



# 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:** 1.3 — 03 de outubro de 2026

---

## 1. Apresentação

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

As análises do Portal têm finalidade informativa e estatística. Nenhuma frequência, atraso, pontuação ou sugestão representa previsão garantida 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 podem ser atualizados.

### 2.1. Menu lateral e navegação

O menu lateral organiza as funções do Portal. **Dashboard** retorna à visão inicial da modalidade; **Histórico de Concursos** consulta resultados; **Métricas Preditivas**, **Hot / Cold**, **HeatMap**, **Tendências**, **Comparativo** e **IA & Recomendações** apresentam análises complementares; **Matrizes & Fechamentos** aplica uma matriz às dezenas informadas; **Simulador de Jogos** auxilia na preparação de combinações; e **Conferência de Jogos** compara apostas com um concurso escolhido.

O logotipo do Portal também funciona como atalho para o Dashboard inicial. 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 para permanecerem acessíveis durante a navegação.

### 3. Escopo de Concursos

O Escopo de Concursos define quais resultados participam dos cálculos.

| Opção                        | O que significa                                                                          |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ciclo Atual / Fechado</b> | Utiliza o ciclo vigente, do concurso inicial calculado até o último concurso disponível. |
| <b>Todo o Histórico</b>      | Utiliza todos os concursos disponíveis da modalidade.                                    |
| <b>Concursos Especiais</b>   | Utiliza somente os concursos especiais cadastrados.                                      |
| <b>Intervalo Customizado</b> | Utiliza somente 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 todos os itens válidos do universo da modalidade apareceram pelo menos uma vez. O ciclo não significa que todos os itens apareceram na mesma quantidade; significa apenas que todos foram observados pelo menos uma vez.

O Portal deve apresentar o concurso inicial, o concurso final e a quantidade efetivamente analisada. Um exemplo validado para a Lotomania é o intervalo do concurso 2957 ao 2976, totalizando 20 concursos.

#### 3.2. Intervalo Customizado

Ao selecionar Intervalo Customizado, informe o concurso inicial no campo **De**, o concurso final no campo **Até** e clique em **Aplicar**. Todas as análises posteriores devem respeitar somente esse intervalo.

### 4. Menu Dashboard

O Dashboard apresenta a visão inicial da modalidade escolhida:

- último concurso;
- data do sorteio;
- local do sorteio;
- município/UF;
- valor estimado, quando disponível;
- dezenas ou dígitos sorteados;
- Premiação Oficial por Faixa.

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. Histórico de Concursos

O Histórico permite consultar os resultados de forma paginada. A tabela pode apresentar concurso, data, dezenas ou resultado, soma, acumulou e demais informações disponíveis para a modalidade.

O campo **Acumulou** deve ser interpretado como **SIM** ou **NÃO**. O botão de download gera uma planilha com timestamp, permitindo diferenciar downloads realizados em momentos diferentes.

## 6. Hot / Cold & Frequência

A área de frequência apresenta a ocorrência dos itens dentro do escopo selecionado.

- **Hot — DZ mais frequentes:** itens que apareceram mais vezes no recorte.
- **Cold — DZ maior atraso atual:** itens que estão há mais concursos sem aparecer.
- **Frequência:** quantidade de ocorrências no escopo.
- **Atraso:** distância desde a ocorrência mais recente.

Na Super Sete, a análise é feita separadamente por coluna. Na Federal, a análise é feita por posição DM, M, C, D e U e pode ser separada por prêmio.

Frequência e atraso descrevem o passado. Uma dezena atrasada não é obrigada a aparecer no próximo sorteio.

## 7. HeatMap Espacial

O HeatMap apresenta a distribuição dos itens no volante oficial da modalidade. Ele ajuda a observar concentração, dispersão, linhas e colunas, respeitando a geometria de cada jogo.

A interpretação deve considerar a modalidade. Por exemplo, a Lotofácil utiliza o volante 5×5 e a Timemania utiliza sua geometria oficial de linhas e colunas. Super Sete e Federal utilizam posições próprias.

