



pag.

## **DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA**

- Descrizione generale di Lottobusiness 7..... 3

## **ESTRAZIONI**

- Inserimento/Modifica..... 5
- Consultazione..... 5
- Aggiorna da file..... 6
- Aggiornamento da internet..... 6
- Esporta file..... 6
- Stampa..... 6

## **STATISTICHE**

- Accoppiamento ambate..... 7
- Ritardi..... 7
- Ritardi multilivello..... 7
- Ritardi in posizione determinata..... 7
- Frequenze..... 8
- Frequenze in posizione determinata..... 8
- Ricerca numeri..... 8
- Numeri simpatici..... 8
- Numeri precursori..... 8
- Ritardi di posizione..... 8
- Ritardo/frequenza degli ambi..... 9
- Formazioni per ambo..... 9
- Ritardo/frequenza dei terni..... 9
- Formazioni per terno..... 10
- Formazioni classiche..... 10

## **PREVISIONI**

- Ambate..... 12
- Formazioni in ritardo per ambo..... 12
- Formazioni in ritardo per terno..... 12
- Scopri il maggior ritardo per ambo ..... 12
- Scopri il maggior ritardo per terno ..... 12

## **METODI**

- CCStat..... 13
- Ritardi sincroni di livello..... 17
- Precursori (Extended)..... 18
- Ritardo/frequenza..... 18



pag.

## **SISTEMI E GIOCA TE**

- Sistemi ridotti..... 19
- Sistemi ortogonali.....20
- Calibrazione stampa schedina..... 21
- Gioca - memorizza bollette.....22
- Verifica vincite..... 23

## **STRUMENTI**

- Progressioni.....24
- Tabella vincite..... 25
- Grafico ritardi e frequenze..... 25
- Restrizioni di ricerca.....26
- Opzioni..... 27
- Sito web di Lottobusiness..... 27
- Url Predefinita..... 27
- Colori..... 27
- Ripristina tutti i pannelli..... 27

## **SUPERENALOTTO**

- Visualizza sestine.....28
- Ritardi.....28
- Frequenze..... 28
- Ricerca numeri..... 28
- Numeri simpatici..... 28

## **GLOSSARIO DELLA TERMINOLOGIA DEL LOTTO**

- Glossario..... 29

## **CONSIGLI PER L'USO**

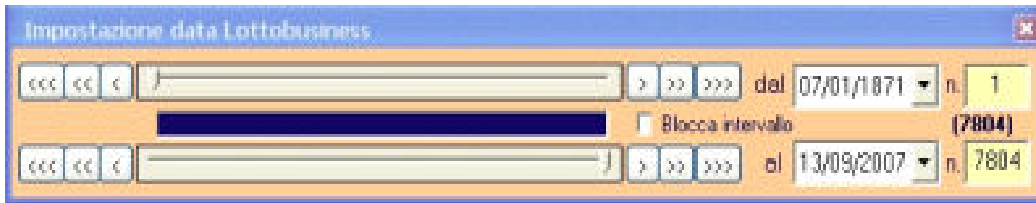
- Consigli generali per l'uso di Lottobusiness..... 42

## DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA

### Descrizione generale di Lottobusiness 7

Appena si esegue l'applicazione, appare in alto a destra il pannello delle impostazioni che servirà per impostare le date di ricerca nei vari moduli che compongono Lottobusiness: le estrazioni in archivio partono dal **7 Gennaio 1871**.

Per variare le date di inizio e fine ricerca, si può procedere in 4 modi:



- **tramite gli sliders** (o cursori): trascinare lo slider e servirsi delle frecce <-<-<<< e >>>>->>> per uno spostamento più preciso (1 – 10 – 100 estrazioni)
- **impostando direttamente la data** cliccando su giorno/mese/anno
- se si preme la freccia verso il basso accanto a ciascuna data **appare un calendario**: un clic sul mese fa apparire la lista dei mesi – un click sull'anno fa apparire 2 frecce con le quali impostare gli anni stessi – cliccare infine sul giorno prescelto
- si può infine **impostare direttamente il numero progressivo** dell'estrazione

Spuntando la casella “**blocca intervallo**” si ha la possibilità di considerare un periodo fisso (ad es. 1000 o 2000 o più estrazioni) in posizioni temporali diverse del periodo estrazionale impostato.

Sulla sinistra appare una tabella con il riepilogo del menù statistiche tramite la quale è possibile accedere rapidamente ai vari form oppure avere una breve spiegazione dell'elaborazione indicata; se non si desidera utilizzare questa tabella è possibile nascerla togliendo il segno di spunta nella scheda **Opzioni** accessibile dal menù **Strumenti**

Al centro della finestra principale del programma, troviamo il pulsante **Aggiornamento archivio da internet** che consente un collegamento veloce alla procedura dedicata e una tabella con il riepilogo delle eventuali **restrizioni attive** nelle ricerche statistiche, descritte nell'apposita sezione.

In basso a sinistra si trovano 2 comodi pulsanti:



Il pulsante **Riduci** serve a ridurre l'applicazione ed il pannello impostazioni delle date in una barra centrata sulla parte superiore dello schermo, minimizzando lo spazio occupato e mantenendo tutti i menù visibili; un click sullo stesso pulsante ripristina lo stato iniziale. Il pulsante **Colori** invece serve a personalizzare il colore di fondo di finestre, liste ed etichette.

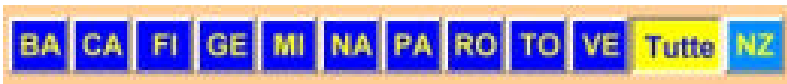
Lottobusiness è composto da ben **49 moduli di ricerca/impostazioni**, ognuno con la sua ben precisa funzione: In quasi tutti i moduli ricerca sono presenti i pulsanti:



- **Freccia verde:** quando è abilitato, è possibile iniziare l'elaborazione premendolo; viceversa, se è disabilitato, significa che mancano alcuni dati essenziali.
- **Stampante:** permette di eseguire la stampa del risultato dell'elaborazione
- **TXT:** esporta il risultato dell'elaborazione in un file di testo
- **?** : accede agli argomenti dell'help in linea
- **Gioca:** apre la schermata per memorizzare/stampare una o più bollette

**Posizionando brevemente il cursore** su un pulsante, una lista o un'etichetta, **appare una descrizione sintetica** della funzione di tale oggetto.

Sono presenti in ciascun modulo anche i **pulsanti per la scelta delle ruote** da prendere in considerazione:



Mentre le **10 ruote tradizionali** sono selezionabili contemporaneamente, la **Nazionale** deve essere l'unica selezionata a causa della diversa base estrazionale a disposizione; l'opzione **Tutte** equivale alla selezione delle 10 ruote tradizionali.

In alcune ricerche non è presente l'opzione **Tutte**: questo caso significa che la ricerca selezionata, per motivi di congruenza dei risultati, non prevede la selezione multipla ed in tal caso sarà possibile selezionare **una ruota sola**.

Quando possibile, è presente nel form anche l'opzione **Posizione determinata**



Se spuntata, è necessario selezionare una o più posizioni estrattive, cliccando sul rispettivo numero, per limitare le ricerche a tali posizioni (nell'esempio sono considerate solamente le posizioni 1,4 e 5); se vengono selezionate tutte, si ha lo stesso risultato dell'elaborazione standard.

È presente, quando necessaria, anche una **barra di scorrimento** che mostra la percentuale dell'elaborazione svolta.

In quasi tutte le schede, una volta terminata l'elaborazione, è possibile cliccare sulla descrizione della colonna che ci interessa per variarne l'ordinamento (crescente o decrescente)

È possibile **aprire un massimo di 12 schede contemporaneamente**, per facilitare il confronto tra i vari risultati di ogni elaborazione: la scheda principale del programma resterà sempre in secondo piano, quindi è consigliabile posizionarla nelle parte alta dello schermo, per averla sempre a portata di mouse.

Nelle schede "Formazioni per ambo" e "Formazioni per terno" (presenti nel menù ricerche statistiche), sono richiesti alcuni minuti di attesa in caso si selezionino le opzioni dalle cinque in su in abbinamento a tutti i 90 numeri.

Infine, per una corretta visualizzazione dei vari moduli, è necessario impostare una risoluzione dello schermo di almeno 800x600 pixel (consigliato 1024x768) e 65.000 colori.

## ESTRAZIONI

### Inserimento/modifica estrazioni

La procedura permette l'inserimento delle singole estrazioni, calcolando automaticamente la data in base ai giorni estrazione (martedì, giovedì e sabato), scelti nella scheda opzioni richiamabile dalla maschera di inserimento.

Per inserire una nuova estrazione: fare clic su **<Nuova Estrazione>** quindi inserire i numeri uno alla volta e, in caso di anticipo o posticipo dell'estrazione, modificare la data con le frecce destra e sinistra; a questo punto cliccare su **<Memorizza>**

In alternativa è possibile incollare nella casella apposita una serie di numeri precedentemente memorizzata negli appunti: si può ad esempio copiare tali numeri da internet, su uno dei siti che pubblicano regolarmente le estrazioni.

Per copiare una serie di numeri negli appunti è necessario posizionarsi con il cursore in alto a sinistra sulla tabella che contiene i numeri da copiare, quindi tenendo premuto il tasto sinistro del mouse trascinarlo in basso a destra, fino a quando tutti i numeri risultano evidenziati; a questo punto lasciare il tasto del mouse e premere **<CTRL+C>**, quindi posizionarsi nella casella di input, premere **<CTRL+V>** e cliccare su **<Inserisci>** quindi **<Memorizza>**

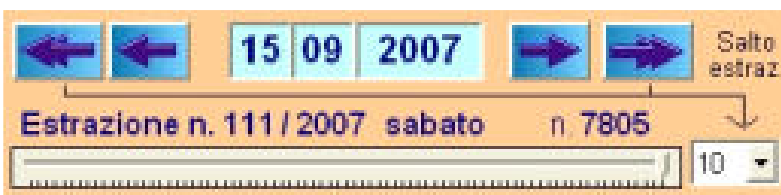
È sempre possibile correggere eventuali memorizzazioni errate posizionandosi, con le frecce oppure con il comodo slider, sull'estrazione desiderata, quindi cliccare su **<Correggi>**, apportare le modifiche desiderate e cliccare **<Memorizza>**

Una volta terminata l'immissione, il programma verifica che siano stati inseriti correttamente tutti i numeri e che non ne esistano di uguali su di una stessa ruota.

