base a criteri statistici.

L'approccio proposto, di derivazione anglosassone, è basato sull'analisi statistica delle passate estrazioni al fine di classificare i numeri in base alle loro caratteristiche con lo scopo di suggerire quelli tra essi che offrono le maggiori possibilità di vincita.

Nella finestra del Quick Pick sono presenti delle liste dalle quali è possibile selezionare in maniera estremamente rapida numeri Caldi, Freddi e Possibili.

La base statistica sulla quale vengono effettuate le analisi è definita dal numero M di passate estrazioni considerate (un buon valore è di circa 100 passate estrazioni ma tale valore è comunque settabile dal giocatore).

I numeri Caldi sono tutti i numeri che sono stati estratti almeno una volta nelle ultime N estrazioni, dove N è il 'limite numeri caldi' definibile dall'utente (il valore consigliato è di circa 40-50). Tra parentesi è indicato il numero di volte che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; i numeri Caldi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

I numeri Freddi sono tutti i numeri che non sono Caldi. Nella lista dei numeri Freddi per ciascun numero tra parentesi è indicato il suo ritardo; i numeri freddi sono visualizzati dal più frequente al meno frequente.

I numeri Possibili sono numeri Freddi che appaiono nel primo terzo della tabella dei numeri più frequenti, relativamente alle M estrazioni considerate (vedi l'[Analisi statistica dei 90 numeri](#)). In altre parole un numero Possibile è un numero Freddo che in passato ha mostrato di avere una frequenza di estrazione alta.

Nell'ultima lista sono indicati i numeri dell'ultima estrazione; tra parentesi è indicato il numero di volte

che un numero è stato estratto nelle ultime M estrazioni; essi sono mostrati in ordine decrescente di occorrenza.

E' possibile decidere se considerare o meno nel calcolo dei numeri Caldi, Freddi e Possibili il numero jolly.

3.4.7.4 Analisi gruppi di numeri

Mediante questa funzione, molto comoda nella fase di scelta dei numeri da inserire nel pronostico, è possibile sapere quante volte, sulla base dei precedenti concorsi, un certo gruppo di numeri ha fornito la vincita del sei, del cinque etc. E' possibile effettuare l'analisi su tutti i concorsi presenti in archivio o restringerla ad una certa quantità di ultimi concorsi. Sul tabellone in alto è possibile selezionare manualmente i numeri che costituiscono il gruppo numerico da analizzare. Nella tabella al centro verrà visualizzata l'indicazione dei punteggi conseguiti. Premendo il pulsante importa è possibile importare direttamente i numeri facenti parte del pronostico eventualmente selezionato sul tabellone principale presente all'avvio del programma e procedere così all'analisi. Premendo il pulsante esporta è possibile invece effettuare l'operazione contraria quindi i numeri eventualmente selezionati verranno trasferiti nel pronostico del tabellone principale. Premendo il pulsante azzerà verrà azzerato il tabellone per la selezione manuale. Nella versione shareware dimostrativa non possono essere analizzati gruppi costituiti da più di 10 numeri mentre nella versione registrata non vi sono limitazioni.

3.4.7.5 Rendimento delle condizioni

L'analisi del rendimento delle condizioni è una funzione molto importante perchè permette di valutare l'efficacia e soprattutto la convenienza delle condizioni che si sono impostate. In questa schermata vengono fornite alcuni dati quali :

Colonne vincenti in archivio : rappresenta il numero di colonne attualmente presenti nell'archivio storico delle colonne vincenti.

Colonne ammesse : indica il numero delle passate colonne vincenti in archivio che soddisfano le condizioni al momento attive.

Frequenza storica : indica in % il numero delle passate colonne vincenti in archivio che soddisfano le condizioni al momento attive , può essere intesa come la probabilità del verificarsi dei condizionamenti attivi.

Colonne integrali : indica il numero delle colonne derivanti dallo sviluppo integrale senza l'applicazione delle condizioni.

Colonne condizionate : indica il numero delle colonne derivanti dallo sviluppo del sistema applicando le condizioni impostate.

Colonne filtrate : rappresenta in % il numero delle colonne che non soddisfano le condizioni impostate e che quindi saranno scartate dal sistema.

Indice di convenienza : questo valore è il più importante per l'analisi del rendimento delle condizioni impostate, in quanto sintetizza tutte le indicazioni fornite dalle precedenti informazioni in un unico dato. L'indice di convenienza è dato dal rapporto tra la percentuale di combinazioni filtrate ed il rischio che il sistema non dia la vincita di 1° categoria : tale rischio è dato dal numero 100 - frequenza storica. Più l'indice risulta essere maggiore di 1 più le condizioni impostate sono convenienti. L'indice di convenienza in pratica aumenta quando aumentano le combinazioni filtrate dalle condizioni e quando aumenta la frequenza storica delle condizioni stesse.

