



## Ministero per i beni e le attività culturali

Soprintendenza Archeologia belle arti e paesaggio  
per le province di Caserta e Benevento  
CASERTA

Oggetto: Aversa (CE) Intervento di salvaguardia e valorizzazione delle Belle arti, dell'Architettura, dell'Arte contemporanea e del Paesaggio. *Lavori di restauro conservativo dei dipinti sui tela della Chiesa SS. Annunziata di Aversa.* Finanziamento D.M. 03/12/2018- Finanziato sul cap. 7434/4 O/A 51 Esercizio finanziario 2018- esercizio di gestione 2019 di € 50.000 ( euro cinquantamila/00) CUP F37E19000120001 CIG79439345B7  
Responsabile unico del procedimento: dott. Luigi Onofrio Pastore

### VERBALE SORTEGGIO PUBBLICO DEL GIORNO 11/09/2019

L'anno duemiladiciannove il giorno 11 del mese di settembre alle ore 11,00 il Rup dott. Luigi Onofrio Pastore alla continua presenza dei seguenti dipendenti testimoni noti ed idonei dott. Ing. Oreste Graziano, dott.ssa Paola Coniglio e dott.ssa Gelsomina Crudale

dichiara aperta la seduta di selezione mediante sorteggio pubblico dei n. 10 operatori da invitare alla procedura negoziata in oggetto.

#### PREMESSO CHE:

- con determina a contrarre MiBAC|MiBAC\_SABAP-CE |30/7/2019 0010295-I è stata autorizzato l'espletamento di una procedura negoziata ai sensi dell'art. 36 comma 2 lett. b) del D.lgs. n.50 del 2016 per l'affidamento dei lavori in oggetto con individuazione degli operatori da invitare mediante indagine di mercato con avviso pubblico prot.MiBAC|MiBAC\_SABAP-CE | 23/08/2019|0011540-I pubblicato in data 23/08/2019 sul sito Mibac e sul sito della Soprintendenza Sezione Amministrazione trasparente-” Bandi di gara e contratti” con scadenza 09.9.2019 ore 12,00;
- l'art 10 del citato Avviso pubblico stabiliva di procedere a sorteggio pubblico per la scelta di n. 10 operatori, qualora le manifestazioni d'interesse pervenute ed ammesse risultassero di numero superiore a 10;
- entro il termine previsto del 9.9.2019 ore 12,00 sono pervenute n.56 manifestazioni d'interesse conformi e quindi ammesse al sorteggio mentre n 1. non conforme in quanto pervenuta oltre il termine previsto dall'avviso pubblico e conseguentemente esclusa;
- con separato avviso prot. MiBAC|MiBAC\_SABAP-CE |10/09/2019|0012248-T pubblicato sul sito Mibact e sul sito della Sabap per le province di Caserta e Benevento in data 10.9.2019 è stata comunicata la data del sorteggio, indicendolo per le ore 11,00 del giorno 11.9.2019 presso la sede della Sabap, viale Douhet 2/a Palazzo reale di Caserta;
- alla data dell'11.9.2019 alle ore 11,00 non risultano presenti operatori economici;
- secondo l'ordine cronologico di arrivo della pec inviata dagli operatori che hanno validamente manifestato istanza di partecipazione è stato predisposto, in seduta riservata, l'elenco recante la denominazione dell'operatore economico ed il relativo numero ad esso associato, che sarà utilizzato per il sorteggio. Tale elenco, riportante un numero di protocollo non sarà reso noto fino alla scadenza della presentazione delle offerte stabilita nella lettera d'invito;
- per garantire la massima trasparenza, tracciabilità ed imparzialità si è scelto di utilizzare per l'effettuazione del sorteggio l'applicativo “Generatore numeri casuali”, messo a disposizione dalla Regione Emilia Romagna sul proprio Portale Informatico all'indirizzo: [http://www.regione.emilia-romagna.it/sin\\_info/generatore..](http://www.regione.emilia-romagna.it/sin_info/generatore..) L'utilizzo di tale applicativo presuppone la scelta del seme generatore che garantisca la casualità dei numeri sorteggiati, che, come previsto nell'art. 11