## 8. Tendências

As Tendências organizam padrões observados no escopo, como:

- soma mínima, máxima e média;
- faixa dos percentis P05 e P95;
- quantidade de pares e ímpares;
- repetição do concurso anterior;
- distâncias entre itens ordenados;
- quantidade de consecutivos;
- linhas vazias e colunas vazias, quando aplicável.

Essas métricas não são regras de previsão. Elas servem para comparar candidatos com o comportamento histórico selecionado.

## 9. Métricas Preditivas Baseadas em Atrasos

A **Janela analisada** é o conjunto efetivo de concursos utilizado no cálculo. Ela deve ser lida junto com concurso inicial, concurso final e quantidade de concursos.

O **RJS Score** é uma pontuação experimental usada para ordenar candidatos. Ele pode combinar frequência, recência, atraso, repetição, estabilidade e concentração. Não representa probabilidade de premiação.

## 10. Jogos e Grupos Sugeridos

O Portal separa duas escolhas:

- **Quantidade de Jogos:** quantos resultados serão gerados;
- **Quantidade de Dezenas:** quantas dezenas formarão cada jogo ou grupo.

Um **grupo de dezenas** é um conjunto de tamanho escolhido, gerado dentro dos padrões estatísticos do escopo. Ele pode ser utilizado como base para uma matriz de combinação ou fechamento matemático. Não é uma previsão e não garante acerto.

### 10.1. Quantidade de jogos

Para visitantes não autenticados, ficam disponíveis 10 jogos. Usuários autenticados podem utilizar 10, 20, 30, 40, 50 ou 100 jogos, conforme a autorização vigente.

### 10.2. Quantidades por modalidade

| Modalidade   | Público                 | Após login            |
|--------------|-------------------------|-----------------------|
| Lotofácil    | 15, 16, 17              | 18, 19                |
| Mega-Sena    | 6, 7, 8                 | 9–20, 25, 30          |
| Quina        | 5, 6, 7                 | 8–20, 25, 30, 40      |
| Lotomania    | 50                      | 55, 60, 65, 70, 75    |
| Dupla Sena   | 6, 7, 8                 | 9–25                  |
| Dia de Sorte | 7, 8, 9                 | 10–16                 |
| +Milionária  | 6, 7, 8                 | 9–20, 25              |
| Timemania    | 10                      | 15–20, 25, 30, 35, 40 |
| Super Sete   | Dígitos em sete colunas | Regra própria         |
| Federal      | DZ de Milhar            | Regra própria         |

### 10.3. Regras estatísticas

As sugestões podem considerar frequência ponderada, regra  $70/30$ , rotação, soma, P05/P95, paridade, distâncias, consecutivos, repetição anterior e métricas específicas da modalidade.

A regra  $70/30$  é aproximada. Ela permite que itens mais frequentes apareçam mais vezes, mas não deve fixar o mesmo núcleo em todos os jogos. O gerador procura preservar diversidade e reduzir repetições desnecessárias.

## 11. Regras especiais

### 11.1. Super Sete

A Super Sete utiliza sete colunas e dígitos de 0 a 9. Não utiliza dezenas. Os dígitos extras são distribuídos considerando as estatísticas por coluna. A representação pode usar **x** para indicar posições não preenchidas, como **7xx, 4xx, 9xx, 7xx, 6xx, 2xx, 5xx**.

### 11.2. Federal

A Federal utiliza cinco posições:

DM - M - C - D - U

As DZ de Milhar sugeridas são formadas com base em rankings posicionais. A análise pode considerar os cinco prêmios separadamente. Zeros à esquerda devem ser preservados.

### 11.3. Timemania

A Timemania utiliza dezenas de 01 a 80 e o Time do Coração. O público utiliza 10 dezenas. Grupos maiores dependem de autenticação. A métrica CV respeita a geometria oficial do volante e não deve ser confundida com a quantidade de dezenas.

### 11.4. Lotomania

A Lotomania utiliza exatamente 50 dezenas na aposta pública. Grupos maiores dependem de autenticação. A composição aproximada  $\frac{70}{30}$  busca variar o grupo principal e o grupo complementar entre as sugestões.