3.4.7.6 Spoglio statistico

Mediante la funzione di spoglio statistico è possibile sapere quante volte si sarebbero conseguite delle vincite se il sistema in uso fosse stato giocato nei precedenti concorsi. In pratica viene fatto un confronto (o meglio un spoglio) tra le colonne del sistema in uso e le colonne dei precedenti concorsi presenti in archivio. Nella tabella in alto sono riportate le date dei concorsi in cui si sarebbe vinto con l'indicazione del numero e del tipo di vincita. Nel riquadro presente in basso a sinistra viene riportata l'indicazione delle vincite complessivamente conseguite nei concorsi analizzati. E' possibile effettuare l'analisi su tutti i concorsi presenti in archivio o restringerla ad una certa quantità di ultimi concorsi.

3.4.7.7 Auto condizioni

Questa funzione mette a disposizione dell'utente un potente strumento di analisi statistica che fornisce indicazioni su quale siano, per un qualsiasi insieme di condizioni indicato dall'utente, i valori che conviene impostare; in altre parole: suggerisce al sistemista quali valori impostare per le condizioni in modo da garantirne la massima efficacia in termini di colonne scartate e frequenza statistica rispetto alle passate estrazioni.

I criteri su cui si basa tale potente funzione sono quelli mostrati all'utente nella finestra di [Rendimento delle condizioni](#).

L'elaborazione tiene conto di diversi fattori:

- le condizioni che l'utente ha indicato per l'analisi
- l'effetto che l'applicazione di tali condizioni avrebbe avuto sulle passate colonne vincenti
- la percentuale di colonne scartate da tali condizioni, ovvero la loro restrittività.

I parametri sui quali l'utente può agire al fine di "guidare" l'analisi sono:

- **Accuratezza statistica:** indica la percentuale X minima di colonne, tra quelle in archivio, che il set di condizioni deve verificare - in altre parole il set di condizioni deve avere un numero di ricorrenze pari almeno all' X% delle colonne in archivio
- **Passate estrazioni considerate:** indica la percentuale di passate estrazioni da considerare nell'analisi (più alto è tale valore più accurata, ma anche più lunga, sarà l'analisi)
- **Accuratezza sviluppo a passi:** indica che percentuale delle colonne dello sviluppo reale considerare per l'analisi (più alto è tale valore più accurata, ma anche più lunga, sarà l'analisi)
- **Percentuale di colonne scartate:** la percentuale XX di colonne scartate indica la percentuale minima di colonne generate dal sistema che viene scartata dal set di condizioni - in altre parole almeno l'XX% delle colonne del sistema devono essere eliminate dal set di condizioni (più alto sarà tale valore minori saranno i possibili insiemi di condizioni proposti dal programma).

I valori preimpostati sono quelli che garantiscono un buon compromesso tra accuratezza dell'analisi e sua onerosità in termini di tempo di calcolo.

Qualora diversi insiemi di condizioni garantissero il medesimo risultato in termini statistici il programma provvederà ad indicarli tutti: sarà compito dell'utente scegliere il set di condizioni da applicare o effettuare nuovamente l'analisi modificandone i parametri.

3.4.8 Archivio

3.4.8.1 Archivio colonne vincenti

Aperto questa finestra è possibile visualizzare le colonne vincenti presenti nell'archivio con l'indicazione della data e del numero di concorso. Premendo gli appositi tasti sarà possibile aggiornare l'archivio oppure modificare le colonne vincenti se eventualmente ci si accorgesse di aver sbagliato l'aggiornamento.

Agendo sui pulsanti di navigazione dell' archivio è possibile spostarsi in avanti o indietro di una colonna per volta o muoversi più velocemente 52 colonne alla volta è possibile inoltre posizionarsi alla fine o all' inizio dell' archivio.

E' inoltre possibile evidenziare la presenza nelle colonne vincenti di un particolare numero a scelta dell' utente selezionandolo nell'apposita finestra.

L'utente può effettuare, con l'apposita funzione, la ricerca di un'estrazione passata specificando il concorso che si intende ricercare o la sua data.

Mediante la funzione 'Cerca combinazioni' si accede alla finestra di [Ricerca combinazioni numeriche in archivio](#).

Mediante la funzione 'Info colonna' si apre una finestra che mostra delle informazioni (pari, dispari, somma, etc.) sulla colonna visualizzata.