Ministero  
dei beni e delle  
attività culturali  
e del turismo

Palazzo Reale – Viale Douhet, 2/A – 81100 Caserta

Tel. 0823 277111 fax 0823 354516 email [sabap-ce@beniculturali.it](mailto:sabap-ce@beniculturali.it) Pec [mibac-sabap-ce@mailcert.beniculturali.it](mailto:mibac-sabap-ce@mailcert.beniculturali.it)  
Sito web [www.sopri-caserta.beniculturali.it](http://www.sopri-caserta.beniculturali.it)

*Luigi Onofrio Pastore*

dell'Avviso è individuato nel primo numero, composto da una o due cifre, estratto sulla Ruota di Napoli il giorno 10.9.2019 estrazione serale ore 20,00 che è costituito dal numero 17;

### TUTTO CIO' PREMESSO

si procede, avendo già esaminato in seduta riservata le dichiarazioni pervenute e avendo già formato l'elenco di quelle risultate regolari, alle operazioni di sorteggio pubblico, impostando il sistema di cui al sito [http://www.regione.emilia-romagna.it/sin\\_info/generatore](http://www.regione.emilia-romagna.it/sin_info/generatore) per la generazione di n. 10 numeri casuali con il seguente seme generatore:17 (che corrisponde al primo numero estratto Ruota di Napoli del giorno 10.9.2019 ore 20,00)

I numeri sorteggiati risultano :41,45,43,15,3,32,27,16,5,6

Saranno pertanto invitate a partecipare alla successiva procedura negoziata gli operatori economici contraddistinti da tali numeri così come riportati nell'elenco riservato.

Il diritto di accesso ai nominativi dei dieci operatori economici corrispondenti ai numeri sorteggiati è differito alla scadenza del termine per la presentazione delle offerte, che sarà fissato nella successiva lettera d'invito.

Si allega al presente verbale, di cui costituisce parte integrante, la documentazione relativa alle operazioni svolte sul portale estratta dal sito: [http://www.regione.emilia-romagna.it/sin\\_info/generatore](http://www.regione.emilia-romagna.it/sin_info/generatore).

Il RUP

(dott. Luigi Onofrio Pastore)



dott. Ing. Oreste Graziano



dott.ssa Paola Coniglio



dott.ssa Gelsomina Crudale



VISTO  
IL SOPRINTENDENTE  
(arch. Salvatore Buonomo)



Ministero  
dei beni e delle  
attività culturali  
e del turismo



## Risultato generazione

Generazione di **10 numeri distinti** nell'intervallo [ **1, 56** ]

Parametri del generatore: *seme* = **17**, *m* = **2147483647**, *a* = **1103515245**

Ulteriori informazioni sul tipo di generatore implementato.

 Scarica l'elenco dei numeri

41  
45  
43  
15  
3  
32  
27  
16  
5  
6

GENERA ALTRO NUMERO

Pr. de  
M. de  
P. de

 Regione Emilia-Romagna

Recapiti

URP

Regione Emilia-Romagna

Viale Aldo Moro, 52

40127 Bologna

Centralino 051 5271

Numero verde: 800.66.22.00

Scrivici: email - PEC

## NAZIONALE 22 49 61 25 80

Estrazione Lotto oggi martedì 10 settembre 2019: i numeri vincenti

## Estrazione n°109 del 10/09/2019

BARI	81	36	73	71	63
CAGLIARI	55	70	15	42	9
FIRENZE	2	46	4	49	65
GENOVA	16	3	78	69	36
MILANO	28	33	54	59	12
NAPOLI	17	78	53	75	42
PALERMO	51	40	72	73	47
ROMA	83	66	58	22	21
TORINO	34	82	29	35	12
VENEZIA	24	28	32	68	84
NAZIONALE	22	49	61	25	80

Estratto il numero 73 su Bari dopo 51 estrazioni; il numero 46 su Firenze dopo 89 estrazioni; il numero 33 su Milano dopo 63 estrazioni; il numero 17 su Napoli dopo 62 estrazioni.

## 10eLotto, i numeri di martedì 10 settembre 2019

Uno sguardo infine al 10eLotto. Poco dopo le ore 20:00 di stasera conosceremo la combinazione estratta, il numero Oro e il Doppio Oro.