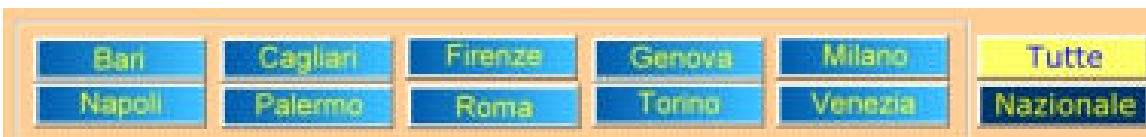
Può anche succedere che una estrazione prevista per il tal giorno, non venga effettuata: in tal caso bisognerà memorizzare ugualmente l'estrazione, lasciando tutte le caselle in bianco (il programma chiederà conferma); se invece viene posticipata o anticipata è necessario modificare la data, premendo le frecce destra (per aumentare) o sinistra (per diminuire), accanto alla data.

### Consultazione estrazioni

Per consultare le estrazioni in archivio fare clic sui pulsanti con le frecce accanto alla data



(le frecce singole spostano di +/- una estrazione le frecce doppie spostano di +/- il numero di estrazioni indicato nella casella a discesa (variabile da 10 a 100 estrazioni) oppure **utilizzare lo slider**  
Cliccando sui nomi delle ruote singole (pulsanti con fondo azzurro)



si visualizzano 10 estrazioni alla volta; è possibile visualizzare in tempo reale i vari gruppi (decine - cadenze - figure...) cliccando sui pulsanti con fondo marrone corrispondente e sui numeri disponibili (pulsanti con fondo verde) a seconda del tipo di visualizzazione scelta.

Cliccando sul pulsante **Somme e distanze**



si accede ad una tabella con i dettagli di somme e distanze dell'estrazione corrente, con la possibilità di creare grafici che evidenziano in maniera intuitiva le variazioni dei parametri.

In caso di visualizzazione dell'estrazione completa (quindi di <Tutte le ruote>), sono disponibili i pulsanti con fondo viola che analizzano l'estrazione mostrando:

- numeri ripetuti
- ambi ripetuti
- estrazioni in formato 1-x-2 a seconda della trentina di appartenenza
- usciti su 90
- non usciti su 90
- pari e dispari
- usciti la scorsa estrazione
- non usciti la scorsa estrazione

É possibile visualizzare tutte le estrazioni (anche ordinate, spuntando l'apposita casella), indipendentemente dalla impostazione iniziale di gestione degli archivi.

## Aggiorna da file

Per aggiornare gli archivi estrazioni a partire **da un file scaricato da internet** oppure da un **file di backup** esportato in precedenza: è necessario aprirlo con il pulsante "**Apri...**", quindi, se il file è considerato valido, si attiva il pulsante "Aggiorna" che, una volta premuto, allinea gli archivi di Lottobusiness all'ultima estrazione presente nel file.

**IMPORTANTE:** per essere aggiornati, devono essere presenti nel sistema almeno gli archivi originali creati al momento dell'installazione; se così non fosse, sarà necessario reinstallare il programma, quindi rieseguire l'aggiornamento.

## Aggiorna da internet

La maniera più veloce per aggiornare gli archivi estrazioni: basta un semplice click sul pulsante **<Scarica aggiornamento dal web>** e la procedura controlla sul sito di Lottobusiness se è presente un aggiornamento. Se esiste, la procedura chiede la conferma e poi allinea gli archivi di Lottobusiness all'ultima estrazione presente sul sito.

## Esporta file

La procedura esporta gli archivi estrazioni presenti nella cartella di Lottobusiness. Per eseguire il backup premere il pulsante "**Esporta**" e memorizzare il file nella cartella desiderata. Tale file potrà essere ripristinato con la procedura "**Aggiornamento da file**".

## Stampa estrazioni

Si può effettuare la stampa delle estrazioni in archivio entro due date predefinite, selezionando eventualmente **la ruota, il mese di riferimento oppure la data precisa**: in questo caso vengono prese in considerazione tutte le estrazioni, tra le date impostate in precedenza, con data uguale (giorno e mese) o immediatamente successiva.

## STATISTICHE

### Accoppiamento ambate

Semplice ma importante procedura che determina, data la ruota, il numero ed il periodo da analizzare, l'accoppiamento più probabile del numero impostato con:

- gli altri 89
- gli altri 9 stessa decina
- gli altri 8 stessa cadenza
- gli altri 9 stessa figura

I risultati vengono mostrati in 4 differenti finestre di riepilogo.

### Ritardi

Si evidenziano i **ritardi** (anche storici) dei numeri, ordinati per ritardo, per numero o per rapporto ritardo attuale/storico.

Scegliendo il ritardo su <TUTTE> si può scegliere tra i **TOP 15 di ogni ruota** spuntando la casella che appare, oppure il ritardo di tutti i 90 numeri per il gioco a TUTTE LE RUOTE (in questo caso togliere il segno di spunta dalla casella Top 15).

Tramite il tasto **Trova** si possono evidenziare fino a 5 numeri nell'elenco prodotto, semplificando eventuali confronti tra statistiche diverse

### Ritardi multilivello

Per "ritardo multilivello" (o **ritardo consecutivo**) si intende il **numero di estrazioni di ritardo di ciascun numero per "x" uscite**; ne consegue che:

- il ritardo a livello 1 è il **ritardo attuale** dell'ambata
- il ritardo a livello 2 è il **ritardo di 2 sortite** dell'ambata
- il ritardo a livello 3 è il **ritardo di 3 sortite** dell'ambata...

Si trovano in questo modo i numeri con scompenso di sortite rispetto alla media (visualizzata sotto ciascuna colonna) di una sortita ogni 18 estrazioni (riferita ad una singola ruota)

### Ritardi in posizione determinata

Questa procedura calcola il ritardo di ogni numero per ciascuna delle 5 posizioni estrattive sulla ruota/e impostata/e.

### Frequenze

Procedura che determina la **frequenza dei 90 numeri** tra le date prefissate.

Alla fine dell'elaborazione sono visualizzati la **quantità di estrazioni analizzate** e la **sortita media teorica** di ciascun numero.

Sotto ciascun valore, c'è una barra colorata che mostra la "**temperatura**" del numero soprastante, secondo la scala visualizzata in fondo al form.

Scegliendo l'opzione <TUTTE> si può scegliere tra i **TOP 15 di ogni ruota** spuntando la casella che appare: verranno mostrate le frequenze dei primi 15 numeri più "**caldi**" (o più "**freddi**" se si è selezionata l'opzione "meno frequenti") su ciascuna delle ruote.

Tramite il tasto **Trova** si possono evidenziare fino a 5 numeri nell'elenco prodotto, semplificando eventuali

confronti tra statistiche diverse

## Frequenze in posizione determinata

Questa procedura calcola la **frequenza di ogni numero per ciascuna delle 5 posizioni estrattive** sulla ruota/e impostata/e e la **somma** (che corrisponde alla frequenza effettiva del numero indicato).

## Ricerca numeri

Si deve inserire almeno un numero da ricercare (la freccia che comanda l'inizio elaborazione diventerà verde), oppure cadenze, decine, figure o gemelli.

Inserire quindi la sorte minima da rilevare (dall'**ESTRATTO** alla **CINQUINA**, a seconda della quantità di numeri inserita).

Una volta immessi i dati richiesti, verranno mostrati la data, la ruota, i numeri rinvenuti e un **quadro statistico** molto interessante che riporta le **uscite teoriche** ed **effettive** per le sorti ricercate, **ritardo attuale e storico**.

Selezionando l'opzione **Posizione determinata**, si avrà la possibilità di ricercare solamente gli **estratti**

In caso si scelga l'opzione <**Tutte**>, una ulteriore scelta permette di svolgere la ricerca GLOBALE (l'elaborazione avviene come nelle singole ruote come sopra descritto) oppure per **RUOTE DISTINTE** (in questo caso viene presentata una tabella riassuntiva dei dati statistici ruota per ruota).

## Numeri simpatici

I **numeri simpatici** sono quelli che più di altri appaiono accanto ad altri determinati numeri nella stessa estrazione o in quelle successive.

Questa procedura permette di rilevarli, immettendo i numeri dei quali vogliamo trovare i simpatici (minimo 1 - max 5, un clic seleziona il numero, un clic successivo lo deselecta).

Si può scegliere se rilevare i simpatici nella **stessa estrazione** oppure nelle **estrazioni successive** (da 1 a 18).

Selezionando la casella <**Usciti nell'estrazione n.**> e cliccando su ok, vengono recuperati i numeri sortiti nell'estrazione e sulla ruota indicate, in modo da poter fare la scansione delle estrazioni effettuate, quindi di rilevare nelle estrazioni successive alla sortita di tali numeri, le frequenze di tutti i 90; usufruendo di questa opzione, è consigliabile effettuare la ricerca sulla ruota dalla quale si sono recuperati i numeri.

## Numeri precursori

I **numeri precursori** (al contrario dei numeri "simpatici" che hanno seguito una determinata ambata nelle estrazioni successive), sono quei numeri **che hanno preceduto la sortita** dell'ambata in questione.

Dopo aver impostato il numero di estrazioni precedenti in cui cercare, sono visualizzati 2 elenchi: nell'elenco a sinistra si evidenziano i precursori di ogni ambata, mentre in quello a destra si ha un riepilogo dei precursori stessi con i numeri che sono stati "**previsti**".

Attenzione: i numeri che sono stati previsti **NON sono i numeri simpatici**, in quanto questi ultimi sono ricercati con un algoritmo differente.

## Ritardi di posizione

Il **ritardo di posizione** si inizia a conteggiare quando un determinato numero occupa una determinata casella nella tabella dei ritardi e **cessa alla sua sortita o alla sortita di uno dei numeri che lo precedono**.



La procedura mette in evidenza, per ogni ruota, il numero interessato, il ritardo cronologico, il suddetto ritardo di posizione ed un valore che è dato dal rapporto dei due ritardi: ne consegue che un numero con **ritardo cronologico** basso può avere un rapporto elevato se tale numero è in vetta da molte estrazioni. Tenere presente che il rapporto max storico (su ruota singola) si aggira attorno allo 0,700 ma che già da 0,300 si possono avere buone probabilità di sortita.

## Ritardo/frequenza degli ambi

Una volta impostata la tipologia di numeri (per default tutti i 90), si può scegliere la quantità di risultati (compatibilmente con il tipo di elaborazione scelta) da 50 a 500 ed il tipo di ritardo ricercato **attuale** o **storico**. La statistica mostra nella lista di sinistra gli ambi più ritardati con relativo **ritardo**, **ritardo massimo**, **ritardo medio** e **frequenza**: in caso il valore sia di colore rosso, tale ritardo corrisponde al **massimo storico in corso**. Nella parte destra invece sono elencati gli **ambi più frequenti** entro le date indicate.