3.4.8.2 Cerca combinazioni numeriche in archivio

Mediante la funzione di ricerca di combinazioni numeriche in archivio è possibile trovare tutte le passate estrazioni che contengono un determinato insieme di numeri (di dimensione da 1 a 6).

Per effettuare la ricerca basta indicare la quantità di numeri da cercare ed inserire, nelle apposite caselle, i numeri della combinazione; è possibile, se vi vuole, impostare se, nella ricerca, il programma debba considerare o meno i numeri jolly.

Dopo aver cliccato sul pulsante Cerca il programma mostra le eventuali estrazioni contenenti la combinazione indicata nella tabella dedicata.

3.4.8.3 Aggiornamento automatico

Oltre a potere aggiornare l' archivio digitando manualmente le colonne vincenti dei singoli concorsi è possibile aggiornare l' archivio in maniera del tutto automatica: basta selezionare dal menù archivio la voce "Aggiornamento automatico".

System Plus offre due modalità di aggiornamento automatico:

- aggiornamento da web: in tal caso il programma recupera il file di aggiornamento dell'archivio direttamente dal sito web della Xamig (nella finestra è presente una casella per l'immissione dell'indirizzo del file di aggiornamento, non modificate l'indirizzo a meno che non vi sia comunicato dalla Xamig);
- aggiornamento da file locale: qualora aveste già recuperato in altro modo e salvato sul vostro pc il file per l'aggiornamento dell'archivio basta indicare al programma il percorso in cui recuperare il file sul disco fisso.

N.B. il nome del file di aggiornamento di System Plus è "aggiornaSS.zip".

Questa funzione è disponibile solo nella versione registrata del programma.

3.4.8.4 Backup

Mediante questa funzione è possibile creare una copia di sicurezza dell' archivio salvandola su un floppy inserito nel drive A.

3.4.8.5 Ripristino

Utilizzando la funzione ripristino potrà essere ripristinata una copia di backup dell' archivio effettuata in precedenza. Supponendo di volere reinstallare SuperEnalotto System Plus si potrà quindi ripristinare l' archivio allo stato in cui si trovava prima della disinstallazione.

3.4.9 Stampe

3.4.9.1 Stampa schedine

Selezionando questa funzione è possibile stampare su schedina le combinazioni relative al sistema presente in memoria. E' possibile utilizzare sia le schedine a 2 colonne che quelle a 5 colonne, inoltre è possibile stampare sia inserendo la schedina in verticale che in orizzontale. Si può procedere alla stampa di tutte le schedine che compongono il sistema o si può specificare la stampa solo di una parte di esse. E' possibile variare il numero di colonne per schedina e far stampare o meno il nome ed il numero della schedina. Si ricorda che prima di procedere alla stampa delle schedine è opportuno verificare la taratura della stampante. Nel caso di problemi di stampa [leggete qui](#).

3.4.9.2 Stampa tabulato

Le colonne che compongono il sistema in memoria possono essere stampate oltre che direttamente su schedina anche in forma tabulare utilizzando i comuni fogli A4. Si può decidere di stampare più copie dello stesso sistema ad esempio nel caso si giochi un sistema collettivo e si voglia fornire ad ogni partecipante un elenco delle colonne giocate. Oltre alle singole colonne si può decidere di stampare anche il pronostico e le informazioni relative al sistema. Nel caso di problemi di stampa [leggete qui](#).

3.4.9.3 Stampa prospetto

La funzione stampa prospetto serve a stampare tutte le informazioni relative al sistema in memoria. Verranno stampate la data ed il numero del concorso , il pronostico il numero delle colonne ed il costo del sistema, inoltre verranno stampate tutte le condizioni attivate. Se sono stati attivati si può scegliere di stampare i quadri filtro con tutte le colonne presenti al loro interno. L' utente può scegliere anche di stampare più copie del prospetto. Nel caso di problemi di stampa [leggete qui](#).

3.4.9.4 Taratura stampante

Prima di procedere alla stampa su schedine è opportuno verificare la taratura della stampante: questa operazione è fondamentale per ottenere una stampa precisa ed affidabile. SuperEnalotto System Plus permette di tarare la stampa delle schedine a 2 e a 5 colonne, di tipo SuperStar o meno, sia in verticale che in orizzontale.

A tal proposito se si intende stampare le schedine inserendole in orizzontale è opportuno verificare che la stampante sia in grado di stampare i numeri più interni poichè non tutte le stampanti hanno dei rulli in grado di trattenere le schedine per pochi millimetri.