### 11.5. Dia de Sorte e +Milionária

O Dia de Sorte utiliza dezenas e um Mês da Sorte. A +Milionária utiliza dezenas e dois Trevos. Os complementos são tratados separadamente das dezenas.

## 12. Matrizes e Fechamentos

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

Os números escritos dentro de uma matriz são **posições**, e não dezenas reais. Em uma matriz com 12 posições, os índices 01 a 12 representam a ordem das 12 dezenas informadas pelo usuário. A posição 01 recebe a primeira dezena informada, a posição 02 recebe a segunda e assim por diante.

A notação  $v-k-t-p(x)$  descreve a matriz.  $v$  é a quantidade de dezenas do grupo;  $k$  é a quantidade de dezenas em cada jogo;  $t$  é a garantia ou faixa-alvo;  $p$  é a quantidade de dezenas do sorteio que precisa estar dentro do grupo para que a garantia seja considerada; e  $x$  é a quantidade de jogos gerados.

## 12.1. Como aplicar uma matriz

Depois de escolher uma matriz, informe exatamente a quantidade de dezenas indicada pelo parâmetro  $v$ . O Portal deve rejeitar quantidade menor ou maior, dezenas duplicadas, valores fora do universo da modalidade e matrizes incompatíveis.

A ordem informada é importante porque define as posições. Por exemplo, se a matriz contém a linha 01, 02, 03, 04, 08, 09, o Portal substituirá esses índices pela primeira, segunda, terceira, quarta, oitava e nona dezenas do grupo informado.

O resultado correto é uma lista de jogos reais, e não apenas a lista de índices do arquivo TXT. O Portal deve informar a quantidade de jogos, o tamanho de cada jogo, a garantia declarada, as dezenas utilizadas e o custo estimado quando houver preço disponível.

## 12.2. Gerar Grupo Preditivo

Depois de selecionar uma matriz, o usuário pode preencher as dezenas manualmente ou clicar em **Gerar Grupo Preditivo**. O botão consulta o ranking estatístico do escopo selecionado e preenche automaticamente o grupo-base.

O grupo é formado na ordem do ranking: as primeiras posições correspondem às dezenas com melhores frequências, participação e indicadores estatísticos disponíveis no escopo; as posições seguintes preservam a parcela complementar da regra  $70/30$ , incluindo itens de menor frequência ou maior atraso para diversificação. Essa ordem é mantida deliberadamente porque a matriz trabalha com **posições**. A primeira dezena exibida ocupa a posição 01 da matriz, a segunda ocupa a posição 02 e assim por diante.

A quantidade gerada é exatamente o valor  $v$  da matriz selecionada. O Portal remove duplicidades e não permite que o grupo fique menor ou maior que a exigência da matriz. O usuário pode revisar ou editar o grupo antes de clicar em **Validar e gerar jogos**.

O Grupo Preditivo é uma sugestão baseada em dados históricos do escopo; não é uma previsão garantida e não assegura premiação.

### 12.3. Matriz de Acesso das Matrizes

A autorização das Matrizes & Fechamentos é definida exclusivamente pela quantidade de jogos que a matriz gera. A modalidade não altera essa regra.

| Perfil                                                  | Acesso                                          | Quantidade na base atual |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------|
| Visitante sem login                                     | Matrizes que geram até 10 jogos ( $x \leq 10$ ) | 36                       |
| Usuário autenticado sem plano mensal ou anual           | Matrizes que geram até 30 jogos ( $x \leq 30$ ) | 85                       |
| Administrador ou assinante com plano mensal/anual ativo | Todas as matrizes disponíveis                   | Todas                    |

O servidor aplica essa regra na listagem e também no momento de aplicar a matriz. Portanto, não é possível liberar uma matriz apenas alterando filtros ou códigos no navegador. Matrizes suspensas continuam indisponíveis para usuários comuns.

### 12.4. Catálogo de matrizes

O menu **Matrizes & Fechamento** deve apresentar as matrizes por modalidade, parâmetros, quantidade de dezenas do grupo, quantidade de dezenas por jogo, garantia e número de jogos. Como existem centenas de arquivos TXT, eles devem ser importados, validados e catalogados antes de serem disponibilizados.