Una ulteriore selezione si può effettuare digitando la **decina(\*)** o la **cadenza(\*)**, la **figura(\*)**, la **quindicina(\*)**, il tipo di ambi **gemelli**, **vertibili**, **complementari** o **simmetrici**.

È possibile invertire l'ordine dei ritardi e delle frequenze spuntando la casella ai piedi di ciascun elenco: si ottengono così rispettivamente gli ultimi ambi usciti e quelli meno frequenti.

(\*) Non digitando alcun numero in queste ricerche, verranno visualizzate le decine, cadenze, figure o quindicine più ritardate (o più frequenti) fra tutte quelle possibili.

## Formazioni per ambo

Cliccando sul pulsante **ritardi** si mettono in evidenza le **formazioni** (dalle terzine alle decine) **maggiormente ritardate per ambo**; un clic sul pulsante **frequenze** si ottengono le più frequenti.

Anche qui è possibile selezionare **decine(\*)**, **cadenze(\*)**, **figure(\*)**, **quindicine(\*)** e **gemelli** e, all'occorrenza, se si dispone un numero privilegiato, lo si può impostare come **capogioco** all'interno delle formazioni ricercate.

Si possono visualizzare da 10 a 50 risultati per elaborazione.

A causa dell'enorme numero di possibilità ottenibili (si pensi che le decine per ambo ottenibili con i 90 numeri sono la bellezza di 5.720 miliardi) sono stati implementati degli algoritmi per velocizzare le ricerche:

- **per la ricerca dei ritardi**, selezionare uno dei 4 algoritmi presenti: facendo alcune prove, si riuscirà a trovare quello più veloce per la ruota che interessa - Questo perché ogni singola ruota ha un ciclo estrazionale diverso dalle altre (ovviamente) - Trovando il più veloce in ricerca delle quartine o quinine, esso sarà più veloce anche nella ricerca di 8,9 o 10 numeri (in basso a destra viene visualizzato il tempo impiegato per la ricerca).

- **per la ricerca delle frequenze**, selezionare la percentuale di precisione dell'algoritmo di ricerca (dal 60% - minima precisione al 100% - precisione assoluta): essa ridurrà notevolmente i tempi di ricerca a fronte di una segnalazione meno accurata (potrebbero esistere altre formazioni con frequenza più o meno simile a quelle visualizzate) - Una volta iniziata la ricerca, viene visualizzato il numero di iterazioni che il programma dovrà effettuare, per avere un'idea del tempo di attesa - Arrestando la ricerca in qualsiasi momento si desidera, il tempo di elaborazione trascorso fino a quel momento, non sarà mai andato perduto: vengono infatti visualizzati i risultati **parziali**, ma comunque molto utili, delle formazioni trovate fino ad allora (che sono in ogni caso in super-frequenza) e l'ordine dei ritardi e delle frequenze.

(\*) Non digitando alcun numero in queste ricerche, verranno visualizzate le decine, cadenze, figure o quindicine più ritardate (o più frequenti) fra tutte quelle possibili.

## Ritardo/frequenza dei terni

Una volta impostata la tipologia di numeri (per default tutti i 90), si può scegliere la quantità di risultati (compatibilmente con il tipo di elaborazione scelta) da 50 a 500.

La statistica mostra nella lista di sinistra i terni più ritardati con relativo **ritardo** e **frequenza**, la quantità di terni **mai sortiti** sul totale di quelli possibili ed il numero di estrazioni analizzate.

Nella parte destra invece sono elencati i **terni più frequenti** entro le date indicate.

Una ulteriore selezione si può effettuare digitando la **decina(\*)** o la **cadenza(\*)**, **la figura(\*)**, **la quindicina(\*)**.

È possibile invertire l'ordine dei ritardi spuntando la casella apposita: si ottengono così gli ultimi terni usciti.

Nella casella

(\*) Non digitando alcun numero in queste ricerche, verranno visualizzate le decine, cadenze, figure o quindicine più ritardate (o più frequenti) fra tutte quelle possibili.

## Formazioni per terno

Cliccando sul pulsante **ritardi** si mettono in evidenza le **formazioni** (dalle terzine alle decine) **maggiormente ritardate per terno**; un clic sul pulsante **frequenze** si ottengono le più frequenti.

Anche qui è possibile selezionare **decine(\*)**, **cadenze(\*)**, **figure(\*)**, **quindicine(\*)** e **gemelli** e, all'occorrenza, se si dispone un numero privilegiato, lo si può impostare come **capogioco** all'interno delle formazioni ricercate.

Si possono visualizzare da 10 a 50 risultati per elaborazione.

A causa dell'enorme numero di possibilità ottenibili (si pensi che le decine per terno ottenibili con i 90 numeri sono la bellezza di 5.720 miliardi) sono stati implementati degli algoritmi per velocizzare le ricerche:

- **per la ricerca dei ritardi**, selezionare uno dei 4 algoritmi presenti: facendo alcune prove, si riuscirà a trovare quello più veloce per la ruota che interessa - Questo perché ogni singola ruota ha un ciclo estrazionale diverso dalle altre (ovviamente) - Trovando il più veloce in ricerca delle quartine o quinine, esso sarà più veloce anche nella ricerca di 8,9 o 10 numeri (in basso a destra viene visualizzato il tempo impiegato per la ricerca).  
- **per la ricerca delle frequenze**, selezionare la percentuale di precisione dell'algoritmo di ricerca (dal 60% - minima precisione al 100% - precisione assoluta): essa ridurrà notevolmente i tempi di ricerca a fronte di una segnalazione meno accurata (potrebbero esistere altre formazioni con frequenza più o meno simile a quelle visualizzate) - Una volta iniziata la ricerca, viene visualizzato il numero di iterazioni che il programma dovrà effettuare, per avere un'idea del tempo di attesa - Arrestando la ricerca in qualsiasi momento si desidera, il tempo di elaborazione trascorso fino a quel momento, non sarà mai andato perduto: vengono infatti visualizzati i risultati **parziali**, ma comunque molto utili, delle formazioni trovate fino ad allora (che sono in ogni caso in super-frequenza) e l'ordine dei ritardi e delle frequenze.

(\*) Non digitando alcun numero in queste ricerche, verranno visualizzate le decine, cadenze, figure o quindicine più ritardate (o più frequenti) fra tutte quelle possibili.

## Formazioni classiche

In questa preziosissima statistica, sono previsti tre tipi di ricerca: ritardo attuale, ritardo storico e frequenza di estratti, ambi e terni delle formazioni classiche, parametri che si possono impostare con le apposite caselle a discesa.

Le formazioni classiche previste sono:

- 3 Decina naturale
- 4 Decina cabalistica
- 5 Figura
- 6 Controfigura
- 7 Cadenza
- 8 Cifra pura
- 9 Cifra impura
- 10 Radicali
- 11 Complementari



12 Simmetrici

13 Vestibili

14 Gemelli

Un numero rosso in grassetto indica il valore più elevato presente nella tabella, un numero rosso in stile normale indica invece il ritardo max storico in corso.

## PREVISIONI

### Previsione ambate

La procedura esegue l'analisi dei **cicli precedenti** (fino a 300).

Inserire i dati nel pannello impostazioni e scegliere tramite la casella a discesa oppure inserendolo direttamente il numero dei cicli precedenti da analizzare.

E' possibile scegliere fra 3 tipi di previsione:

- **Ciclicità**

Viene ricercata la ciclicità (ossia la **frequenza media** entro le quali l'ambata ha fatto la sua comparsa)

- **Ritardo prevalente**

Si analizzano tutti i ritardi conseguiti e viene trovato quello più frequente

- **Ritardo medio**

Si analizzano tutti i ritardi conseguiti e viene fatta la media matematica

A seconda della scelta effettuata, vengono proposte le ambate più probabili.

### Formazioni in ritardo per ambo

Questa procedura può essere un'ottima base di partenza per effettuare un gioco redditizio: essa infatti ricerca buona parte delle **formazioni classiche** (decine, cadenze, figure, gemelli ecc...) in ritardo per ambo su ruota predefinita o su tutte, evidenziando il **ritardo**, la **media teorica** ed i **cicli di assenza**.

I numeri trovati dovranno essere giocati su tutte le ruote per le quali è stata effettuata la previsione.

Una volta deciso il gioco, si può utilizzare la procedura [Formazioni per ambo](#) per effettuare un'ulteriore selezione sugli ambi da puntare.

### Formazioni in ritardo per terno

Questa procedura può essere un'ottima base di partenza per effettuare un gioco redditizio: essa infatti ricerca buona parte delle **formazioni classiche** (decine, cadenze, figure, gemelli ecc...) in ritardo per terno su ruota predefinita o su tutte, evidenziando il **ritardo**, la **media teorica** ed i **cicli di assenza**.

I numeri trovati dovranno essere giocati su tutte le ruote per le quali è stata effettuata la previsione.

Una volta deciso il gioco, si può utilizzare la procedura [Formazioni per terno](#) per effettuare un'ulteriore selezione sugli ambi da puntare.

### Scopri il maggior ritardo per ambo

Questa procedura permette di trovare, con un paio di click del mouse, le ruote (**da una a 5 in contemporanea**) sulle quali è in corso un ritardo per cadenza, decina, figura ecc.per la sorte dell'ambo.

La data predefinita è quella dell'ultima estrazione inserita: cliccare sui numeri neri per stabilire il quantitativo di ruote quindi avviare la procedura.

Vengono visualizzati, in ordine di importanza, tutti i possibili risultati ed il **numero più ricorrente** rilevato.

### Scopri il maggior ritardo per terno

Questa procedura permette di trovare, con un paio di click del mouse, le ruote (**da una a 5 in contemporanea**) sulle quali è in corso un ritardo per cadenza, decina, figura ecc.per la sorte del terno.

La data predefinita è quella dell'ultima estrazione inserita: cliccare sui numeri neri per stabilire il quantitativo di ruote quindi avviare la procedura.

Vengono visualizzati, in ordine di importanza, tutti i possibili risultati ed il **numero più ricorrente** rilevato.

## METODI

### Metodo CCStat 1.0

Il metodo ottiene una fusione di varie ricerche e trova le ambate più probabili che ricalcano i nostri modi di <pensare> il lotto, semplificando non poco il pur sempre presente lavoro manuale che ognuno di noi esegue tutte le settimane per seguire il nostro affascinante hobby.

