RJS
Portal de Loterias
Rubens Souza

RJS PORTAL DE LOTERIAS

Manual do Usuário



Site: https://loterias.rjsonline.com.br

Autor: Rubens J Souza

RJSOnline IA - BOOKS EXPRESS

A MAESTRIA NA PRODUÇÃO DIGITAL

RJS Portal de Loterias — Manual do Usuário

Autor: Rubens Souza
Portal: https://loterias.rjsonline.com.br/
Versão: 1.4 — 12 de novembro de 2026
Revisão técnica e estatística: CLAUDE (Anthropic)

1. Apresentação

O RJS Portal de Loterias oferece resultados, histórico de concursos, calendário de sorteios, estatísticas, métricas, jogos e grupos sugeridos, matrizes, fechamentos, downloads e conferência de jogos para as principais modalidades das Loterias CAIXA.

As análises do Portal têm finalidade informativa e estatística. Nenhuma frequência, atraso, pontuação ou sugestão representa previsão de resultado ou promessa de premiação. Cada sorteio é independente.

2. Como começar

Para utilizar o Portal corretamente, siga esta ordem:

1. Selecione o **Escopo de Concursos**.
2. Selecione a **Modalidade de Loteria**.
3. Escolha uma opção no menu lateral.
4. Analise os dados apresentados dentro do escopo selecionado.

O escopo e a modalidade são as duas escolhas fundamentais. Quando uma delas muda, as tabelas, gráficos, métricas e sugestões são recalculados.

2.1. Menu lateral e navegação

Menu	Para que serve
Dashboard	Visão inicial da modalidade: último concurso, premiação e Jogos Sugeridos
Calendário	Próximos sorteios de todas as modalidades, com datas e estimativas
Histórico de Concursos	Consulta paginada dos resultados
Métricas do Escopo	Indicadores de cada dezena dentro do escopo
Hot / Cold & Frequência	Dezenas que mais saíram e as de maior atraso
HeatMap Espacial	Distribuição das dezenas no volante
Tendências	Soma, paridade, distâncias, consecutivos e outros padrões
Comparativo	Comparação dos indicadores das dezenas mais frequentes
Ranking por Critérios	Ordenação das dezenas pelo RJS Score, com três perfis
Matrizes & Fechamentos (PRO)	Aplica uma matriz às suas dezenas
Conferência de Jogos	Compara as suas apostas com os resultados

O logotipo do Portal também funciona como atalho para o Dashboard. Em telas pequenas, o botão com o ícone de menu abre e fecha a barra lateral. Os botões Downloads, Ajuda, Planos e Entrar ficam no cabeçalho.

3. Escopo de Concursos

O Escopo de Concursos define quais resultados participam dos cálculos. **Todo número do Portal é calculado somente com os concursos do escopo escolhido.**

Opção	O que significa
Ciclo Atual / Fechado (padrão)	Começa no concurso mais recente e volta concurso a concurso até que todas as dezenas da modalidade tenham saído pelo menos uma vez (ver 3.1)
Todo o Histórico	Todos os concursos da modalidade
Concursos Especiais	Só os concursos especiais oficiais, como a Mega da Virada, a Quina de São João, a Lotofácil da Independência e a Dupla de Páscoa
Intervalo Customizado	Só os concursos entre os números De e Até informados

3.1. Ciclo Atual / Fechado

O ciclo começa no concurso mais recente e percorre os concursos anteriores até encontrar o intervalo em que todas as dezenas do universo da modalidade apareceram pelo menos uma vez. O ciclo não significa que todas as dezenas apareceram na mesma quantidade; significa apenas que todas foram observadas pelo menos uma vez.

Exemplo (Mega-Sena, 60 dezenas): o Portal parte do último concurso e vai voltando. Se a última das 60 dezenas a aparecer estiver no concurso que fica 40 sorteios para trás, o Ciclo Atual tem esses 40 concursos. A cada novo sorteio o ciclo é recalculado e pode ficar maior ou menor.

Na Super Sete e na Federal, que usam dígitos, o ciclo termina quando os dez dígitos (0 a 9) já apareceram no resultado.

O Portal mostra o concurso inicial, o concurso final e a quantidade de concursos analisados.

Amostra pequena. O Ciclo Atual pode ser curto: na Lotofácil, às vezes tem só 4 ou 5 concursos. Com tão poucos sorteios, quase todas as dezenas empatam e as diferenças não significam nada. Quando o escopo tiver menos de 30 concursos, o Portal mostra o aviso **“Amostra pequena”**.