O arquivo TXT original deve permanecer privado e versionado. O catálogo normalizado deve registrar a origem, o hash, a versão, o estado da matriz e eventuais erros de importação. Matrizes inválidas ou incompatíveis não devem ser executadas.

O antigo botão **Pré-visualizar jogos** pode mostrar a estrutura de posições. Para gerar os jogos reais, utilize a ação **Aplicar matriz às minhas dezenas** depois de preencher e validar o grupo.

Super Sete e Federal possuem estruturas próprias. A Super Sete trabalha com dígitos distribuídos em sete colunas, enquanto a Federal trabalha com cinco posições DM–M–C–D–U. Portanto, essas modalidades precisam de adaptadores específicos e não devem ser tratadas como uma matriz comum de dezenas.

Antes de utilizar uma matriz, confira:

- modalidade;
- quantidade de dezenas do grupo;

- quantidade de dezenas por jogo;
- quantidade de jogos gerados;
- cobertura informada;
- custo total estimado.

## 13. Simulador de Jogos

O Simulador permite testar combinações, comparar quantidades e preparar jogos de acordo com os parâmetros selecionados. Sempre confira se a quantidade de dezenas e a modalidade estão corretas antes de utilizar o resultado.

## 14. Conferência de Jogos

A **Conferência de Jogos** compara as apostas informadas com um ou mais resultados oficiais. O modo padrão é **Último Sorteio**. A tela também permite conferir um ciclo fechado, todo o histórico, concursos especiais ou um intervalo personalizado.

### 14.1. Opção de conferência

O campo **Opção de conferência** apresenta todas as modalidades de consulta no mesmo seletor:

- **Último Sorteio:** confere contra o resultado mais recente disponível.
- **Ciclo Atual/FECHADO:** confere contra todos os concursos que pertencem ao ciclo atual materializado.
- **Todo o Histórico:** confere todos os concursos históricos disponíveis.
- **Concursos Especiais:** filtra concursos identificados pela classificação oficial da base e pelos calendários especiais recorrentes conhecidos da modalidade.
- **Intervalo Customizado:** ao escolher esta opção, aparecem os campos **Concurso inicial** e **Concurso final**. Esses campos permanecem ocultos nas demais opções.

Os seletores de concurso inicial e final são preenchidos com os concursos disponíveis da modalidade. O Portal valida se o concurso inicial não é maior que o concurso final antes de iniciar a conferência.

### 14.2. Informar ou carregar jogos

Os jogos podem ser digitados na área **Jogos/Grupos — um por linha** ou carregados por meio do botão **Carregar TXT ou CSV**. No CSV, o Portal tenta identificar automaticamente as colunas

**Dezenas, Jogo, Aposta** ou, no caso da Super Sete, as colunas **C1 a C7**.

Exemplo de entrada:

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

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

### 14.3. Resultado exibido

A tela apresenta uma tabela resumida com uma linha por concurso e colunas de acertos iniciando em zero. A última coluna informa o campo complementar, quando aplicável, como Mês, Time ou Trevo. A coluna **Status** informa **Premiado** ou **Não Premiado** conforme as regras configuradas para a modalidade. A linha **TOTAIS** soma a distribuição de acertos de todos os concursos conferidos.

Para evitar que o navegador fique lento em ciclos extensos ou com muitos jogos, o detalhamento individual por jogo/grupo não é renderizado automaticamente na página. O Portal mantém esse detalhamento preparado no processamento para exportação.

### 14.4. Exportações CSV

Depois da conferência, ficam disponíveis dois botões:

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

Os dois arquivos são compatíveis com o Excel 365 pt-BR, usam UTF-8 com BOM, separador ponto e vírgula, timestamp no nome e rodapé institucional.

A conferência é uma ferramenta auxiliar. Ela não substitui a conferência oficial do comprovante e do resultado publicado pela CAIXA.

## 15. Downloads

A área Downloads pode apresentar materiais gratuitos, materiais para usuários autenticados e materiais para assinantes ou compradores individuais. O acesso real é validado pelo servidor.

Os arquivos podem incluir matrizes, planilhas, PDFs, conferidores e pacotes ZIP. Os nomes recebem timestamp para evitar que downloads repetidos sejam confundidos.