Il consiglio è di giocare per ambata, ambo e terno i primi 10 in classifica (ma anche i primi 5 o 8 o... quello che si desidera, per restringere il campo) per un massimo di 10 estrazioni dalla data della previsione.

Potete usare il programma anche per fare singole ricerche statistiche, indipendenti dal resto delle elaborazioni. Se poi volete verificare i risultati delle previsioni precedenti (se le avete memorizzate), potete usare la procedura presente in <Verifica giocate>, molto flessibile, che vi permette di verificare l'uscita, nelle 10 estrazioni successive, dei numeri giocati: qui potete variare, la quantità dei numeri ricercati, visualizzare e stampare tutti i parametri della previsione.

Potete quindi effettuare delle prove sulle estrazioni precedenti per verificare l'efficacia dei parametri che avete attribuito.

### Istruzioni operative

Per prima cosa è necessario scegliere la ruota (con esclusione la Nazionale per la esigua base estrazionale disponibile) e la data alla quale stilare la previsione.

A questo punto trovate una serie di parametri che è necessario passare al programma (le volte successive che lo eseguirete, vi sarà chiesto se volete riutilizzare i parametri precedenti oppure inserirli di nuovo)

### I parametri da assegnare

- **Il parametro PESO**

Questo parametro vi permette di considerare l'incidenza del risultato finale delle singole elaborazioni:

- 0 : Esclude totalmente dall'elaborazione la ricerca descritta
- 1 : Considera basso il valore del risultato della ricerca (50 %)
- 2 : Considera normale il valore del risultato (100 %)
- 3 : Considera elevato il valore del risultato (150 %)

Si deduce che un numero (o una serie di numeri) trovati con <peso 3> ha valore triplo di uno con <peso 1> e una volta e mezza di uno con <peso 2> nella classifica finale.

- **Date inizio e fine ricerca**

Queste date permettono di impostare l'**intervallo di ricerca** per ogni singola elaborazione (sono attive nei "numeri spia" e nelle "frequenze").

Il programma propone per "default" la prima data in archivio e la data della previsione (che ovviamente non potrà essere oltrepassata).

- **Il parametro Quantità**

Con questo parametro si decide la quantità di numeri trovati che andrà a far parte della classifica finale. Esso può avere diversi valori a seconda della ricerca effettuata.

Nelle seguenti ricerche può avere valore tra 1 e 15:

- Numeri spia (posiz. variabile)
- Numeri spia (posiz. fissa)
- Frequenze ambate (2)
- Ritardo di ambi e terzine
- Frequenza di ambi e terzine

Nelle seguenti ricerche può avere valore tra 1 e 10:

- Frequenze decine
- Frequenze figure
- Ritardo decine
- Ritardo figure

Nelle seguenti ricerche può avere valore tra 1 e 9:

- Frequenze cadenze
- Ritardo cadenze

Nelle seguenti ricerche può avere valore tra 1 e 2:

- Numeri spia in coda classifica
- Rapporto ritardo attuale/storico

Infine, i numeri aleatori potranno essere fino a 5.

Da tenere presente che scegliendo un numero inferiore a 9 (o 10) nelle elaborazioni relative a decine, cadenze e figure, saranno considerate le ambate (all'interno della relativa decina o cadenza o figura più ritardata o più frequente) più ritardate o più frequenti...

## Le ricerche disponibili

- **Numeri spia (posizione variabile)**

In questa ricerca, vengono rilevati i cinque numeri sortiti nell'estrazione della data previsione (quella che si inserisce all'inizio) sulla ruota scelta, quindi vengono analizzate le estrazioni comprese fra le date di inizio e fine elaborazione; in caso di sortita di uno dei suddetti cinque numeri, (in qualunque posizione) vengono analizzate le 10 estrazioni successive e viene stilata una classifica dei numeri che si sono presentati più frequentemente.

- **Numeri spia (posizione fissa)**

Stesso procedimento della precedente, con la differenza che nell'analisi vengono considerate <valide> solo le estrazioni nelle quali uno dei cinque numeri da rilevare sia sortito nella stessa posizione (quindi di 1' o di 2' ... o di 5' estratto).

- **Rapporto ritardo attuale/storico**

Vengono rilevati il ritardo attuale ed il ritardo storico (dal 1939) di ogni singola ambata e quindi viene calcolato il rapporto; in caso tale rapporto si avvicini a uno (quindi ritardo attuale prossimo a quello storico) tali numeri vanno a far parte della classifica finale. Può anche essere che non venga rilevato nessun numero...

- **Frequenze ambate (1)**

Vengono rilevate le ambate più frequenti fra le date impostate.

- **Frequenze ambate (2)**

Come nella procedura 5 vengono rilevate le ambate più frequenti fra le date impostate; in questo caso è necessario impostare un periodo diverso dal precedente per affinare la ricerca (Magari se nella precedente si è impostato il decennio 1990-2000 ora si imposti l'ultima annata, in modo da rilevare le

ambate più <calde>).

- **Frequenze delle decine**

Viene rilevata la decina che ha fornito più ambi fra le date impostate.

Se si sceglie un numero inferiore a 10 nella <Quantità> vengono considerate le ambate più frequenti all'interno della decina.

- **Frequenze delle cadenze**

Viene rilevata la cadenza che ha fornito più ambi fra le date impostate.

Se si sceglie un numero inferiore a 9 nella <Quantità> vengono considerate le ambate più frequenti all'interno della cadenza.

- **Frequenze delle figure**

Stesso procedimento delle decine e cadenze.

- **Ritardo delle decine**

Viene rilevata la decina che ha il maggiore ritardo per ambo.

Se si sceglie un numero inferiore a 9 nella <Quantità> vengono considerate le ambate più frequenti all'interno della decina.

- **Ritardo delle cadenze**

Viene rilevata la cadenza che ha il maggiore ritardo per ambo.

Se si sceglie un numero inferiore a 9 nella <Quantità> vengono considerate le ambate più frequenti all'interno della cadenza.

- **Ritardo delle figure**

Stesso procedimento delle decine e cadenze.

- **Ritardo di ambi e terzine**

Vengono rilevati gli ambi e le terzine in ritardo per ambo.

- **Frequenza di ambi e terzine**

Vengono rilevati gli ambi e le terzine più frequenti tra le date impostate.

- **Aleatorietà**

Vengono aggiunti fino a 5 numeri con un procedimento aleatorio (ma non troppo, visto che segue una certa logica!).

## **Conclusione**

Alla fine si otterrà una classifica comprendente i 90 numeri (o anche meno se le procedure selezionate non sono arrivate ad analizzarli tutti) in ordine di punteggio acquisito durante il corso di tutte le elaborazioni.

I punteggi che vengono attribuiti alle varie posizioni in classifica relative alle singole elaborazioni sono i seguenti:

al 1' in classifica 25 punti

al 2' " 20 "

al 3' " 18 "

al 4' " 16 "

al 5' " 14 "

al 6' " 12 "

al 7' " 10 "

al 8' " 9 "

al 9' " 8 "

al 10' " 7 "

al 11' " 6 "

al 12' " 5 "

al 13' " 4 "

al 14' " 3 "

al 15' " 2 "



## Metodo Ritardi sincroni di Livello (RLS)

Il **RITARDO SINCRONO DI LIVELLO** è quel ritardo che si inizia a calcolare da quando una determinata quantità di numeri della cinquina estratta resta tale e fino a quando uno di essi viene sorteggiato.

Ad esempio, il RLS1 (Ritardo Sincrono Livello 1) si inizia a conteggiare quando una singola ambata ha perso i suoi quattro "compagni di cinquina" estratti con lui.

Ne consegue che:

**RLS4 (livello 4):** è il ritardo sincrono di 4 numeri

**RLS3 (livello 3):** è il ritardo sincrono di 3 numeri

**RLS2 (livello 2):** è il ritardo sincrono di 2 numeri

**RLS1 (livello 1):** è il ritardo sincrono di 1 numero

La convenienza della giocata è data dal rapporto tra questo ritardo ed il ritardo cronologico della formazione di numeri presa in esame: più questo rapporto si avvicina a 1 e più è prossima la sortita di uno dei componenti.

Ad esempio, se una quartina è tale (e quindi ha un RSL4) di 14 estrazioni ed ha un ritardo cronologico di 18 estrazioni, il rapporto è di 0,77777

### Istruzioni operative

Prima di iniziare le varie analisi, è necessario impostare la data di inizio ricerca (a piacere, ma più è lontana e più la statistica ha valore), la data fine (che dovrebbe corrispondere alla data dell'ultima estrazione inserita) e la ruota.

### Le ricerche disponibili

Si possono effettuare tre tipi di ricerca:

- **Situazione attuale (RIs 1<-->5)**

La prima scheda della procedura rileva la situazione attuale sulla ruota impostata: premendo la freccia verde si otterrà una tabella con tutti i ritardi in corso ai vari livelli.

È possibile l'ordinamento per:

- ritardo sincrono (predefinito)
- ritardo cronologico
- rapporto ritardo sincrono/cronologico

Nelle caselle n1-n5 sono visualizzati i numeri residui della cinquina estratta e nelle note **vengono segnalati i migliori di ogni livello**

- **RLS1 globale (n)**

Il **RSL globale di livello 1** è la somma di N rapporti (che si formano tra il ritardo sincrono ed il ritardo cronologico) consecutivi; ha poca importanza se il numero preso in considerazione impiegherà anche moltissime estrazioni prima di essere considerato nuovamente un RLS1. Infatti può succedere che un numero qualsiasi sia sorteggiato quando era un RLS5, o un RLS4, oppure un RLS3 o RLS2: in questo caso può trascorrere molto tempo prima che tale numero resti solo nella cinquina originaria.

Ma tutte le volte che tale numero, nel succedersi delle estrazioni, rimarrà solo nella cinquina di origine potremo calcolare il Globale degli RLS1 per 2,3,4,5...n rapporti consecutivi.

Per trovare un'ambata prossima al sorteggio, si può analizzare le estrazioni trascorse alla ricerca di un numero che ha, ad esempio, il suo massimo storico in corso.

La procedura della seconda scheda esegue questo immane lavoro e isola, a seconda dell'ordine impostato, il RSL1 globale in corso e lo confronta con quello storico (relativo al periodo impostato in precedenza): vengono segnalati quindi i massimi in corso ed i massimi storici assoluti.

- **RLS1 Multiruota**

La terza scheda esegue un'analisi delle 10 ruote alla ricerca di un determinato numero in RLS1 **presente in contemporanea su 2 o più ruote**, quindi esegue la somma matematica dei rapporti ottenuti: secondo molti lottologi, quando tale somma si avvicina a 3, la sortita di tale numero non può essere lontana.

