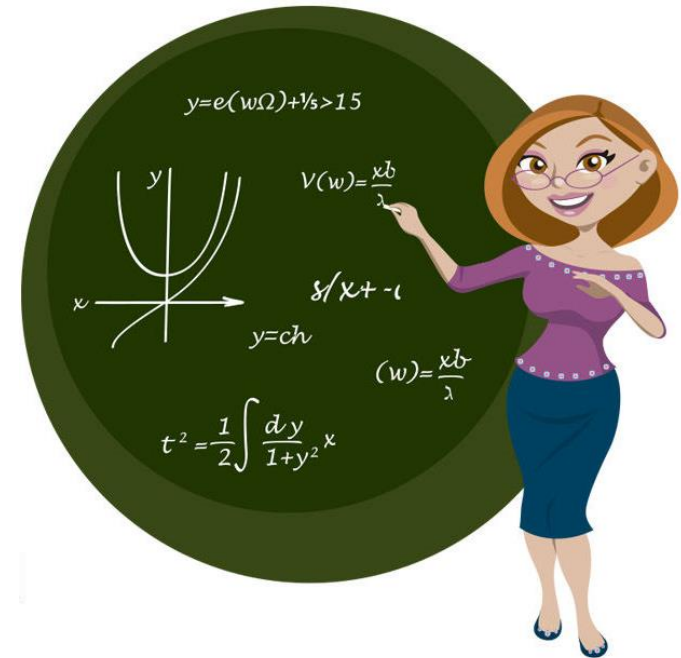


La fórmula matemática de la Primitiva

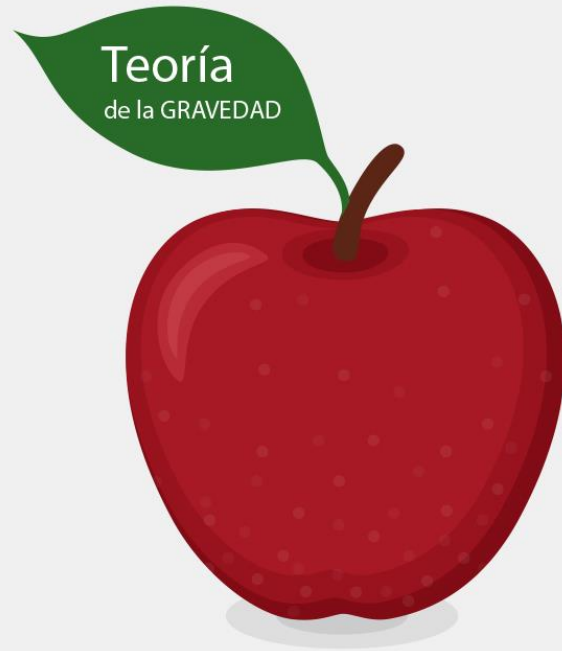


Increíble pero cierto, en Canadá un matemático se ha propuesto establecer una forma de aproximarse al número ganador de los sorteos de loterías

En ***Apuestas y loterías*** nos hemos propuesto descubrir cómo intentar poner en práctica esta teoría aplicando un sencillo ejemplo en la ***Primitiva***



Antes de nada...



Todo empieza con la teoría de la gravedad ideada por **Sir Isaac Newton** donde su mayor principio establecía que la tierra, dada su gran envergadura, generaba un poder de atracción hacia su centro, teniendo una mayor incidencia cuanto más grande era la masa.

Posteriormente, **Albert Einstein** reformuló esta teoría a partir de su teoría de la relatividad, modificando el paradigma.

“La ley esencial de la atracción no se determina exclusivamente por la masa sino por propiedades comunes que dan lugar a aproximaciones cuantificables”