Combinazione vincente 10eLotto: 2 3 16 17 24 28 33 34 36 40 46 51 55 66 70 73  
78 81 82 83

Numero Oro: 81

Doppio Oro: 81 36

lotto oggi, superenalotto oggi, numeri lotto oggi, combinazione superenalotto oggi martedì 10 settembre 2019, lotto di martedì 10 settembre 2019, estrazioni lotto, estrazioni superenalotto oggi, superenalotto martedì 10 settembre 2019, numeri 10elotto oggi, martedì 10 settembre 2019 estrazioni lotto, estrazioni lotto, estrazioni superenalotto, ultima estrazione superenalotto

Today è in caricamento

È subito che un computer, in quanto macchina assolutamente priva di arbitrio (ovvero deterministica), non è in grado di generare dei numeri casuali nel senso letterale del termine. Si può fare è realizzare un algoritmo che generi una sequenza di numeri avente le stesse proprietà statistiche di una sequenza di numeri casuali. In pratica la sequenza generata ha lo stesso valore di una sequenza realmente casuale, ma il fatto che si utilizzi un algoritmo implica che è possibile ricreare la stessa sequenza fornendo all'algoritmo lo stesso valore iniziale (chiamato appunto

seed). Più corretto parlare di generatori di numeri *pseudo*-casuali anziché di numeri casuali veri e propri. È importante per la bontà della sequenza è la scelta dei valori di  $a$ ,  $c$  e  $m$ . Nel caso di questo sito i valori scelti sono stati tratti dalla letteratura e sono:  $m=2147483647$  ( $2^{31}-1$ ),  $a=1103515245$  e  $c=0$ . Un generatore di Lehmer, ovvero sia un generatore *congruenziale moltiplicativo*, a partire dal seme identificato con  $X_0$ , è definito in termini ricorsivi nel seguente modo:

$$X_{k+1} = (aX_k + c) \bmod m, k > 0$$

generati appartengono all'intervallo  $[0, m-1]$  e  $m$  è un numero intero. I numeri interi maggiori o uguali a 0 e minori di  $m$  sono chiamati numeri interi. È importante per la bontà della sequenza è la scelta dei valori di  $a$ ,  $c$  e  $m$ . Nel caso di questo sito i valori scelti sono stati tratti dalla letteratura e sono:  $m=2147483647$  ( $2^{31}-1$ ),  $a=1103515245$  e  $c=0$ . La generazione deve gestire i casi di *overflow* che possono capitare durante la moltiplicazione  $aX_k$ . Dato che dopo la moltiplicazione si esegue una operazione di modulo l'overflow può essere evitato distribuendo la moltiplicazione su più parti e i termini più significativi (ovvero le cifre più a sinistra). Per fare ciò si può usare l'algoritmo di Schrage (vedi listato). È un tratto della classe, in linguaggio C++, che implementa il generatore presente su questo sito (si noti che la sequenza genera numeri reali tra 0 e 1 (1 escluso) in quanto divide il valore generato per  $m$ ):

```
class CLCG {
public:
    long Seed, M, A;

    CLCG()
    {
        Seed = 1;
        M = 2147483647; // 2^31-1
        A = 1103515245;
    }

    double GetNextValue()
    {
        // ALGORITMO DI SCHRANGE
        long Q, Z, lo, hi, test;
        Q = M / A;
        Z = M % A;
        hi = Seed / Q;
        lo = Seed % Q;
        test = A*lo - Z*hi;
        Seed = (test > 0) ? test : test + M;
        return (double) Seed / M;
    }
};
```

Segue un breve programma che usa la classe precedente e con cui si possono riprodurre le sequenze di numeri generate da questo sito:

```
void main(void) {
    CLCG LCG;
    long min, max, n;
    cout << "Min? "; cin >> min;
    cout << "Max? "; cin >> max;
    cout << "Seme? "; cin >> LCG.Seed;

    cout << "Quanti numeri? "; cin >> n;
    cout << "ATTENZIONE: non si eliminano i duplicati" << endl;
    while (n-->0)
        cout << long(min + LCG.GetNextValue() * (max-min) + 0.5) << endl;
}
```