Eseguendo l'analisi vengono evidenziati i numeri presenti su più ruote, le ruote stesse (la X rossa segnala la ruota con il rapporto più alto) ed il suddetto rapporto totale.

Si può usare il numero come capogioco sulle ruote segnalate, oppure giocarlo su tutte (in questo caso la sortita è pressoché immediata - suddividere la giocata in due schede - se le ruote sono dispari, inserire la migliore in entrambe)

## Metodo Precursori (extended)

### Istruzioni operative

In questa variante della "ricerca precursori" è possibile **DETERMINARE IL NUMERO** di cui vogliamo cercare i precursori: una volta fatto questo, possiamo decidere la quantità di estrazioni precedenti alla sua uscita ove svolgere le indagini e, cosa molto importante, possiamo anche determinare le quantità (o **INSIEMI NUMERICI**) dei precursori stessi.

Dobbiamo tenere presente che fino alle terzine, la percentuale assegnata è **ASSOLUTA**, (ossia i numeri che le compongono sono **SEMPRE** usciti nella percentuale indicata) mentre a partire dagli insiemi di 4 e fino a 15 numeri, la suddetta percentuale è **RELATIVA** (ossia i numeri che compongono gli insiemi **NON SONO SEMPRE PRESENTI, ma sono i più PROBABILI**)

Dulcis in fundo, se clicchiamo su una riga qualsiasi della finestra di sinistra, ci appaiono immediatamente nella colonna di destra - se esistono - **I PRECURSORI PRESENTI NELLE ULTIME X ESTRAZIONI** (dove X è il numero di estrazioni precedenti che abbiamo impostato nella ricerca).

In caso si siano selezionate due o più ruote, è necessario cliccare sulla casella a discesa per visualizzare la ruota che ci interessa.

Per restringere il campo di ricerca alle sole ultime uscite del numero impostato, dobbiamo spuntare la casella apposita ed impostare il numero di uscite da considerare.

## Metodo Ritardo/frequenza (ultimo ritardo)

### Istruzioni operative

Il metodo si basa su di un sistema molto semplice che considera **le "spinte" del ritardo e della frequenza verso la sortita di un ambo o di un'ambata**

- per quanto riguarda le ambate, vengono presi in considerazione tutti i 90 numeri di ogni ruota (quindi 900 posizioni) e vengono stilate le classifiche del ritardo attuale e delle frequenze estrattive nel numero di estrazioni impostato tramite la casella a discesa. Si attribuisce quindi il punteggio in base alle 2 graduatorie appena espone: un punteggio più basso indica una maggiore probabilità di sortita; è possibile considerare anche una terza classifica, che riguarda l'ultimo ritardo conseguito, per valorizzare eventuali scompensi estrattivi. Il risultato sarà il numero e la ruota su cui puntare
- per gli ambi, invece, vengono presi in considerazione tutti i 4005 possibili su ogni ruota. Il procedimento di selezione è uguale a quello delle ambate ed il risultato sarà un ambo da giocare su "tutte le ruote"
- spuntando la casella "**Ultimo ritardo**" si prende in considerazione anche quest'ultimo: esso influirà sulla

classifica trovata.

## SISTEMI E GIOCATE

### Sistemi ridotti

I sistemi ridotti sono algoritmi che **permettono di ridurre drasticamente il numero delle bollette giocate**, a fronte di una proporzionale **diminuzione della probabilità della vincita massima**.

Questa procedura permette di giocare fino a **40 numeri**.


In ordine decrescente di grandezza abbiamo:

- **Sistema integrale**  
Comprende tutte le bollette possibili con la quantità di numeri che abbiamo inserito
- **Sistema ridotto n-1**  
Garantisce almeno una vincita di livello inferiore a quella massima possibile (ad esempio se scegliamo la disposizione in quartine, esso garantisce almeno un terno se indoviniamo 4 numeri)
- **Sistema ridotto n-2**  
Garantisce almeno una vincita inferiore di 2 livelli a quella massima possibile (ad esempio se scegliamo la disposizione in quartine, esso garantisce almeno un ambo se indoviniamo 4 numeri)
- **Sistema ridotto n-x**  
Garantisce almeno una vincita inferiore di x livelli a quella massima possibile

#### Istruzioni operative

Abbiamo diverse possibilità di inserire i numeri che ci interessano:

- **Direttamente**: uno ad uno, facendo click sulla tabella dedicata (un click seleziona il numero, un click successivo lo deselecta)
- Numeri **frequenti**, **ritardatari** o **simpatici**, tramite le relative statistiche disponibili nel **menù statistiche**. Una volta eseguita la statistica che ci interessa, i risultati sono immediatamente disponibili per la procedura dei sistemi ridotti: per inserirli in tabella dobbiamo fare click sull'opzione desiderata (ad

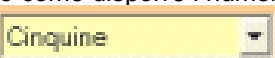
esempio ): a questo punto viene mostrata la descrizione (ruota e data

dell'elaborazione), scegliere la quantità  e fare click sul pulsante 

- Inserendo una o più delle **formazioni classiche**


 , quindi fare click sul pulsante 

Ora decidiamo come disporre i numeri che abbiamo inserito tramite la casella

Sviluppo in  (abbiamo a disposizione dalle **terzine** alle **sestine**) e la **garanzia**

desiderata .

Terminata l'elaborazione, ci vengono mostrati il numero delle combinazioni del sistema integrale, il numero di quelle del sistema che abbiamo costruito e la lista delle bollette che possiamo stampare.

Possiamo stampare lo sviluppo del sistema su carta tramite 

web: [www.lottobusiness.it](http://www.lottobusiness.it) e-mail: [claudio@lottobusiness.it](mailto:claudio@lottobusiness.it)

Se vogliamo stampare le bollette da giocare, ricordiamoci di avere per prima cosa eseguito la **Calibrazione stampa schedina**: questa va fatta solamente la prima volta che si stampa una bolletta.

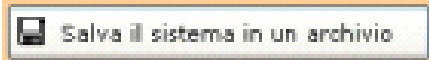


Un click sul pulsante **Stampa bollette** ci permette di inserire la/le ruota/e che desideriamo, nonché le puntate sulle singole sorti che saranno stampate su ogni bolletta. Possiamo infine stampare a più

riprese selezionando il numero identificativo iniziale e quello finale

Stampa dalla  alla   delle bollette.

Possiamo infine memorizzare lo sviluppo del sistema in un archivio di nostra scelta con il pulsante



: sarà così possibile eseguire lo spoglio delle bollette alla ricerca delle vincite con la procedura **Verifica vincite**

## Sistemi ortogonali

I **sistemi ortogonali** generati da questa procedura sopperiscono al limite massimo di 10 numeri per bolletta, permettendo di estendere la quantità **da 11 fino a 30 numeri**.

In questi listati, ogni ambo possibile con i numeri inseriti figura **una sola volta** nello sviluppo del sistema.

### Istruzioni operative

Abbiamo diverse possibilità di inserire i numeri che ci interessano:

- **Direttamente**: uno ad uno, facendo click sulla tabella dedicata (un click seleziona il numero, un click successivo lo deselecta)
- Numeri **frequenti**, **ritardatari** o **simpatici**, tramite le relative statistiche disponibili nel **menù statistiche**. Una volta eseguita la statistica che ci interessa, i risultati sono immediatamente disponibili per la procedura dei sistemi ridotti: per inserirli in tabella dobbiamo fare click sull'opzione desiderata (ad

esempio ): a questo punto viene mostrata la descrizione (ruota e data

dell'elaborazione), scegliere la quantità  e fare click sul pulsante

- Inserendo una o più delle **formazioni classiche**

, quindi fare click sul pulsante

Ora decidiamo la puntata per ogni ambo che desideriamo effettuare inserendo il valore nella casella

Giocata per ogni ambo Eur ---->

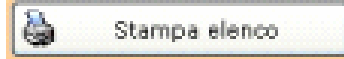
Terminata l'elaborazione, nella **descrizione del sistema** ci vengono mostrati:

- Il totale degli ambi in gioco
- La suddivisione in sestine/cinquine/quartine/terzine/ambi
- Il costo totale del sistema

web: [www.lottobusiness.it](http://www.lottobusiness.it) e-mail: [claudio@lottobusiness.it](mailto:claudio@lottobusiness.it)

- La lista delle bollette che possiamo stampare.

Possiamo stampare lo sviluppo del sistema su carta tramite



Se vogliamo stampare le bollette da giocare, ricordiamoci di avere per prima cosa eseguito la **Calibrazione stampa schedina**: questa va fatta solamente la prima volta che si stampa una bolletta.

Un click sul pulsante



ci permette di inserire la/le ruota/e che desideriamo che saranno stampate su ogni bolletta. Possiamo infine stampare a più riprese selezionando il numero identificativo iniziale e quello finale delle bollette.

Possiamo infine memorizzare lo sviluppo del sistema in un archivio di nostra scelta con il pulsante

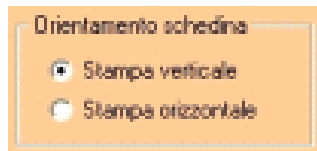


: sarà così possibile eseguire lo spoglio delle bollette alla ricerca delle vincite con la procedura **Verifica vincite**

## Calibrazione stampa schedina

L'esecuzione della procedura è obbligatoria solamente la prima volta che si stampa una bolletta sul supporto ufficiale da giocare presso le ricevitorie della Lottomatica.

Scegliamo innanzitutto l'orientamento della bolletta



a seconda di come le inseriremo nella nostra stampante e premiamo il pulsante



.per stampare con le impostazioni predefinite.

Avendo sottomano la prima stampa, dobbiamo valutare se e dove intervenire per ottenere un risultato perfetto. Abbiamo a disposizione tre riquadri:



Possiamo agire sia con gli **slider** che con i **pulsanti** accanto al valore che vogliamo modificare.