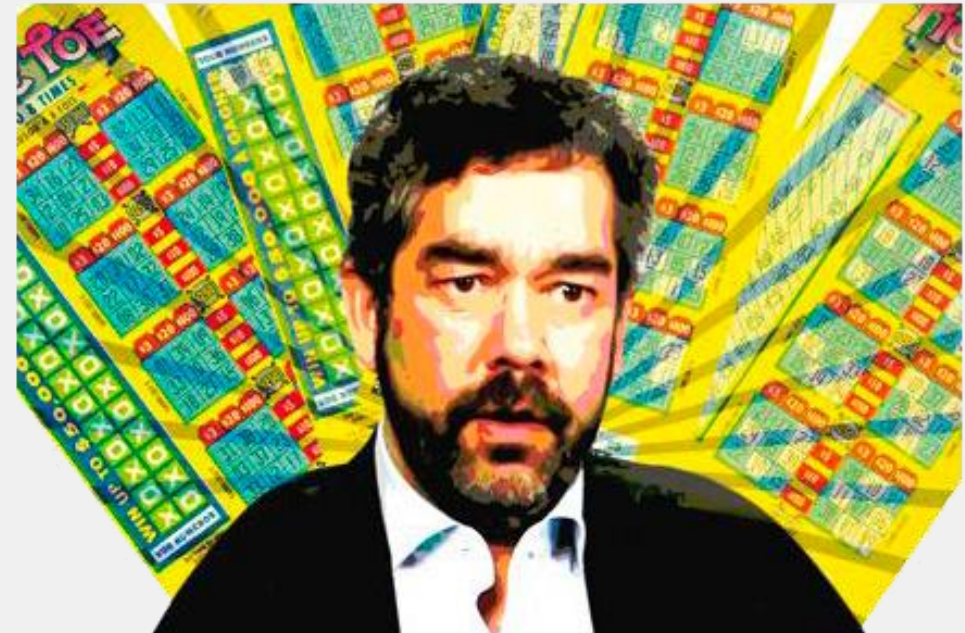


A partir de estas teorías...

MOHAN SRIVASTAVA, un reconocido **matemático canadiense formado en el MIT y Stanford** empezó a descifrar el juego de las loterías al alertar a la administración de loterías canadienses de que uno de sus juegos de "rasca" , el **Tic Tac Toe**, era predecible y por lo tanto era posible ganar de forma intencionada.



Massachusetts
Institute of
Technology



La teoría lotera de **MOHAN** se basa en el concepto evolucionado de **Einstein** donde partiendo de agregar **valores gravitacionales** a sucesos alternativos como es una combinación de lotería es capaz de **determinar intervalos** aproximales que permiten establecer secuencias **con probabilidades de ganar la lotería**



Con un ejemplo será más fácil...

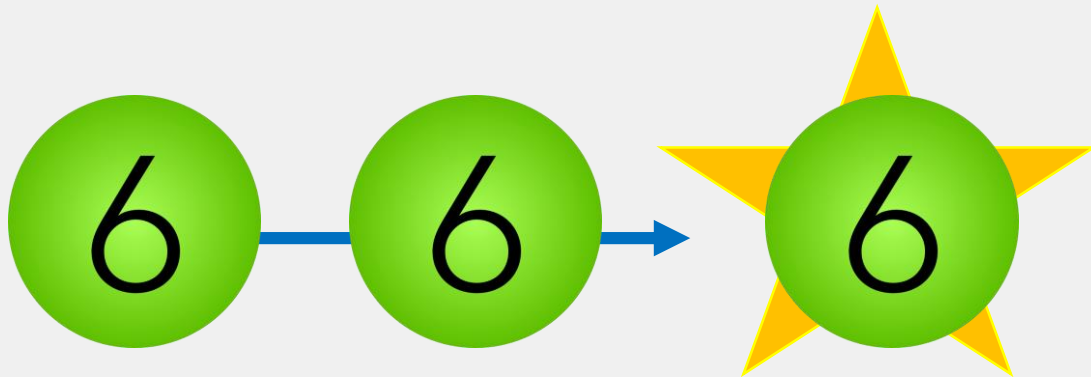
Supón que sabes donde ha tocado la lotería más veces en los últimos años, pues bien, a través de las fórmulas de Mohan podemos determinar las conexiones entre las administraciones de loterías ganadoras.



Una vez determinada la relación, Mohan postula que a través de una secuencia podemos determinar probables administraciones que pueden ofrecer el próximo premio

Con un ejemplo será más fácil...

Una vez seleccionadas las administraciones de loterías debemos aplicar el mismo procedimiento en el juego de la Primitiva, seleccionando una secuencia de sucesos gravitacionales por cada uno de los 6 números de la posible combinación ganadora



De esta forma obtendremos una relación de Administraciones de loterías donde tendríamos que apostar a varias combinaciones y tan solo nos quedaría [comprobar la Primitiva](#)

Y esto es todo!



Si queréis conocer más historias y curiosidades del mundo de las loterías nos dejéis de visitarnos en

ApuestasyLoterias.com



[@AyLoterias](https://twitter.com/AyLoterias)



[Fb.com/apuestasloterias](https://fb.com/apuestasloterias)