In ogni caso SuperEnalotto System Plus dispone di una funzione di autotaratura automatica quindi saranno necessari solo piccoli ritocchi ai valori di taratura di default che risultano quindi già calibrati in base alla stampante in dotazione all'utente. Con la taratura è possibile modificare:

- **Tipo di schedine utilizzate**

- **Margine superiore**

- **Margine sinistro**

- **Distanza tra le righe** : si intende la distanza verticale tra i contrassegni di stampa.

- **Distanza tra le colonne** : si intende la distanza orizzontale tra i contrassegni di stampa.

- **Distanza tra i numeri 1** : modificando questo valore si aumenta la distanza tra le colonne stampate sulla schedina.

- Dimensioni del contrassegno di stampa

Nel caso di problemi di stampa [leggete qui](#).

3.4.9.5 Imposta stampante

Per mezzo di questo comando verrà aperta l' apposita finestra di dialogo predefinita da Windows per modificare i parametri relativi alla stampante quali ad esempio la quantità di inchiostro o la velocità. Nel caso di problemi di stampa [leggete qui](#).

3.5 La barra degli strumenti

3.5.1 Descrizione dei pulsanti



[Nuovo sistema](#)



[Apri sistema](#)



[Salva sistema](#)



[Sviluppa sistema](#)



[Visualizza colonne elaborate](#)



[Visualizza informazioni sul sistema sviluppato](#)



[Spoglio punteggi](#)



[Dettatura vocale](#)



[Stampa schedine](#)



[Stampa colonne su tabulato](#)



[Archivio colonne vincenti](#)



[Analisi statistica delle condizioni](#)



[Schedine da banco](#)



Guida in linea



[Aggiornamento automatico dell'archivio](#)

Sezione IV

4 Usare SuperEnalotto System Plus in Ricevitoria

4.1 Introduzione all'uso in Ricevitoria

SuperEnalotto System Plus offre ai Ricevitori numerose funzioni ad essi dedicate: la stampa delle [schedine da banco](#), i sistemi [basi e varianti](#), i [picchetti](#), lo [spoglio multiplo](#) oltre a tutto quello che è già presente in SuperEnalotto System.

SuperEnalotto System Plus si presenta quindi come la soluzione ideale per la Ricevitoria che vuole offrire ai propri clienti prodotti e soluzioni di gioco all'avanguardia.

4.2 Sistemi a richiesta del cliente

Utilizzando l'archivio dei [ridotti istantanei](#) è possibile esaurire in maniera rapida le richieste dei clienti. Innanzitutto potete stampare l'elenco dei sistemi ridotti presenti in archivio ed esporlo nelle bacheche della vostra ricevitoria, i vostri clienti potranno quindi scegliere il sistema che preferiscono giocare e voi su loro richiesta potrete velocemente richiamarlo dall'archivio e adattarlo in maniera istantanea al pronostico voluto dal cliente senza tempi di attesa per lo sviluppo e potrete poi stamparlo direttamente sulle schedine pronto ad essere giocato.

4.3 Stampa del tabellone dei ritardatari

Per incentivare le giocate e facilitare la compilazione delle schedine da parte dei vostri clienti potrete stampare il tabellone dei 90 numeri con l'indicazione dei ritardi, delle uscite e del ritardo massimo ed esporlo nelle bacheche della vostra ricevitoria.

Sezione V

5 Risoluzione problemi

5.1 Problemi di stampa

Nel caso riscontrate dei problemi con le stampe e siete in possesso di stampanti Epson modello 460-560-660-760, la soluzione del problema consiste nell'installare al posto dei driver forniti con la stampante il generico driver "Epson stylus color" fornito da Windows o scaricabile dal sito Epson.

Sezione VI

6 Acquisto del programma

6.1 Perché acquistare SuperEnalotto System Plus

Acquistando il programma entrerete in possesso di una versione completamente funzionante di SuperEnalotto System Plus senza le limitazioni sulle funzioni presenti nella versione shareware dimostrativa. Saranno disponibili le funzioni di aggiornamento manuale ed automatico dell' archivio e sarà possibile usufruire dell' assistenza via Email fornita direttamente dalla Xamig. Gli utenti registrati avranno inoltre la possibilità di acquistare eventuali future versioni di SuperEnalotto System Plus ad un prezzo scontato.

Per saperne di più su come acquistare SuperEnalotto System Plus [leggete qui](#).

Si consiglia inoltre di visitare il sito www.xamig.com per conoscere le ultime novità e le eventuali offerte speciali.

6.2 Come acquistare SuperEnalotto System Plus

Il costo di SuperEnalotto System Plus è di 29 Euro

Acquistare SuperEnalotto System Plus è semplicissimo: una volta ordinato il programma riceverete direttamente all'indirizzo indicato il cd-rom contenente SuperEnalotto System Plus pagando al postino 29 Euro più un contributo spese di spedizione pari a 7 Euro.