- **Margini del numero 1**

Margine esistente fra il bordo superiore della bolletta ed il centro del quadretto con il n. 1  
Margine esistente fra il bordo sinistro della bolletta ed il centro del quadretto con il n. 1

**Consiglio:** variare di volta in volta i valori che ci interessano di 10-15 punti al massimo, poi riprovare la stampa

- **Grandezza del punto**

Diametro del punto che verrà stampato sulla bolletta

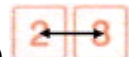
**Consiglio:** di solito un valore di 45-50 è l'ideale

- **Distanza tra i punti**

Distanza verticale tra il centro di **due caselle sovrapposte** (ad esempio tra in n. 15 ed il n. 25)

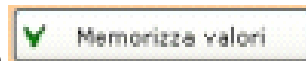


Distanza orizzontale tra il centro di due **caselle adiacenti** (ad esempio tra il n. 2 ed il n. 3)

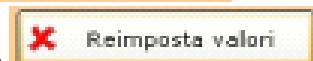


**Consiglio:** variare di volta in volta i valori che ci interessano di 1-2 punti al massimo, poi riprovare la stampa

Quando abbiamo trovato l'impostazione corretta, premiamo il pulsante



Se vogliamo ripristinare per qualsiasi motivo le impostazioni iniziali, premiamo



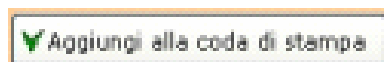
## Gioca - memorizza bollette

La procedura è richiamabile velocemente da tutti i forms tramite il pulsante



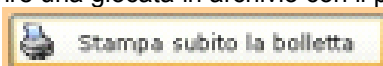
per dare modo di inserire numeri appena scovati con le tante ricerche a disposizione.

Permette di inserire una giocata in archivio con il pulsante



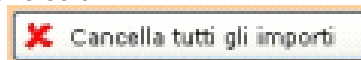
oppure di stampare

subito la bolletta



Inseriamo da 1 a 10 numeri, la ruota/e da giocare e le puntate sulle varie sorti.

Le puntate restano memorizzate di volta in volta, un click sul pulsante



per azzerare tutte le caselle.

Sulla parte destra, troviamo la **lista delle giocate memorizzate** nell'archivio corrente, il **nome dell'archivio** ed il

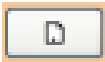
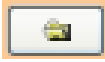

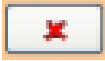

web: [www.lottobusiness.it](http://www.lottobusiness.it) e-mail: [claudio@lottobusiness.it](mailto:claudio@lottobusiness.it)

**totale complessivo delle giocate in lista.**

Un **doppio click sulla giocata desiderata** permette di accedere ad un menù che ne visualizza i dettagli e permette di **stamparla** oppure di **eliminarla** dall'archivio.

Si può memorizzare un numero infinito di archivi, per essere eventualmente riutilizzati in futuro.


I pulsanti per la gestione degli archivi sono:


-  **Crea un nuovo archivio giocate vuoto**
-  **Apri un archivio giocate esistente**
-  **Salva l'archivio in uso**
-  **Elimina l'archivio i uso**
  
-  **Svuota l'archivio in uso senza cancellarlo**

Tutti gli archivi memorizzati potranno essere successivamente analizzati per la ricerca delle vincite con la procedura **Verifica vincite**

All'apertura dell'applicazione viene sempre aperto l'ultimo archivio usato.

Se vogliamo stampare le bollette da giocare, ricordiamoci di avere per prima cosa eseguito la **Calibrazione stampa schedina**: questa va fatta solamente la prima volta.

Un click sul pulsante  **Stampa bollette** ci permette di stampare tutto in una volta oppure a più riprese selezionando il numero identificativo iniziale e quello finale della giocata..

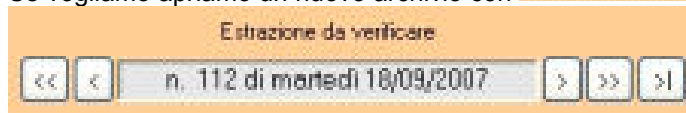
Possiamo stampare la lista delle giocate su carta tramite  **Stampa elenco**.

## Verifica vincite

La procedura serve ad **analizzare gli archivi memorizzati** con le elaborazioni di **Sistemi ridotti**, **Sistemi ortogonali** e **Gioca - memorizza bollette**

All'apertura dell'applicazione viene mostrato l'ultimo archivio valutato.

Se vogliamo apriamo un nuovo archivio con  **Apri archivio**, scegliamo la data dell'estrazione da verificare



quindi premiamo il pulsante  **Verifica vincite**

Vengono mostrate analiticamente le **vincite multiple** con i relativi **importi unitari**, il **totale per ogni bolletta** vincente ed il **totale generale** dell'archivio analizzato.

## **STRUMENTI**

### **Progressioni**

Lo scopo di questa procedura è di calcolare una **progressione di giocate**, per conseguire un utile in base ai parametri seguenti:

1. **Puntata iniziale in Euro** : si può sceglierla dall'elenco a discesa oppure inserirla direttamente (minimo 1 euro a passi di 0,50)
2. **Numeri per scheda**: da 1 a 10. Indica il numero di estratti indicati in ogni singola scheda
3. **Durata della progressione**: da 1 a 150 giocate - Si può sceglierla dall'elenco a discesa oppure inserirla direttamente. Maggiore è la durata e maggiore sarà la probabilità teorica di riuscita della progressione stessa
4. **Obiettivo della progressione**: è il risultato che si vuole raggiungere. Inserire la percentuale di guadagno desiderata (ed eventualmente la somma minima desiderata) oppure cliccare sull'opzione <Somma (Euro)> e inserire la somma che si desidera vincere in caso di esito positivo della progressione
5. **Tipo di puntata**: indicare se si giocherà su 1 o più ruote contemporaneamente
6. **Sorte**: cliccare a fianco della sorte sulla quale si punterà

Quando tutti i parametri saranno inseriti, la freccia del pulsante di calcolo diventerà verde e apparirà la probabilità teorica di riuscita della progressione, basata sulla sortita media delle giocate impostate; la cifra varierà dinamicamente al variare di uno dei parametri essenziali.

A questo punto cliccare sulla freccia verde per avere il dettaglio delle giocate che dovranno essere effettuate.

Verranno visualizzate 5 colonne:

- la 1' indica il **progressivo delle giocate**
- la 2' indica la **puntata da effettuare**
- la 3' indica il **totale progressivo** delle puntate fino a quella giocata
- la 4' indica la **vincita** che si consegue in quella determinata giocata
- la 5' indica l'**utile effettivo** ottenuto (già al netto del 6% di trattenute)

Una volta calcolata, la progressione potrà essere stampata; prima di iniziare, verrà chiesta la data di partenza che verrà incrementata in base ai giorni estrazione (quelli selezionati nelle opzioni della procedura di inserimento estrazioni) e stampata accanto a ciascuna giocata.

In caso venga puntata la sorte di **'Estratto determinato'** la giocata è da dividere per il numero di posizioni puntate: ad esempio se si punta sulla prima e sulla seconda posizione e la giocata è 6, vanno puntati 3 euro su ciascuna posizione.

La progressione viene calcolata fino ad una puntata massima di 1.000.000 di Euro, oltre la quale viene dichiarata la "Bancarotta"



## Tabella delle vincite

**Tabella delle vincite** ottenibili con tutte le possibilità di gioco.

Se necessario, possiamo modificare i **parametri delle vincite** e la **percentuale di tassazione** tramite il pulsanti **<Modifica>** e **<Memorizza>**

Questa tabella è necessaria per il calcolo delle **progressioni di giocata**, e per la **verifica delle vincite**

Possiamo anche effettuare il **calcolo in tempo reale** della vincita netta in base alle varie giocate: facciamo click sul pulsante **<Calcola vincita>**, quindi inseriamo nell'ordine:

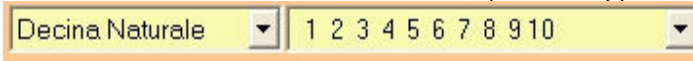
- La quantità di numeri giocati
- La quantità di ruote
- Le puntate sulle varie sorti
- In caso di estratto determinato, quante posizioni abbiamo puntato
- La quantità effettiva di numeri sortiti

Verrà visualizzato il **totale della giocata** e la **vincita al netto della tassazione** in corso di validità

## Grafico ritardi e frequenze

Lo strumento ideale per verificare gli **scompensi dei gruppi numerici**.

Dobbiamo inserire da **1 fino a 20 numeri** (a scelta oppure inserire le formazioni classiche



), la **sorte da ricercare** (dagli estratti alle cinque)

e **le ruote** da considerare.

Possiamo limitare la ricerca ad una o più **posizioni determinate**



ed ad **uno più giorni estrazione** a nostra scelta

Possiamo scegliere tra **grafico a barre** oppure **grafico a linee**.

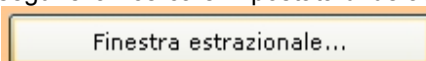
In caso il grafico risultasse poco leggibile, a causa dell'ampia finestra estrazionale (oppure dei tanti ritardi) scelti, possiamo **ingrandire a tutto schermo** il form che lo contiene: si ingrandirà proporzionalmente anche il grafico, **mostrandoci più dettagli**.

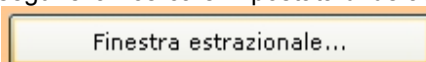
Abbiamo a disposizione 2 tipi di ricerca:

- **Frequenze** 

Questo grafico ci permette di avere a colpo d'occhio le **variazioni di sortita** dei numeri che abbiamo impostato.

La **finestra estrazionale** nella quale eseguire la ricerca è impostata di default agli **ultimi 5 anni**, però la



possiamo variare premendo il pulsante  che appare solamente nella ricerca delle frequenze.