3.2. Intervalo Customizado

Ao selecionar Intervalo Customizado, os campos De e Até já vêm preenchidos com o último concurso da modalidade ativa. Informe o concurso inicial em **De**, o final em **Até** e clique em **Aplicar**. Todas as análises seguintes respeitam somente esse intervalo, inclusive na Federal.

3.3. Dupla Sena: escolha do sorteio

Na Dupla Sena, aparece ao lado do escopo o seletor **Sorteio**: **1º sorteio** (padrão), **2º sorteio** ou **Ambos os sorteios** (as dezenas dos dois sorteios do concurso juntas). As Métricas do Escopo, o Ranking por Critérios, os Jogos e Grupos Sugeridos e o botão Gerar Grupo pelo Escopo seguem a escolha. O sorteio escolhido aparece no topo das Métricas do Escopo. As demais análises (soma, paridade, distâncias) usam o 1º sorteio.

4. Dashboard

O Dashboard apresenta a visão inicial da modalidade escolhida: último concurso, data e local do sorteio, município/UF, valor estimado e acumulados quando disponíveis, dezenas ou dígitos sorteados e a Premiação Oficial por Faixa. Quando há um concurso especial em andamento, como a Mega da Virada, um banner mostra o concurso, a data do sorteio e a estimativa.

A Super Sete utiliza dígitos de 0 a 9 distribuídos nas colunas C1 a C7. A Federal utiliza cinco posições DM–M–C–D–U e preserva zeros à esquerda, como em `09375`.

5. Calendário de Sorteios

O Calendário mostra os próximos concursos previstos de todas as modalidades, ordenados pela data do sorteio, com estimativa de prêmio quando a CAIXA a divulga e o destaque para os sorteios do dia.

6. Histórico de Concursos

O Histórico permite consultar os resultados de forma paginada: concurso, data, dezenas ou resultado, soma, acumulou e as demais informações da modalidade. O campo Acumulou é exibido como SIM ou NÃO. O botão de download gera uma planilha com data e hora no nome.

7. Hot / Cold & Frequência

- **Hot:** as dezenas que mais saíram no escopo.
- **Cold:** as dezenas com maior atraso atual.
- **Frequência:** quantidade de ocorrências no escopo.
- **Atraso:** há quantos concursos do escopo a dezena não sai.

Na Super Sete, a análise é feita por coluna. Na Federal, por posição DM, M, C, D e U, podendo ser separada por prêmio. Frequência e atraso descrevem o passado: uma dezena atrasada não é obrigada a aparecer no próximo sorteio.

8. HeatMap Espacial e Tendências

O **HeatMap** apresenta a distribuição das dezenas no volante oficial da modalidade, para observar concentração, dispersão, linhas e colunas. A Lotofácil usa o volante 5×5 e a Timemania a sua geometria oficial; Super Sete e Federal usam posições próprias.

As **Tendências** organizam os padrões do escopo: soma mínima, máxima e média; faixa típica P05 a P95; pares e ímpares; repetição do concurso anterior; distâncias entre dezenas; consecutivos; linhas e colunas vazias, quando aplicável. Esses limites não são probabilidade: um jogo fora da faixa tem a mesma chance de ser sorteado que qualquer outro.

9. Métricas do Escopo

A tela mostra, para cada dezena do escopo:

Indicador	O que mede
Frequência	Quantas vezes a dezena saiu no escopo
Nos últimos N	Quantas vezes saiu nos concursos recentes do escopo
Atraso atual	Há quantos concursos do escopo a dezena não sai (nos Especiais, contado em concursos especiais)
Atraso relativo	Atraso atual ÷ atraso médio: 1,0 é o habitual; acima de 1,5 é “acima do habitual”
Comparação com o acaso	Se a frequência está acima, dentro ou abaixo da faixa que o puro acaso produziria
RJS Score	A nota de organização do perfil Equilibrado (ver Seção 10)

O resumo no topo informa o concurso inicial e o final, a quantidade de concursos do escopo, a janela recente e quantas vezes cada dezena deveria sair se tudo fosse puro acaso.

10. Ranking por Critérios (RJS Score)

O RJS Score ordena as dezenas do escopo combinando três critérios, cada um normalizado de 0 a 1. Você escolhe o perfil:

Perfil	Frequência no escopo	Frequência recente	Atraso relativo
Equilibrado	50%	25%	25%
Frequência	70%	20%	10%
Atraso	20%	15%	65%

O RJS Score é um critério de organização: mostra como as dezenas se comportaram no escopo segundo a régua escolhida. **Não é chance de acerto e não é ele que decide os Jogos Sugeridos** (ver Seção 11.3).