Per effettuare le ordinazioni potete utilizzare a vostra scelta uno dei seguenti tre metodi :

- Compilare il modulo sul sito internet della Xamig all' indirizzo www.xamig.com
- Mandare una Email all' indirizzo ordini@xamig.com specificando le vostre generalità ed il recapito postale.
- Spedire un fax al numero 06 233 204 395 specificando le vostre generalità ed il recapito postale.

Per conoscere eventuali variazioni ed offerte speciali si consiglia di consultare il sito www.xamig.com.

Sezione VIII

7 Altri programmi Xamig

7.1 SuperEnalotto System

SuperEnalotto System è il più diffuso programma Xamig per il Superenalotto. A differenza di SuperEnalotto CruciSystem e CruciSystem Plus, i quali sono dedicati specificatamente ai sistemi a cruciverba, SuperEnalotto System è un software globale per il Superenalotto in quanto consente la creazione di tutti i tipi di sistemi (tranne naturalmente quelli a cruciverba). SuperEnalotto System supporta pienamente l'opzione **SuperStar** consentendo di generare sistemi SuperStar e stampare sulle nuove schedine Super Enalotto a 2 e 5 colonne e consente l'immediata verifica sul Web dell'esistenza degli aggiornamenti del programma e la loro eventuale installazione automatica.

Visitate il sito www.xamig.com per scaricare gratuitamente le versione shareware di SuperEnalotto System.

SuperEnalotto System grazie alla sua gradevole interfaccia utente caratterizzata da una estrema semplicità d' uso consente anche ai sistemisti meno esperti di utilizzare funzioni estremamente avanzate. SuperEnalotto System assicura una gestione totale della sistemistica Superenalotto in quanto consente di sviluppare tutte le tipologie di sistemi : integrali, ridotti e/o condizionati, senza limiti di numeri o di colonne. Per quanto concerne la fase di riduzione SuperEnalotto System permette di sviluppare indifferentemente sistemi a garanzia del 5 del 4 e del 3. La riduzione può essere effettuata con quattro metodi: standard, medium ,magic e massima rappresentatività. E' anche disponibile un vasto archivio di oltre 100 matrici per uno sviluppo immediato dei sistemi ridotti. Per ogni sistema ridotto è poi possibile calcolare il prospetto vincite al fine di analizzare le garanzie di vincita offerte dal sistema. SuperEnalotto System dispone di tutti i condizionamenti più noti in particolare è possibile impostare per ogni sistema le seguenti condizioni:

- Numeri fissi
- Numeri pari : presenze e consecutività specifica
- Numeri dispari : presenze e consecutività specifica
- Posizione dei numeri in ognuna delle 6 caselle della colonna vincente
- Distanza minima
- Distanza massima
- Distanza estremi
- Interruzioni generali
- Interruzioni pari / dispari
- Consecutività massima
- Resto sette
- Simmetrie
- Paralleli
- Quadri filtro AND , OR

A riguardo dei quadri filtro è importante mettere in evidenza come sia possibile impostare le operazioni

logiche di AND, OR sia per le relazioni tra i quadri che per le relazioni tra le colonne all' interno dei quadri. In maniera del tutto automatica è poi possibile importare nei quadri filtro le passate colonne vincenti dando vita ad avanzate metodologie di condizionamento. Il programma è dotato inoltre di un sistema di recupero multilivello delle condizioni sbagliate. Per quanto riguarda l' aspetto previsionale SuperEnalotto System dispone di potenti strumenti di analisi statistica essendo dotato delle seguenti funzioni:

- Archivio storico delle colonne vincenti dal 1947 ad oggi
- Aggiornamento dell' archivio in maniera automatica o manuale
- Analisi statistica con frequenza e ritardo di tutte le condizioni
- Analisi statistica con frequenza, ritardo, ritardo max, convenienza dei 90 numeri
- Analisi gruppi di numeri
- Spoglio statistico
- Possibilità di esportare nel pronostico i numeri più probabili
- Calcolo del rendimento globale dei sistemi condizionati

Tutte le elaborazioni statistiche possono essere visualizzate sia in forma tabellare sia in forma grafica. Naturalmente il programma permette la stampa delle colonne elaborate sia su schedine a 2 e 5 colonne (anche utilizzando le nuove schedine corte) sia in forma tabulare, è inoltre possibile stampare un prospetto riassuntivo delle caratteristiche del sistema. SuperEnalotto System supporta tutte le stampanti compatibili con Windows ed è dotato di una funzione di taratura millimetrica per assicurare la massima precisione di stampa. Per gli utenti che non dispongono di una stampante SuperEnalotto System mette a disposizione una comoda funzione di dettatura vocale delle colonne.