Possiamo scegliere tra 4 opzioni:

- **Tra due date** a nostra scelta
- Da oggi **a retrocedere per 'X' estrazioni**
- Da oggi **a retrocedere per 'X' cicli di 'X' estrazioni ciascuno**
- **Nel mese scelto** (a partire da un anno sempre a nostra scelta)

web: [www.lottobusiness.it](http://www.lottobusiness.it) e-mail: [claudio@lottobusiness.it](mailto:claudio@lottobusiness.it)

Infine possiamo scegliere la suddivisione del grafico in:

- **Mesi**
- **Bimestri**
- **Trimestri**
- **Quadrimestri**
- **Semestri**
- **Anni**

- **Ritardi** 

Il grafico ci permette di avere sott'occhio i **ritardi consecutivi** che si sono verificati nella formazione di numeri che abbiamo scelto:

Per default il numero di ritardi è **impostato a 30**, però lo possiamo variare a nostro piacimento

## Restrizioni di ricerca

Le restrizioni di ricerca ci permettono di:

- Isolare **periodi definiti** nelle statistiche che eseguiremo, permettendoci di trovare le famose **frequenze cicliche**, teorizzate da molti lottologi e caratterizzate da una buona riuscita delle previsioni.
- **Escludere uno o più giorni estrazione**, nel caso decidessimo di non giocare tutte le 3 estrazioni settimanali
- **Escludere uno o più numeri** che secondo noi avranno poche possibilità di sortita.  
Un esempio che calza a pennello:  
con 90 numeri possiamo creare **43.949.268** cinque  
con 88 numeri possiamo creare **39.175.752** cinque e cioè un risparmio netto di oltre **4.700.000** combinazioni **con soli 2 numeri in meno!**  
**Un altro utilizzo:** desideriamo conoscere vita, morte e miracoli della **prima trentina di numeri?**  
Selezioniamo solamente quelli, poi possiamo eseguire le statistiche che vogliamo (con esclusione delle formazioni per ambo/terno che necessitano di almeno 40 numeri selezionati)

Le opzioni sono 4:

- **Considera solo i seguenti numeri nelle ricerche**  
Qui possiamo togliere i numeri che non ci interessano
- **Considera solo estrazioni avvenute nei seguenti giorni**  
Inseriamo il segno di spunta accanto ai giorni della settimana che vogliamo considerare
- **Considera solo estrazioni avvenute nei seguenti mesi**  
Inseriamo il segno di spunta accanto ai mesi che vogliamo considerare
- **Considera solo estrazioni avvenute nel seguente periodo**  
Inseriamo la data di inizio e fine del periodo che vogliamo considerare

### IMPORTANTE

Le restrizioni **sono valide per tutte le STATISTICHE, ma NON per i METODI**, i quali proprio per loro natura non possono essere limitati.

Le restrizioni attive **sono sempre visualizzate** al centro del form principale di Lottobusiness e **sono evidenziate in ogni stampa** che eseguiamo, per evitare il rischio di lasciarle inserite inavvertitamente.

### Opzioni

Tre opzioni da settare:

- **Giorni estrazione**  
Da cambiare solamente in caso di variazione dei giorni della settimana in cui avvengono le estrazioni
- **Mostra i suggerimenti all'avvio**  
Scegliamo se visualizzare o meno la finestra dei suggerimenti all'avvio del programma
- **Mostra tabella statistiche**  
Scegliamo se visualizzare o meno la tabella riassuntiva delle statistiche disponibili

### Sito web di Lottobusiness

Per un accesso istantaneo al sito e verificare eventuali aggiornamenti disponibili: [www.lottobusiness.it](http://www.lottobusiness.it)

### URL predefinita

Da variare **solamente in caso di necessità** e dopo avere ricevuto istruzioni precise: l'indirizzo serve per gli aggiornamenti automatici delle estrazioni.

In caso di modifica accidentale inserire l'indirizzo seguente: <http://www.lottobusiness.it/>

### Colori

La scheda ci permette di personalizzare i seguenti colori:

- Colore di sfondo di ogni finestra
- Colore di sfondo delle etichette
- Colore di sfondo dei listati

Un click sul **bottone colorato** (con la tinta attualmente in uso) accanto ad ogni opzione, ci permette di accedere ad una finestra con la scelta dei colori base disponibili nel sistema in uso.

Per avere una maggiore scelta o per definire colori più "soft", possiamo fare click sul bottone **<Definisci colori personalizzati>** e scegliere tra oltre 16.000.000 di colori:

Per ripristinare i **colori predefiniti** possiamo premere l'apposito pulsante **<Default>**

### Ripristina tutti i pannelli

Se abbiamo spostato accidentalmente una finestra **al di fuori dell'area visibile dello schermo** (magari con un cambio di risoluzione), possiamo ripristinarle: avviamo la procedura "invisibile" quindi facciamo click dal menù **Strumenti** su **<Ripristina tutti i pannelli>**: essi appariranno al centro dello schermo.

## SUPERENALOTTO

### Visualizza sestine

Permette la visualizzazione e la stampa delle **sestine vincenti** del Superenalotto a partire dal 1/1/1947 (ovviamente simulando il risultato come se il gioco esistesse già da allora), il n. jolly (1' estratto di Venezia), la **somma**, la **somma max storica** e la **somma minima storica**, il **numero più frequente** e il **numero meno frequente** tra le due date prestabilite.

Spuntando la casella "**Solo mese di...**" si ha la possibilità di stampare le sestine sortite nel mese indicato.

### Ritardi Superenalotto

Si evidenziano i **ritardi** (anche **storici**) **dei numeri 1' estratti di ogni singola ruota** o di ogni numero nella sestina vincente (ordinati per **ritardo**, per **numero** o per **rapporto ritardo storico/attuale**).

Scegliendo <**TUTTE**> si può scegliere anche i **TOP 15** più ritardati (come **primo estratto**) di ogni ruota che fa parte del gioco.

### Frequenze Superenalotto

Si visualizza la **frequenza del 1' estratto** (su ruota singola) oppure di ogni numero nella sestina vincente (in caso si scelga **tutte le ruote**).

É possibile:

- ordinare l'output per **frequenza**, per **numero** o per **rapporto**
- svolgere la ricerca entro due date definite
- avere i **TOP 15** di ognuna delle 7 ruote interessate.

### Ricerca numeri Superenalotto

Si deve inserire **tra un minimo di 3 ed un massimo di 10 numeri** da ricercare (la freccia che comanda l'inizio elaborazione diventerà verde), oppure cadenze, decine, figure o gemelli.

Inserire quindi la sorte minima da rilevare (dal **due** al **sei**, a seconda della quantità di numeri inserita).

Una volta immessi i dati richiesti, verranno mostrati la data, i numeri rinvenuti e un **quadro statistico** molto interessante che riporta le uscite **teoriche** ed **effettive** per le sorti ricercate, **ritardo attuale** e **storico**.

### Numeri simpatici Superenalotto

I **numeri simpatici** sono quelli che più di altri appaiono accanto ad altri determinati numeri nella **sestina vincente** dell stessa estrazione o in quelle successive.

Questa procedura permette di rilevarli, immettendo i numeri dei quali vogliamo trovare i simpatici (minimo 1 - max 6, un clic seleziona il numero, un clic successivo lo deselecta).

Si può scegliere se rilevare i simpatici nella **stessa estrazione** oppure nelle **estrazioni successive** (da 1 a 18).

Selezionando la casella <**Usciti nell'estrazione n.**> e cliccando su ok, vengono recuperati i numeri sortiti **nella sestina vincente** di quel giorno, in modo da poter fare la scansione delle estrazioni effettuate, quindi di rilevare nelle estrazioni successive alla sortita di tali numeri, le frequenze di tutti i 90.

## **GLOSSARIO**

### **Glossario delle terminologie del Lotto**

#### **Ambata**

Prima della meccanizzazione, l'ambata era il gioco di un singolo numero contro gli altri 89, su una ruota a scelta. Il premio lordo era pari a 11,2359 volte la posta, contro quello dell'estratto semplice che era pari a 10,50 volte la posta. Tale gioco era definito ambata per il fatto che, se si accoppia per ambo secco il numero scelto per l'ambata con gli altri 89 numeri, alla sortita di questo numero si realizzano 4 ambi secchi; dalla stessa considerazione scaturisce il premio per l'ambata che, partendo dal premio per l'ambo che è pari a 250 volte la posta, è pari a  $250 \times 4 : 89 = 11,2359$  volte la posta. Con la meccanizzazione, questo tipo di gioco è stato abolito, portando il premio lordo per l'estratto a 11,232 volte la posta.

#### **Ambo**

È il gioco di 2 numeri. Il premio lordo è pari a 250 volte la posta se la puntata viene effettuata su singola ruota mentre è 25 volte la posta se la puntata è su tutte le ruote. Con i 90 numeri si formano 4005 ambi e, poiché con i 5 numeri di ogni estrazione su una data ruota si formano 10 ambi, il ciclo naturale di frequenza è dato da  $4005 : 10 = 400,5$  estrazioni. Per l'ambo su tutte le 10 ruote il ciclo naturale di frequenza è dato da  $(4005 : 10) : 10 = 40,5$  estrazioni.

#### **Attendibilità**

Rappresenta la fiducia riposta nella sortita di una certa combinazione e viene solitamente espressa con un numero compreso tra zero e uno, dove uno rappresenta la massima fiducia. Esistono diversi modi per calcolare l'attendibilità, solitamente basati su un confronto tra dati teorici e statistiche reali con cui, tramite specifiche formule, viene verificato se al momento dell'indagine è in corso una fluttuazione positiva o negativa e viene ricavato il numero che esprime l'attendibilità.

#### **Biambo**

Formazione composta da 2 ambi.

#### **Bivalente**

Ambo sortito in due ruote nella stessa estrazione. Può anche essere definito: "stesso ambo isocrono".

#### **Cadenza**

Due numeri hanno la stessa cadenza se hanno la stessa cifra delle unità. Con i 90 numeri si possono formare 10 gruppi di 9 numeri ciascuno aventi la stessa cadenza. Con i 9 numeri di un gruppo si formano 36 ambi, 84 terni, 126 quaterne e 126 cinquine. La cadenza '1', ad esempio, comprende i numeri: 1, 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81.

#### **Calcolo combinatorio**

Branchia della matematica che trova applicazione nel gioco del Lotto per il calcolo della quantità di combinazioni (ambi, terni, quaterne e cinquine) che si possono formare con N numeri.

#### **Calore**

Vengono definiti "numeri in calore" quelli che in un determinato numero di estrazioni consecutive, sortiscono in quantità superiore alla frequenza teorica relativa al periodo considerato.

#### **Campo gamma**

Definizione usata nella logica delle minoranze numeriche, che contempla un numero limitato di combinazioni rispetto alla massa totale. Secondo questo metodo ludologico, avendo un campo d'osservazione ristretto è lecito pensare che sia più difficile che i grandi ritardi cadano proprio all'interno di esso.

#### **Capogioco**

Per capogioco si intende un numero a cui ne vengono accoppiati degli altri in modo da formare delle

combinazioni numeriche che hanno in comune detto numero. Solitamente si sceglie come capogioco un numero la cui sortita è ritenuta prossima.

**Capolista**

Combinazione (estratto, ambo, ecc.) che vanta il maggior ritardo. Può essere riferito ad una singola ruota o a tutte le ruote.

**Catene di Markov**

Metodo ludologico che permette di stabilire la quantità teorica di aggregati sincroni e isocroni, ancora in piedi dopo un certo numero di estrazioni.

**Centenari**

Vengono definiti in questo modo i numeri che hanno un ritardo uguale o superiore a 100 estrazioni.

**Cicli periodici**

Riferiti a quelle combinazioni che si presentano in maniera più o meno costante in intervalli di tempo consecutivi aventi la stessa durata su una data ruota o su alcune o su tutte. Questo fenomeno può perdurare anche per tempi relativamente lunghi ma può esaurirsi per fenomeni di deviazionismo.