11. Jogos e Grupos Sugeridos

O Portal separa duas escolhas: **Quantidade de Jogos** (quantos resultados serão gerados) e **Quantidade de Dezenas** (quantas dezenas formam cada jogo ou grupo). Um grupo de dezenas pode ser usado como base para uma matriz de fechamento. Não é uma previsão e não garante acerto.

11.1. Quantidade de jogos

Visitantes e usuários cadastrados geram 10 jogos por vez. O assinante ativo escolhe 10, 20, 30, 40, 50 ou 100. Na Federal, as opções são 10, 20 ou 30 bilhetes.

11.2. Quantidade de dezenas

As quantidades disponíveis por perfil estão na Seção 17.2.

11.3. A regra 70/30

Todos os jogos e grupos sugeridos seguem a **regra 70/30**, calculada somente com os concursos do escopo escolhido:

1. **Índice de Atividade.** O universo da loteria é ordenado assim: primeiro as dezenas que mais saíram no escopo; no empate, as que mais saíram nos concursos recentes; depois as que saíram há menos tempo. Empate total é sorteado. O atraso nunca faz uma dezena subir.
2. **Bem ativas e ruins.** As 70% mais ativas do universo são as “bem ativas”; as 30% menos ativas são as “ruins”.
3. **Composição.** Todo jogo ou grupo, de qualquer tamanho, leva **70% de dezenas bem ativas e 30% de ruins**, com arredondamento, sem repetir dezena e variando entre os jogos.

Exemplo	Bem ativas	Ruins
Mega-Sena, jogo de 6	4	2
Lotofácil, jogo de 15	11	4
Mega-Sena, grupo de 30	21	9
Lotomania, jogo de 50	35	15
Lotomania, grupo de 70	49	21

Depois, o Portal dá preferência aos jogos cuja soma, paridade, distâncias e consecutivos ficam dentro da faixa típica do escopo.

Os botões abaixo da tabela permitem **BAIXAR a Planilha de Jogos**, **BAIXAR as Regras Utilizadas** (a Metodologia Estatística, em PDF) e **COMPARTILHAR no WhatsApp**.

12. Regras especiais por modalidade

- **Super Sete:** sete colunas, dígitos de 0 a 9. A regra 70/30 vale por coluna: em cada uma, os 7 dígitos que mais saíram no escopo são os bem ativos e os 3 últimos os ruins. A representação usa `x` para posições vazias, como `7xx,4xx,9xx,7xx,6xx,2xx,5xx`.
- **Federal:** cinco posições DM - M - C - D - U, por prêmio. A regra 70/30 vale por posição; como 30% de 5 posições é 1,5, os bilhetes alternam 1 e 2 posições ruins. Na posição DM os dígitos altos saem bem menos, por causa da quantidade de bilhetes emitidos, e não por tendência do sorteio. Zeros à esquerda são preservados.
- **Timemania:** dezenas de 01 a 80 e o Time do Coração, escolhido à parte. O público usa 10 dezenas.
- **Lotomania:** dezenas de 00 a 99; a aposta pública usa 50 dezenas.
- **Dia de Sorte e +Milionária:** o Mês da Sorte e os dois Trevos são escolhidos à parte das dezenas.
- **Dupla Sena:** veja a Seção 3.3.

13. Matrizes e Fechamentos

Uma Matriz de Fechamento organiza um grupo maior de dezenas em combinações menores. Um fechamento oferece determinada cobertura matemática dentro das regras especificadas, mas não garante premiação.

Os números dentro de uma matriz são **posições**, e não dezenas reais. Numa matriz de 12 posições, os índices 01 a 12 representam a ordem das 12 dezenas informadas: a posição 01 recebe a primeira dezena, a 02 a segunda, e assim por diante.

A notação **v-k-t-p(x)** descreve a matriz: **v** é a quantidade de dezenas do grupo; **k**, as dezenas de cada jogo; **t**, a garantia; **p**, quantas dezenas do sorteio precisam estar no grupo para valer a garantia; e **x**, a quantidade de jogos gerados.

13.1. Como aplicar uma matriz

Depois de escolher uma matriz, informe exatamente **v** dezenas. O Portal rejeita quantidade menor ou maior, dezenas duplicadas e valores fora do universo da modalidade. A ordem

informada é importante porque define as posições. O resultado é a lista de jogos reais, com a quantidade de jogos, o tamanho de cada jogo, a garantia e o custo estimado quando houver preço disponível.