7.2 SuperEnalotto CruciSystem

SuperEnalotto CruciSystem è il programma Xamig specifico per la creazione dei sistemi a cruciverba per il SuperEnalotto.

Visita il sito www.xamig.com per scaricare gratuitamente le versione shareware di SuperEnalotto CruciSystem.

SuperEnalotto CruciSystem supporta pienamente l'opzione **SuperStar** consentendo di generare sistemi SuperStar e stampare sulle nuove schedine SuperEnalotto a 2 e 5 colonne e consente l'immediata verifica sul Web dell'esistenza degli aggiornamenti del programma e la loro eventuale installazione automatica.

Il programma consente la creazione di cruciverba di qualsiasi dimensione fino a 22 X 22 (righe x colonne). I cruciverba possono essere sviluppati sia sotto forma di sistemi integrali sia mediante la creazione di sistemi ridotti n-1,n-2,n-3 rispettivamente a garanzia del 5, del 4 e del 3. Lo sviluppo ridotto può essere effettuato sia in modalità standard che in modalità ortogonale. Qualsiasi aspetto del cruciverba può essere personalizzato. Ai fini dello sviluppo del cruciverba si può decidere di prendere in considerazione solo le righe e le colonne del cruciverba o utilizzare anche le diagonali differenziando la scelta tra diagonali principali e tutte le diagonali. E' possibile creare cruciverba a schema in maniera estremamente veloce utilizzando gli schemi predefiniti a disposizione oppure creando dei nuovi schemi mediante l'apposito editor.

L'inserimento dei numeri nel cruciverba può essere affidato alla sorte lasciando che sia il computer a decidere quali numeri inserire oppure si possono utilizzare dei criteri di scelta statistici basati sull'archivio storico delle estrazioni, tale archivio può essere aggiornato sia manualmente sia via

internet. Sono naturalmente disponibili varie funzioni di stampa per la creazione del prospetto del cruciverba e per la stampa dei sistemi direttamente sulle schedine o su tabulato.

7.3 SuperEnalotto CruciSystem Plus

SuperEnalotto CruciSystem Plus è il fratello maggiore del già completo SuperEnalotto CruciSystem del quale incrementa le potenzialità includendo numerose funzioni avanzate per gli utenti più esigenti e per le Ricevitorie.

Visita il sito www.xamig.com per scaricare gratuitamente le versione shareware di SuperEnalotto CruciSystem Plus.

Le principali novità, oltre ad alcune modifiche del codice sorgente che lo rendono ancora più veloce e prestazionale, introdotte da CruciSystem Plus rispetto al fratello minore sono:

- Cruciverba ancora più grandi: fino a 24 X 24
- Ottimizzazione distribuzione dei numeri nel cruciverba
- Possibilità di impostare il numero massimo di presenze di ciascun numero in gioco
- Ricerca combinazioni numeriche in archivio
- Modalità di sviluppo personalizzata
- Quick Pick nella selezione statistica
- verifica sul Web ed installazione automatica di eventuali aggiornamenti del programma

SuperEnalotto CruciSystem Plus supporta pienamente l'opzione **SuperStar** consentendo di generare sistemi SuperStar e stampare sulle nuove schedine SuperEnalotto a 2 e 5 colonne e consente l'immediata verifica sul Web dell'esistenza degli aggiornamenti del programma e la loro eventuale installazione automatica.

SuperEnalotto CruciSystem Plus include ovviamente tutte le funzionalità di CruciSystem; è quindi un programma professionale specifico per la creazione dei sistemi a cruciverba per il SuperEnalotto. L'interfaccia è semplice ed intuitiva, il programma consente la creazione di cruciverba di qualsiasi dimensione fino a 24 X 24 (righe x colonne). I cruciverba possono essere sviluppati sia sotto forma di sistemi integrali sia mediante la creazione di sistemi ridotti n-1,n-2,n-3 rispettivamente a garanzia del 5, del 4 e del 3. Lo sviluppo ridotto può essere effettuato sia in modalità standard che in modalità ortogonale. Qualsiasi aspetto del cruciverba può essere personalizzato. Ai fini dello sviluppo del cruciverba si può decidere di prendere in considerazione solo le righe e le colonne del cruciverba o utilizzare anche le diagonali differenziando la scelta tra diagonali principali e tutte le diagonali. E' possibile creare cruciverba a schema in maniera estremamente veloce utilizzando gli schemi predefiniti a disposizione oppure creando dei nuovi schemi mediante l'apposito editor. L'inserimento dei numeri nel cruciverba può essere affidato alla sorte lasciando che sia il computer a decidere quali numeri inserire oppure si possono utilizzare dei criteri di scelta statistici basati sull'archivio storico delle estrazioni, tale archivio può essere aggiornato sia manualmente sia via internet.

