

УДК 519.21, 519.22

И.А. Степанов

МЕТОД ВЫИГРЫВАНИЯ В АНГЛИЙСКУЮ ЛОТЕРЕЮ DAILY PLAY 7 ИЗ 27Институт фундаментальных наук и инновационных технологий,
Лиепайский университет

Найдены некоторые эмпирические закономерности, которые позволяют регулярно выигрывать в английскую лотерею Daily Play 7 из 27. Этот же метод позволяет регулярно выигрывать в лотерею 6 из 49. Использование идеального генератора случайных чисел значительно улучшает результаты. Найденные закономерности представляют значительный математический интерес.

Ключевые слова: теория вероятностей, статистика, математика лотерей, Daily Play, English National Lottery, Lotto Plus 5.

Введение

Автор – физик-теоретик, играл в Англии в лотерею Daily Play 7 из 27. Она шла каждый день, кроме воскресенья. За угадывание четырёх номеров платили 5 фунтов стерлингов, за пять номеров – 30 фунтов, за шесть номеров – 300 фунтов и за семь номеров – £30 000. Шары выбрасывались на одной из четырёх машин, заранее неизвестно на какой; использовались несколько наборов шаров, заранее неизвестно какой. Автор нашёл некоторые эмпирические закономерности, которые позволяют выигрывать в эту лотерею многие десятки и сотни фунтов ежемесячно. Этот же метод применим и к лотерее English National Lottery 6 из 49 и позволяет выигрывать в неё регулярно сотни и тысячи фунтов. Показано, что применение идеального генератора случайных чисел значительно улучшает результаты игры.

Теория

Автор ловил выигрышные числа в интервал из 11-ти чисел и составлял четыре комбинации по 7 из 11-ти (4 лотерейных билета). Один билет стоил один фунт. Комбинации составлялись с помощью генератора случайных чисел, написанного на фортране. Если в интервал попадали 4 выигрышных числа, то эти четыре билета давали выигрыш примерно в каждом третьем случае. Если в интервале было 5 чисел, то выигрыш был почти всегда, если 6 чисел, то выигрыш был обязательно несколько десятков фунтов, а если 7 чисел, то выигрыш был сотни фунтов. (Сейчас ясно, что надо было составлять пять комбинаций, пять билетов. Это намного повысило бы результативность).

Автор играл следующим способом. Составлялся интервал из 11-ти чисел от 1-го до 27, полученных генератором случайных чисел, эти числа упорядочивались и этот интервал принимал участие в розыгрыше. Если в интервал попадало меньше четырёх выигрышных чисел, то составлялся новый интервал, который участвовал в следующем розыгрыше. Если попадало четыре или больше чисел, то следующий розыгрыш проводился с тем же интервалом. Однажды тот же интервал выиграл около двадцати раз подряд, около трёх недель. Каждый день выпадало от четырёх до шести выигрышных номеров. Потом было выиграно три номера, а затем около недели тот же интервал выигрывал от четырёх до шести номеров. Автор предположил, что это не случайное событие, а иногда случайный процесс попадает в такое состояние, что каждые следующие произведённые случайные числа попадают в тот же интервал много раз подряд. Автор научился моделировать такие состояния на компьютере и успешно выигрывать в лотерею Daily Play. Это и есть основная эмпирическая закономерность, позволяющая выигрывать в лотерею.

Моделирование происходило так. В фортран-программу вносились тиражи лотереи за

последние три дня (вчерашний, позавчерашний и за день до позавчерашнего). Программа создаёт интервал из 11-ти случайных чисел и сравнивает с тиражом, который был три дня назад. Если угадывается меньше четырех номеров, то создаётся новый интервал и процесс начинается сначала. Если угадывается четыре или больше номеров, то сравнивается тираж, который был два дня назад. Если угадывается меньше пяти номеров, то процесс начинается сначала (создаётся интервал из 11-ти чисел и сравнивается с тиражом, который был три дня назад и т. д.). Если угадывается пять или больше номеров, то интервал сравнивается со вчерашним тиражом. Если угадывается меньше четырех номеров, то изменяется посевное число генератора случайных чисел (он уже производит другие случайные числа) и программа запускается опять. Если угадывается четыре или больше номеров, то интервал сравнивается с сегодняшним тиражом, который выпадет вечером и ещё не занесён в компьютер. Если при этом угадано четыре или больше номеров, можно смело играть – интервал будет выигрывать несколько дней подряд. Автору удавалось создавать интервалы, которые выигрывали 12 дней подряд.