13.2. Gerar Grupo pelo Escopo

Depois de selecionar uma matriz, você pode digitar as dezenas ou clicar em **Gerar Grupo pelo Escopo**. O botão monta exatamente **v** dezenas pela **regra 70/30** (Seção 11.3), com o Índice de Atividade do escopo selecionado, e informa quantas são bem ativas e quantas são ruins.

O grupo vem na ordem do Índice de Atividade: as bem ativas primeiro, da mais ativa para a menos ativa, e depois as ruins. Assim, a posição 01 da matriz recebe a dezena mais ativa do grupo. Você pode revisar ou editar o grupo antes de clicar em **Validar e gerar jogos**.

13.3. Acesso às Matrizes

O acesso depende apenas da quantidade de jogos que a matriz gera; a modalidade não altera essa regra.

Perfil	Acesso
Visitante sem login	Matrizes que geram até 10 jogos
Usuário cadastrado sem plano mensal ou anual	Matrizes que geram até 30 jogos
Assinante com plano mensal/anual ativo	Todas as matrizes disponíveis

O servidor aplica essa regra na listagem e no momento de aplicar a matriz. Super Sete e Federal têm estruturas próprias e não usam matrizes comuns de dezenas.

14. Conferência de Jogos

A Conferência de Jogos compara as suas apostas com um ou mais resultados oficiais.

14.1. Opção de conferência

- **Último Sorteio** (padrão): confere contra o resultado mais recente.
- **Ciclo Atual / Fechado:** confere contra todos os concursos do ciclo atual.
- **Todo o Histórico:** confere todos os concursos disponíveis.
- **Concursos Especiais:** só os concursos especiais da modalidade.
- **Intervalo Customizado:** aparecem os campos Concurso inicial e Concurso final. O Portal confere se o inicial não é maior que o final.

14.2. Informar ou carregar jogos

Os jogos podem ser digitados na área Jogos/Grupos, um por linha, ou carregados pelo botão **Carregar TXT ou CSV**. No CSV, o Portal identifica as colunas Dezenas, Jogo, Aposta ou, na Super Sete, C1 a C7. Exemplo:

```
01,05,20,25,30,40
02,04,07,08,10,12
```

O botão **Limpar Jogos** remove o conteúdo sem alterar a opção de conferência.

14.3. Resultado e exportações

A tela apresenta uma linha por concurso, com as colunas de acertos, o campo complementar quando houver (Mês, Time ou Trevo) e o Status Premiado ou Não Premiado. A linha **TOTAIS** soma a distribuição de acertos. Para não deixar o navegador lento, o detalhamento por jogo fica disponível na exportação:

1. **Exportar Planilha completa para CSV:** resumo por concurso e totais.
2. **Baixar CSV detalhado por jogo/grupo:** resumo, totais e o detalhamento de cada jogo, ordenado por acertos.

Os arquivos abrem no Excel 365 em português (UTF-8, separador ponto e vírgula, data e hora no nome). A conferência é uma ferramenta auxiliar e não substitui a conferência oficial do comprovante na CAIXA.

15. Downloads

A área Downloads reúne materiais gratuitos, materiais para usuários cadastrados e materiais para assinantes ou compradores individuais: matrizes, planilhas, PDFs, conferidores e pacotes ZIP. O acesso é validado pelo servidor, e os nomes dos arquivos recebem data e hora.

16. Ajuda e documentos

O botão **Ajuda**, no topo do Portal, abre este Manual. A **Metodologia Estatística e Regras dos Jogos Sugeridos** (versão 3.0) explica os cálculos em detalhe, inclusive o teste que mostra que nenhum critério acerta mais do que o acaso. Ela é baixada pelo botão **BAIXAR Regras Utilizadas**, nos Jogos Sugeridos.

17. Login, Planos e assinatura

O Portal tem três perfis de acesso. O visitante conhece as análises antes de criar uma conta, o usuário cadastrado experimenta recursos ampliados e o assinante ativo usa o conjunto completo de ferramentas.

17.1. O que cada perfil pode utilizar

Perfil	Quem é	O que pode utilizar
Público	Visitante sem login	Dashboard, Calendário, resultados, histórico, estatísticas por escopo e 10 sugestões nas quantidades públicas. Pode ver a área de Downloads e quais materiais são gratuitos, autenticados ou pagos.
Cadastrado	Usuário com conta e sessão ativa	Tudo do Público, grupos intermediários de dezenas e compra individual de materiais, quando disponível.
Assinante ativo	Usuário com assinatura confirmada e válida	Tudo dos perfis anteriores, grupos maiores, até 100 sugestões por geração, Downloads autorizados, matrizes e materiais protegidos.