Sono naturalmente disponibili varie funzioni di stampa per la creazione del prospetto del cruciverba e per la stampa dei sistemi direttamente sulle schedine o su tabulato.

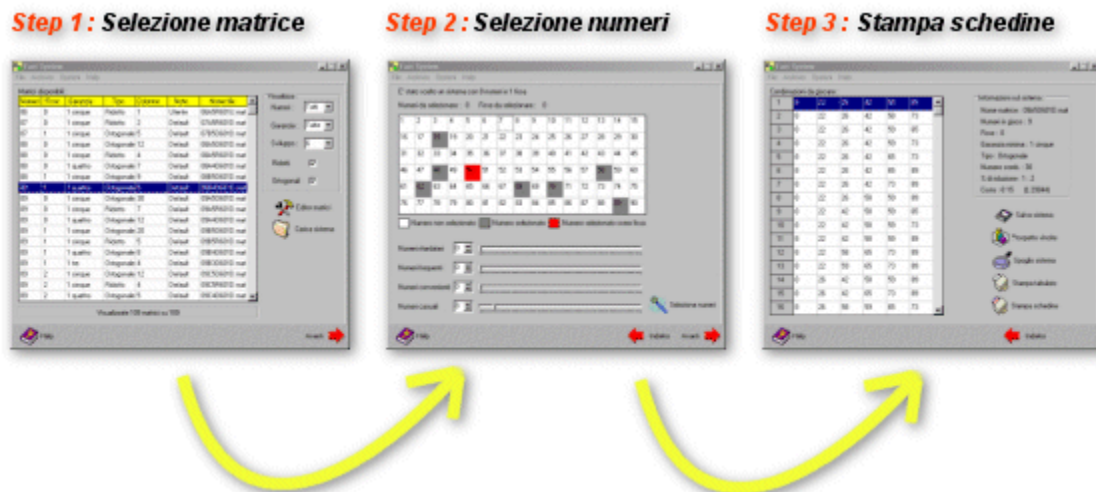
7.4 SuperEnalotto FastSystem

SuperEnalotto FastSystem è un programma pensato per facilitare e velocizzare al massimo la creazione dei sistemi per il Superenalotto. In tre semplici passi è possibile creare un sistema pronto da giocare.

Visita www.xamig.com per scaricare gratuitamente le versione shareware di SuperEnalotto FastSystem.

Il cuore del programma è costituito dall'archivio delle matrici, nella versione completa di Superenalotto Fast System sono presenti più di 400 matrici espandibili all'infinito dall'utente stesso. Grazie alle matrici presenti è possibile creare sistemi di qualsiasi tipo, sistemi ridotti a garanzia del 3, 4, 5 e del 6 nonché sistemi ortogonali con le stesse garanzie. La selezione dei numeri avviene in maniera rapida ed efficace basandosi su una funzione di ricerca dei numeri frequenti, ritardatari e convenienti. Naturalmente è lasciata la possibilità all'utente di selezionare manualmente i propri numeri preferiti. Una volta creato il sistema sarà poi possibile stamparlo sulle schedine e salvarlo per il successivo spoglio. Grazie a tutte queste caratteristiche FastSystem è un programma utile sia per il giocatore occasionale che non vuole perdere troppo tempo nella configurazione di parametri complessi sia per il giocatore assiduo o per il ricevitore che gioca grossi quantitativi di sistemi e necessita quindi di un programma semplice e veloce per soddisfare le richieste dei clienti.

Ecco le tre schermate principali di Fast System :



7.5 SuperEnalotto FindSystem

SuperEnalotto FindSystem è un programma dedicato all'analisi delle combinazioni di numeri più favorevoli da giocare al Superenalotto.

FindSystem è quindi un rivoluzionario programma che consente di cercare i numeri più promettenti da giocare al Superenalotto mediante l'utilizzo di innovati algoritmi probabilistici applicati all'analisi statistica delle passate colonne vincenti.

Visita il sito www.xamig.com per scaricare gratuitamente le versione shareware di SuperEnalotto FindSystem.

Utilizzando Superenalotto FindSystem è possibile trovare quelle combinazioni di numeri (di qualsiasi lunghezza) che più spesso (o meno spesso a seconda delle impostazioni) hanno conseguito una determinata vincita.