Автор нашёл интересную закономерность. Числа в интервале из 11-ти упорядоченных случайных чисел можно пронумеровать: 1-е, 2-е, ..., 11-е. Из них можно составить следующие четыре комбинации, четыре билета:

- | | |
|------------------------|-----|
| 1, 2, 3, 5, 7, 9, 11, | (1) |
| 1, 3, 5, 7, 9, 10, 11, | (2) |
| 1, 2, 4, 6, 8, 10, 11, | (3) |
| 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10. | (4) |

Здесь числа являются номерами чисел в интервале. Соотношения (1), (2) получены по такому правилу. Берутся все нечётные числа в интервале и добавляется одно чётное число. В (3), (4) ко всем чётным числам интервала добавляются два нечётных числа симметрично слева и справа. На основании большой статистики было установлено, что эти комбинации дают следующие результаты. Если интервал выигрывает четыре шара, то эти четыре комбинации выигрывают реже, чем четыре комбинации, полученные с помощью генератора случайных чисел. Но если интервал выигрывает пять шаров, то одна из комбинаций (1)–(4) часто выигрывает именно пять шаров; если интервал выигрывает шесть шаров, то одна из комбинаций (1)–(4) часто выигрывает именно шесть шаров; если интервал выигрывает семь шаров, то одна из комбинаций (1)–(4) часто выигрывает именно семь шаров. Автор неоднократно выигрывал семь шаров, играя виртуально, т.е., не ставя деньги.

Играя виртуально, было найдено, что разработанный метод позволяет выигрывать в лотерею Daily Play многие десятки и сотни фунтов в месяц. Автор стал играть на деньги, выиграл несколько десятков фунтов, но Daily Play прекратила своё существование. Я перешёл на English National Lottery 6 из 49 и разработал методы выигрывания в неё. Они основаны на той же эмпирической зависимости, но сильно отличаются в деталях.

English National Lottery 6 из 49 проходит по средам и субботам. За угадывание трёх номеров платили 10 фунтов, за четыре номера – около сотни, за пять номеров – одну – две тысячи и за шесть номеров – порядка миллиона. Один билет в лотерею 6 из 49 стоил один фунт. Шары выбрасывались на одной из двух машин, заранее неизвестно на какой; использовались несколько наборов шаров, заранее неизвестно какой. Параллельно с этой лотереей шла Lotto Plus 5, тоже 6 из 49. Она имела дополнительный характер. Она проводилась по понедельникам, вторникам, четвергам, пятницам и воскресеньям. За дополнительную плату в один фунт билет, купленный на тираж в среду, принимал участие в тиражах Lotto Plus 5 в четверг и пятницу, а билет, купленный на тираж в субботу, принимал участие в тиражах Lotto Plus 5 в воскресенье, понедельник и вторник. Шары выбрасывались только на одной машине, не принимающей участия в тиражах в среду и субботу. Автор играл в English National Lottery и в смесь English National Lottery с Lotto Plus 5 по средам и субботам не менее эффективно. Об этом будет изложено далее.

Автор разработал несколько методов выигрывания в English National Lottery. Шары

ловились в интервалы от 11-ти чисел и выше. Найденная ранее закономерность, что интервалы выигрывают несколько раз подряд, годится не только для интервалов длины 11. Удавалось создавать интервалы, которые выигрывали 8–12 раз подряд. Затем эти интервалы сокращались до девяти, используя статистику и исключая очень маловероятные числа. В большинстве из методов составлялось пять комбинаций по 6 из 9-и (5 билетов), в одном – 20 билетов. Эти методы позволяют выигрывать регулярно сотни и тысячи фунтов. Автор играл виртуально, стал играть на деньги, выиграл £216, но ему пришлось уехать из Англии.

Найдена ещё одна интересная закономерность. Для игры использовалась полугодовая статистика игры в English National Lottery. Однако автор скомбинировал статистику English National Lottery со статистикой Lotto Plus 5. То есть, составлялся файл – набор тиражей, в котором тираж происходил каждый день: по средам и субботам – на English National Lottery, по понедельникам, вторникам, четвергам, пятницам и воскресеньям – на Lotto Plus 5. (Это значит, что я играл в смесь English National Lottery с Lotto Plus 5). Такая статистика выигрывала по средам и субботам несколько не хуже основной статистики. Чистая статистика Lotto Plus 5, конечно, не может выигрывать по средам и субботам. Это ясно из общих соображений и проверено экспериментально. По понедельникам, вторникам, четвергам, пятницам и воскресеньям автор играл в смесь English National Lottery с Lotto Plus 5 виртуально, предполагая, что можно купить билет на каждый её тираж.

Также установлено, что идеальный генератор случайных чисел намного улучшает эффективность выигрывания в лотерею 6 из 49. Идеальный генератор создавался таким образом. Например, надо получить N случайных чисел. Брался тираж, например, номер 50 и его числа вычёркивали из числового интервала 1–49. Затем из этого интервала вычёркивали числа тиража 49, затем тиража 48 и так далее, покуда оставалось N чисел. Работа с таким интервалом из N чисел была намного более эффективна, чем с интервалом, полученным с помощью генератора случайных чисел. Изменение посевого числа генератора случайных чисел в случае 6 из 49 уже не помогает создавать выигрывающие интервалы как в лотерее 7 из 27 и, как установлено, причина этого – неидеальность чисел, произведённых этим генератором.

Выводы

Найденные эмпирические закономерности нуждаются в детальном математическом обосновании и дальнейшем исследовании. Представляет интерес адаптация комбинаций (1) – (4) к лотерее 6 из 49.