## 16. Login, Planos e assinatura

O RJS Portal foi organizado em três perfis de acesso. Assim, o visitante pode conhecer a qualidade das análises antes de criar uma conta, o usuário cadastrado pode experimentar recursos ampliados e o assinante ativo pode utilizar o conjunto completo de ferramentas disponíveis no Portal.

### 16.1. O que cada perfil pode utilizar

| Perfil                 | Quem é                                                             | O que pode utilizar                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Público</b>         | Visitante sem login                                                | Dashboard, resultados, histórico, estatísticas públicas, análises por escopo e 10 sugestões nas quantidades públicas de cada modalidade. Também pode visualizar a área de Downloads e identificar quais materiais são gratuitos, autenticados ou pagos. |
| <b>Cadastrado</b>      | Usuário com conta criada e sessão ativa                            | Tudo do perfil Público, além de grupos intermediários de dezenas conforme a modalidade, 10 sugestões e possibilidade de adquirir materiais ou matrizes individualmente quando essa opção estiver disponível.                                            |
| <b>Assinante ativo</b> | Usuário autenticado com assinatura confirmada e dentro da validade | Tudo dos perfis anteriores, grupos maiores, até 100 sugestões por geração, Downloads autorizados, matrizes, planilhas, materiais protegidos e os demais recursos incluídos no plano vigente.                                                            |

O administrador possui as permissões administrativas próprias da função. Essas permissões não devem ser confundidas com os benefícios comerciais da assinatura.

### 16.2. Quantidade de dezenas ou dígitos por perfil

Os limites abaixo mostram como o acesso cresce conforme o usuário avança de visitante para cadastrado e, depois, para assinante. A modalidade Federal mantém suas cinco DZ de Milhar, e a Super Sete mantém sua lógica própria de sete colunas e dígitos.

| Modalidade          | Público        | Cadastrado        | Assinante ativo                              |
|---------------------|----------------|-------------------|----------------------------------------------|
| <b>Lotofácil</b>    | 15             | 15, 16, 17        | 15 a 19                                      |
| <b>Mega-Sena</b>    | 6              | 6, 7, 8           | 6 a 20, 25 ou 30                             |
| <b>Quina</b>        | 5              | 5, 6, 7           | 5 a 20, 25, 30 ou 40                         |
| <b>Lotomania</b>    | 50             | 50                | 50, 55, 60, 65, 70 ou 75                     |
| <b>Dupla Sena</b>   | 6              | 6, 7, 8           | 6 a 25                                       |
| <b>Dia de Sorte</b> | 7              | 7, 8, 9           | 7 a 16                                       |
| <b>Super Sete</b>   | 7 dígitos      | 7, 8 ou 9 dígitos | 7 a 21 dígitos                               |
| <b>+Milionária</b>  | 6              | 6, 7 ou 8         | 6 a 20 ou 25                                 |
| <b>Timemania</b>    | 10             | 10                | 10, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 25, 30, 35 ou 40 |
| <b>Federal</b>      | 5 DZ de Milhar | 5 DZ de Milhar    | 5 DZ de Milhar                               |

### 16.3. Quantidade de jogos sugeridos

Visitantes e usuários apenas cadastrados podem gerar **10 sugestões** por vez. O assinante ativo pode escolher **10, 20, 30, 40, 50 ou 100 sugestões**, de acordo com a disponibilidade da modalidade.

Essa ampliação é importante para quem deseja comparar mais combinações, montar grupos para matrizes, testar diferentes tamanhos de aposta e trabalhar com maior variedade dentro do escopo selecionado. O aumento da quantidade de sugestões não significa aumento de garantia de premiação; ele oferece mais possibilidades de análise e organização.

### 16.4. O que está incluído na assinatura

O Plano Mensal e o Plano Anual foram pensados para usuários que desejam utilizar o Portal de forma mais completa. Conforme o plano vigente e a confirmação do pagamento, o assinante poderá ter acesso a:

- grupos maiores de dezenas nas modalidades que permitem essa funcionalidade;

- até 100 jogos ou grupos sugeridos em uma geração;
- matrizes, planilhas, conferidores e outros materiais disponíveis na área de Downloads;
- materiais protegidos para assinantes;
- compras individuais de materiais quando essa alternativa for oferecida;
- acompanhamento de resultados, estatísticas e sugestões dentro do escopo escolhido;
- renovação e controle da validade da assinatura pelo Portal.