In altre parole utilizzando FindSystem è possibile rispondere a domande di questo tipo: quale è quel gruppo di 30 numeri che più spesso ha totalizzato la vincita del 5, oppure quale è quel gruppo di 45

numeri che più spesso ha realizzato la vincita del 6 e via dicendo.
Tutti i parametri della ricerca possono essere configurati dall'utente:

- La grandezza del gruppo di numeri
- La vincita da ottimizzare
- La base statistica sulla quale effettuare l'analisi
- Il funzionamento dell'analisi

E' importante mettere in evidenza che il procedimento di ricerca del gruppo di numeri che ha totalizzato più vincite di uno stesso tipo è molto lungo e praticamente impossibile da svolgere anche sul più moderno dei computer. Infatti se il procedimento di analisi venisse svolto per confronto diretto di tutte le possibili combinazioni generate dal gruppo di numeri con le colonne vincenti l'operazione potrebbe durare mesi e mesi.

Superenalotto FindSystem adotta quindi un particolare algoritmo che permette la riduzione dei confronti da effettuare grazie all'attribuzione ai numeri di opportuni pesi probabilistici basati sulla frequenza, sul ritardo o sull'indice di convenienza (a scelta dell'utente). In questo modo il risparmio di tempo è elevatissimo ed il risultato ottenuto, anche se non rappresenta il massimo teoricamente possibile, è comunque fortemente vicino al valore ottimale: nell'ordine del 90-95 % del massimo risultato ottenibile effettuando tutti i miliardi di confronti teoricamente necessari.

Per quanto riguarda l'aspetto previsionale SuperEnalotto FindSystem dispone di potenti strumenti di analisi statistica essendo dotato delle seguenti funzioni:

- Archivio storico delle colonne vincenti dal 1947 ad oggi;
- Aggiornamento dell' archivio in maniera automatica o manuale;
- Analisi statistica con frequenza, ritardo, ritardo max, convenienza dei 90 numeri;
- Analisi del rendimento storico di gruppi di numeri.

Indice analitico

- A -

Aggiornamento automatico 25
Analisi del rendimento delle condizioni 23
Analisi gruppi di numeri 23
Analisi statistica dei 90 numeri 21
Analisi statistica delle condizioni 22
Apri sistema 11
Archivio colonne vincenti 25
Auto condizioni 24
Azzeramento delle condizioni 15

- B -

Backup archivio 25
Barra degli strumenti 27

- C -

Cancella pronostico 10
Caselle 12
Come acquistare SuperEnalotto System Plus 34
Consecutività 13

- D -

Descrizione dell'interfaccia 9
Dettatura vocale 17
Disattivazione delle condizioni 15
Dispari 13
Distanza estremi 14
Distanza massima 14
Distanza minima 14

- E -

Editor combinazioni 18
Editor matrici 19
Elimina sistema 12
Esci dal programma 12
Esportazione dei quadri filtro 15

- F -

Finestra delle condizioni 10
Fisse 12

- I -

Il Superenalotto 2
Importazione dei quadri filtro 15
Impostare i condizionamenti 12
Impostazione stampante 27
Informazioni sul sistema 17
Interruzioni 13
Interruzioni pari - dispari 13

- N -

Novità rispetto a System 7
Numeri speciali 9
Nuovo sistema 12

- O -

Operazioni su files di combinazioni 19
Opzioni 17

- P -

Paralleli 14
Pari 12
Perche acquistare SuperEnalotto System Plus 34
Picchetti 21
Problemi di stampa 32
Pronostico casuale 9
Prospetto vincite 17

- Q -

Quadri AND/OR 14
Quadri filtro 11
Quick Pick 10, 22

- R -

Recuperi 10, 15
Requisiti hardware 6
Resto 7 14
Ricerca combinazioni numeriche in archivio 25
Ridotti istantanei 16
Ripristino backup archivio 26

- S -

Salva con nome 12
Salva sistema 11
Schedine da banco 20, 30
Simmetrie 14
Sistemi a richiesta del cliente 30
Sistemi basi e varianti 20
Sistemistica 2
Somma 13
Spoglio multiplo 20
Spoglio punteggi 17
Spoglio statistico 24
Stampa del tabellone dei ritardatari 30
Stampa prospetto 26
Stampa schedine 26
Stampa tabulato 26
SuperEnalotto CruciSystem 37
SuperEnalotto CruciSystem Plus 38
SuperEnalotto FastSystem 39
SuperEnalotto FindSystem 39
SuperEnalotto System 36
SuperEnalotto System Plus 5
Sviluppa sistema 16
Sviluppo max rappresentatività 16

- T -

Tabellone 9
Taratura stampante 26

- U -

Uso in Ricevitoria 30

- V -

Visualizza colonne 17
Visualizza e stampa combinazioni 20