O administrador tem permissões próprias da função, que não se confundem com os benefícios da assinatura.

17.2. Quantidade de dezenas ou dígitos por perfil

Modalidade	Público	Cadastrado	Assinante ativo
Lotofácil	15	15, 16, 17	15 a 19
Mega-Sena	6	6, 7, 8	6 a 20, 25 ou 30
Quina	5	5, 6, 7	5 a 20, 25, 30 ou 40
Lotomania	50	50	50, 55, 60, 65, 70 ou 75
Dupla Sena	6	6, 7, 8	6 a 25
Dia de Sorte	7	7, 8, 9	7 a 16
Super Sete	7 dígitos	7, 8 ou 9 dígitos	7 a 21 dígitos
+Milionária	6	6, 7 ou 8	6 a 20 ou 25
Timemania	10	10	10, 15 a 20, 25, 30, 35 ou 40
Federal	5 DZ de Milhar	5 DZ de Milhar	5 DZ de Milhar

17.3. O que está incluído na assinatura

Conforme o plano vigente e a confirmação do pagamento, o assinante tem acesso a grupos maiores de dezenas, até 100 jogos ou grupos por geração, matrizes, planilhas, conferidores e outros materiais de Downloads, materiais protegidos, compras individuais quando oferecidas e

controle da validade da assinatura pelo Portal. Aumentar a quantidade de sugestões não aumenta a chance de premiação; oferece mais possibilidades de análise e organização.

17.4. Como assinar

1. Crie sua conta com nome, telefone, e-mail e senha.
2. Faça login com e-mail e senha.
3. Abra o botão **Planos** no topo da página.
4. Escolha o Plano Mensal ou o Plano Anual.
5. Confira as condições no Checkout da InfinitePay.
6. Finalize o pagamento com os dados solicitados pelo provedor.
7. Aguarde a confirmação automática e atualize a sua sessão no Portal.

Os dados de cobrança são processados no ambiente do provedor de pagamento.

17.5. Confirmação, validade e renovação

A liberação depende da confirmação do pagamento pelo provedor; por isso, o pagamento pode ser aprovado no Checkout antes de aparecer como liberado no Portal. Com a assinatura ativa, o Portal mostra a situação e os dias restantes. Renovando antes do vencimento, o período pode ser somado ao saldo vigente. Após o vencimento, o acesso de assinante pode ser encerrado automaticamente no próximo login ou na próxima verificação do sistema. Se o acesso não aparecer, saia da conta, entre novamente e consulte a área de assinatura; persistindo, fale com o administrador do Portal.

18. Perguntas frequentes

Por que as sugestões mudam quando altero o Escopo? Porque o Escopo define quais concursos participam de todos os cálculos.

O Ciclo Atual usa todo o histórico? Não. Usa só os concursos mais recentes, voltando até o ponto em que todas as dezenas da modalidade já tinham saído pelo menos uma vez.

O que quer dizer “bem ativa” e “ruim”? Bem ativas são as 70% dezenas que mais saíram no escopo; ruins são as 30% que menos saíram. Todo jogo sugerido leva 70% de cada grupo e 30% do outro.

O RJS Score ou o Portal prevê o próximo resultado? Não. Testamos com 10.349 concursos reais: nenhum critério acertou mais do que o acaso. O Portal organiza a análise; não faz previsão.

Uma dezena atrasada está obrigada a sair? Não. Atraso é uma medida do passado, não uma obrigação matemática.

Por que aparece “Amostra pequena”? Porque o escopo tem menos de 30 concursos, e com tão poucos sorteios as diferenças entre as dezenas não significam nada.

Por que preciso fazer login para grupos maiores? O Portal reserva recursos de maior volume a usuários cadastrados ou assinantes.

Onde encontro o manual e a metodologia? O Manual abre pelo botão Ajuda; a Metodologia, pelo botão BAIXAR Regras Utilizadas, nos Jogos Sugeridos.

19. Uso responsável

Aposte só o que você pode perder, sempre dentro do limite que definiu para si. Confira os resultados nos canais oficiais da CAIXA e não interprete análises históricas como promessa de ganho. As loterias são proibidas para menores de 18 anos.

Manual do Usuário v1.4 — revisão técnica e estatística: CLAUDE (Anthropic).
© 2026 RJS Portal de Loterias — Rubens Souza | loterias.rjsonline.com.br

> **Revisão técnica e estatística: CLAUDE (Anthropic).** Os cálculos, o teste de desempenho contra o acaso e os textos deste documento foram revisados por Claude, assistente de IA da Anthropic, a pedido do autor do Portal.