O conteúdo efetivamente liberado é controlado pelo Portal e pode ser ampliado ou ajustado conforme novos produtos e materiais sejam publicados. A tabela de acesso informa os limites planejados por perfil, enquanto a sessão do usuário e a autorização do servidor determinam o acesso efetivo.

## 16.5. Como assinar

1. Crie sua conta no Portal utilizando 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 apresentadas no Checkout da InfinitePay.
6. Finalize o pagamento utilizando os dados solicitados pelo provedor.
7. Aguarde a confirmação automática do pagamento e atualize sua sessão no Portal.

O usuário deve utilizar seus próprios dados de cadastro. O Checkout pode solicitar informações adicionais exigidas pelo provedor de pagamento, inclusive dados de cobrança. Essas informações são processadas no ambiente do provedor e não alteram a finalidade do Portal.

## 16.6. Confirmação, validade e renovação

A liberação dos recursos depende da confirmação do pagamento pelo provedor e do processamento do webhook. Por isso, o pagamento pode ser aprovado no Checkout antes de aparecer como liberado no Portal.

Quando a assinatura estiver ativa, o Portal poderá exibir a situação e a quantidade de dias restantes. Em caso de renovação antes do vencimento, o período pode ser somado ao saldo vigente, conforme a regra operacional configurada. Após o vencimento, o acesso de assinante pode ser encerrado automaticamente no próximo login ou na próxima verificação do sistema.

Caso o acesso não apareça imediatamente, saia da conta, entre novamente e consulte a área de assinatura. Se o problema continuar, o administrador deverá verificar o pedido, o evento do

webhook e a concessão de acesso no painel administrativo.

## 16.7. Por que vale a pena criar uma conta ou assinar?

O visitante consegue conhecer o Portal gratuitamente. O cadastro amplia a experiência e permite utilizar grupos intermediários. A assinatura é indicada para quem precisa de maior volume, mais variedade e acesso organizado a materiais de apoio.

Em vez de limitar o usuário a uma única sugestão ou a um grupo pequeno, o assinante pode trabalhar com diferentes tamanhos de grupos, gerar mais opções de jogos, baixar materiais autorizados e estruturar melhor suas matrizes e fechamentos. O benefício principal é reunir **análise, variedade e ferramentas** em um único ambiente, sempre respeitando o escopo de concursos escolhido.

## 17. Perguntas frequentes

### Por que as sugestões mudam quando altero o Escopo?

Porque o Escopo define quais concursos participam das análises.

### O Ciclo Atual usa todo o histórico?

Não. Ele usa somente o intervalo do início do ciclo até o último concurso.

### O RJS Score prevê o próximo resultado?

Não. Ele apenas organiza candidatos com base em indicadores históricos.

### Uma dezena atrasada está obrigada a sair?

Não. Atraso é uma medida histórica, não uma obrigação matemática.

### Por que preciso fazer login para grupos maiores?

O Portal limita recursos de maior volume a usuários autenticados ou autorizados.

### Por que o pagamento não apareceu imediatamente?

A liberação depende da confirmação do provedor e do processamento do webhook. Consulte o status da assinatura e atualize a sessão.

### Onde encontro o manual?

O Manual do Usuário pode ser aberto pelo botão Ajuda no topo do Portal.

## 18. Uso responsável

Utilize o Portal dentro dos seus limites financeiros. Confira os resultados nos canais oficiais da CAIXA e não interprete análises históricas como promessa de ganho.

As análises foram feitas por **MANUS.IM** durante o desenvolvimento e a evolução do Portal.

© 2026 RJS Portal de Loterias — Rubens Souza | [loterias.rjsonline.com.br](https://loterias.rjsonline.com.br)

---

**Documento:** Manual do Usuário do RJS Portal de Loterias

**Versão:** 1.0 — 23/09/2026