Приложение

В начале восьмидесятых годов в отделениях Спортлото раздавалась листовка "Наиболее вероятные комбинации при игре в Спортлото 6 из 49". В ней были даны 40 наиболее вероятных комбинаций по 6 из, кажется, 12-ти (т.е., для случая, если три и больше шаров попали в интервал 12 чисел). Билет стоил 60 копеек, так что метод стоил 24 рубля. Изучив статистику игры, автор заметил, что если три или больше шаров попадали в интервал 1–12 в левой части числового интервала 1–49 или 38–49 в правой части, то в следующем тираже три или больше шаров были не дальше, чем в интервале 1–15 в левой части или 35–49 в правой части соответственно. (Автор точно не помнит размеры интервалов, но суть метода это не меняет). То есть, шары далеко не отскакивали. Группы шаров часто попадали в такие крайние положения. Наихудший результат был, если только три шара попадали в крайний интервал. Тогда, как правило, только три шара попадали в расширенный интервал в следующий тираж (но могли попасть и пять шаров). Далее играть было просто. Допустим, попало четыре шара в интервал 1–12. Предполагая, что эти числа в следующем тираже уже не выпадут и три из них можно вычеркнуть из интервала (так было как правило), мы имели интервал 1–15 с 12-ю числами, в который попадало четыре – пять шаров в следующем тираже. Так автор выиграл несколько сотен рублей за год, не ставя деньги, стал играть на деньги, поймал три шара в крайнем интервале, которые привели к выпадению трёх шаров в расширенном интервале и выиграл 12 руб., затратив 24. Сра-

зу после этого правила изменились: шары стали выбрасываться поодиночке и перестали группироваться у бортов. До этого они выбрасывались одновременно.

Следует отметить, что сначала в лотерее Daily Play шары выбрасывались на двух машинах, заранее неизвестно, на какой. Автор заметил, что шары часто группируются у краёв интервала и стал играть так. Сегодня шары ловятся в интервал 1–11, завтра – в интервал 17–27, послезавтра – опять в 1–11 и т. д. Составлялись четыре комбинации по 7 из 11-ти. Не ставя деньги, автор выиграл много десятков фунтов каждый месяц в течение нескольких месяцев, стал играть на деньги, выиграл несколько десятков фунтов, но правила изменились: шары стали выбрасываться на четырёх машинах и перестали группироваться у бортов.

В начале восьмидесятых годов в отделениях Спортлото раздавалась листовка "Наиболее вероятные комбинации при игре в Спортлото 6 из 49". В ней были даны 40 наиболее вероятных комбинаций по 6 из, кажется, 12-и (то есть, для случая, если три и больше шаров попали в интервал 12 чисел). Билет стоил 60 копеек, так что метод стоил 24 рубля. Изучив статистику игры, автор заметил, что если три или больше шаров попадали в интервал 1–12 в левой части числового интервала 1–49 или 38–49 в правой части, то в следующем тираже три или больше шаров были не дальше, чем в интервале 1–15 в левой части или 35–49 в правой части, соответственно. (Автор точно не помнит размеры интервалов, но суть метода это не меняет). То есть, шары далеко не отскакивали. Группы шаров часто попадали в такие крайние положения. Наихудший результат был, если только три шара попадали в крайний интервал. Тогда, как правило, только три шара попадали в расширенный интервал в следующий тираж (но могли попасть и пять шаров). Далее играть было просто. Допустим, попало четыре шара в интервал 1–12. Предполагая, что эти числа в следующем тираже уже не выпадут и три из них можно вычеркнуть из интервала (так было как правило), мы имели интервал 1–15 с 12-ю числами, в который попадало четыре – пять шаров в следующем тираже. Так автор выиграл несколько сотен рублей за год, не ставя деньги, стал играть на деньги, поймал три шара в крайнем интервале, которые привели к выпадению трёх шаров в расширенном интервале и выиграл 12 руб., затратив 24. Сразу после этого правила изменились: шары стали выбрасываться поодиночке и перестали группироваться у бортов. До этого они выбрасывались одновременно.

Следует отметить, что сначала в лотерее Daily Play шары выбрасывались на двух машинах, заранее неизвестно, на какой. Автор заметил, что шары часто группируются у краёв интервала и стал играть так. Сегодня шары ловятся в интервал 1–11, завтра – в интервал 17–27, послезавтра – опять в 1–11 и т. д. Составлялись четыре комбинации по 7 из 11-ти. Не ставя деньги, автор выиграл много десятков фунтов каждый месяц в течение нескольких месяцев, стал играть на деньги, выиграл несколько десятков фунтов, но правила изменились: шары стали выбрасываться на четырёх машинах и перестали группироваться у бортов.

*Дата поступления
в редакцию 13.10.2016*

I.A. Stepanov

METHOD OF WINNING IN THE ENGLISH LOTTERY DAILY PLAY

Institute of Fundamental Science and Innovative Technologies, Liepaja university (Latvia)

We found some empirical regularities that allow regular win in British Daily Play lottery 7 of 27. The same method allows to regularly winning in the lottery 6 of 49. The use of the ideal random number generator greatly improves the results. Found regularities are of considerable mathematical interest.

Key words: probability theory, statistics, lottery mathematics, Daily Play, English National Lottery, Lotto Plus 5.