**Ciclo**

Vedi Ritardo Naturale.

**Ciclo di frequenza**

Il ciclo di frequenza è l'inverso della probabilità di estrazione di una data combinazione. La probabilità di sortire un numero tra i 5 estratti di una ruota, ad esempio, è pari ad  $1 / 18$  e, quindi, il ciclo di frequenza per la sortita di un numero è 18. Il significato ludologico di questo parametro è che, se tutti i numeri si ripetessero ciclicamente, la sortita di un numero dovrebbe verificarsi una volta ogni 18 estrazioni.

**Ciclometria**

Metodo ludologico basato sulla disposizione dei numeri lungo una circonferenza, inscrivendo nella stessa delle figure geometriche. Dai vertici di queste figure vengono ricavati gli estratti da giocare.

**Cifra**

Lunghetta composta da 18 numeri che si ottiene prendendo dai 90 numeri tutti quelli che hanno per unità e/o per decina la stessa cifra. Con i 90 numeri si possono formare 9 lunghette cifre. Con i 18 numeri di una lunghetta cifra si formano 153 ambi, 816 terni, 3060 quaterne e 8568 cinquine. Esempio di cifra 1: 01, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81.

**Cifre impure**

Lunghetta composta da 9 numeri che si ottiene scartando da una lunghetta cifra di ordine dispari tutti i numeri che hanno entrambe le cifre dispari, o da una lunghetta cifra di ordine pari tutti i numeri che hanno entrambe le cifre pari.

Cifra 1: 1, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81

Cifra pura (dispari): 10, 12, 14, 16, 18, 21, 41, 61, 81

Cifra 2: 2, 12, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 42, 52, 62, 72, 82

Cifra pura (pari): 12, 21, 23, 25, 27, 29, 32, 52, 72

**Cifre pure**

Lunghetta composta da 9 numeri che si ottiene prendendo da una lunghetta cifra di ordine dispari tutti i numeri che hanno entrambe le cifre dispari, o da una lunghetta cifra di ordine pari tutti i numeri che hanno entrambe le cifre pari.

Cifra 1: 1, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81

Cifra pura (dispari): 1, 11, 13, 15, 17, 19, 31, 51, 71

Cifra 2: 2, 12, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 42, 52, 62, 72, 82

Cifra pura (pari): 2, 20, 22, 24, 26, 28, 42, 62, 82

**Cinquina**

È il gioco di 5 numeri. Il premio lordo è pari a 1000000 di volte la posta se la puntata viene effettuata su singola ruota mentre è 100000 volte la posta se la puntata è su tutte le ruote. Con i 90 numeri si formano 43949268 cinquine e, poiché con i 5 numeri di ogni estrazione su una data ruota si forma 1 sola cinquina, il ciclo naturale di frequenza è dato da  $43949268 : 1 = 43949268$  estrazioni. Per la cinquina su tutte le 10 ruote il ciclo naturale di frequenza è dato da  $(43949268 : 1) : 10 = 4394926,8$  estrazioni. Ad ogni estrazione si formano "automaticamente" 10 cinquine sincrone, una per ogni ruota.

**Cinquina di dispari**

Cinquina formata considerando dei 90 numeri solo quelli dispari ordinati in senso crescente, e prendendoli a gruppi di 5. Con i 45 numeri dispari si formano 9 cinquine di dispari.

**Cinquina di pari**

Cinquina formata considerando dei 90 numeri solo quelli pari ordinati in senso crescente, e prendendoli a gruppi di 5. Con i 45 numeri pari si formano 9 cinquine di pari.

**Cinquina pentagonale**

Cinquina formata da numeri la cui differenza con il precedente è pari a 18. Con i 90 numeri si formano 18 cinquine pentagonali.

**Classi e Classificazione**

In materia di Lotto, la suddivisione delle combinazioni, dei gruppi o selezioni aventi caratteristiche affini ed omogenee per applicare criteri di analisi statistiche da cui trarre indicazioni oggettive di riferimento inerentemente all'evoluzione della classe analizzata.

**Coefficiente economico**

Rapporto tra il guadagno in caso di vincita (la cifra incassata meno la somma spesa per la giocata) e l'utile che si dovrebbe conseguire nel caso in cui il gioco fosse equo. Il gioco è tanto più conveniente quanto più questo coefficiente si avvicina all'unità. Non è consigliabile eseguire giocate con coefficiente economico inferiore a 0,450 circa.

**Compenso**

Con il termine compenso si indica il fenomeno secondo cui una certa combinazione, dopo un periodo in cui si presenta con una frequenza inferiore rispetto alla sua frequenza teorica, torna all'equilibrio delle sortite. È legato ad una forma di gioco che include i numeri in sottofrequenza in un certo intervallo di estrazioni comprendente l'ultima e avente una certa ampiezza. Secondo la teoria ludologica, infatti, la sottofrequenza porta, col trascorrere delle estrazioni, al riequilibrio statistico rispetto alla frequenza teorica.

**Complementari**

Due numeri si dicono complementari se la loro somma è pari a 90. Con i 90 numeri si possono formare 44 coppie di numeri complementari. I numeri 45 e 90 non formano coppie di numeri complementari, essendo il complementare di 45 lo stesso 45 ed il complementare di 90 lo 0 che non è compreso tra 1 e 90.

**Consecutivi**

Nella classificazione degli equidistanti è la successione di almeno 3 dei 90 numeri la cui distanza tra il precedente e il successivo è pari a 1. Il concetto di consecutività si può applicare anche ad una coppia di numeri, ma non si può affermare che fra loro intercorre la medesima distanza.

**Controfigura**

Lunghetta composta da 9 numeri tali che, ordinati in senso crescente, la differenza di ciascuno con il precedente è pari a 11. Con i 90 numeri si possono formare 10 lunghette controfigure. Esempio di controfigura 1: 1, 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89.

**Correlativi**

Gruppi di almeno tre numeri che danno vita a coppie con specifiche caratteristiche.

**Costante di decadimento**

web: [www.lottobusiness.it](http://www.lottobusiness.it) e-mail: [claudio@lottobusiness.it](mailto:claudio@lottobusiness.it)

Numero di estrazioni necessarie a far sì che la probabilità contraria di una combinazione si riduca a circa un terzo del suo valore.

**Decina cabalistica**

Lunghetta composta da 10 numeri consecutivi di cui il primo ha la cifra delle unità pari a 0. La prima decina cabalistica, comprendente i numeri da 1 a 9, viene completata con il 90. Con i 90 numeri si possono formare 9 lunghette decina naturale. Con i 10 numeri di una lunghetta decina naturale si formano 45 ambi, 120 terni, 210 quaterne e 252 cinquine.

**Decina naturale**

Lunghetta composta da 10 numeri consecutivi di cui il primo ha la cifra delle unità pari a 1. Con i 90 numeri si possono formare 9 lunghette decina naturale. Con i 10 numeri di una lunghetta decina naturale si formano 45 ambi, 120 terni, 210 quaterne e 252 cinquine.

**Determinanti**

Numeri sortiti nella stessa posizione estrattiva (1°, 2°, 3°, 4° e 5° estratto). Vengono detti anche isotopi.

**Dicotomia**

Metodo ludologico usato per calcolare il massimo ritardo teorico dell'estratto. Partendo dalla massa globale sorteggiata dal 1871 ad oggi, si procede suddividendo per due la stessa, fino ad ottenere un numero inferiore a 2. I risultati ottenuti coincidono approssimativamente con quelli risultanti dalle teorie del Samaritani e con quelli elaborati facendo uso della "Legge del terzo".

**Distanza 45**

Coppia di numeri con differenza 45 (1-46, 2-47, 3-48, ..., 45-90)

**Divisore comune**

Coppia di numeri la cui differenza è pari a 45. Con i 90 numeri si possono formare 45 coppie divisore comune.

**Ennambo**

Formazione composta da 9 ambi.

**Equidistanti**

Numeri considerati in una serie circolare e aventi la stessa distanza l'uno dall'altro. Quando la distanza è superiore a 90, si opera con il metodo del "fuori 90".

**Equilibrio**

Poichè tutti i numeri hanno la stessa probabilità di essere estratti, in un grande campione di estrazioni, a rigore tendente all'infinito, le fasi di ritardo e di sottofrequenza tendono ad essere compensate con le fasi di superfrequenza e viceversa.

**Equilibrio instabile**

Osservazione ludologica secondo la quale, considerando dei cicli estrattivi di varia lunghezza, è possibile verificare che l'equilibrio di sortite tra i numeri non si protrae oltre un certo limite. Questa osservazione è solitamente riferita alle coppie di numeri su una stessa ruota, ma può essere estesa con lo stesso significato anche a combinazioni di tre o più numeri.

**Esambo**

Formazione composta da 6 ambi.

**Estratto**

Vedi ambata.

**Fattore di riduzione**

Parametro usato per calcolare i massimi ritardi teorici delle combinazioni multiple. È il rapporto tra la probabilità e il rapporto equitativo. Non viene applicato alle combinazioni "secche".



**Fenomeno**

In generale un fenomeno è un evento che può essere studiato, perciò degno di considerazione in quanto elemento della realtà. Nel lotto viene definito fenomeno una qualunque situazione o, un qualunque evento estrazionale che, per la sua natura, viene definito degno di nota e stimola la curiosità degli studiosi. Il fenomeno sicuramente più studiato dai lottologi è il fenomeno del sincronismo

**Figure**

Lunghetta composta da 10 numeri il cui resto della divisione per 9 è costante e pari all'indice della figura. La figura 1, ad esempio, è formata dai 10 numeri il cui resto della divisione per 9 è pari ad 1. Per il resto pari a 0 la lunghetta è indicata come figura 9. Per ottenere i 10 numeri di una figura, più semplicemente, si prende come primo numero l'indice della figura stessa e si calcolano i 9 numeri successivi aggiungendo sempre 9. Con i 90 numeri si possono formare 9 lunghette figure. Con i 10 numeri di una lunghetta figura si formano 45 ambi, 120 terni, 210 quaterne e 252 cinquine.

**Finale**

Vedi Cadenza.

**Frequenza**

Rapporto tra il numero di sortite di una certa combinazione e il numero di estrazioni considerate per il conteggio delle sortite.

**Frequenza di caduta**

Il numero di sortite di una certa combinazione con un determinato valore di ritardo.

**Fuori 9**

Regola per ricondurre un numero superiore a 9 ad un numero compreso tra 1 e 9. Consiste nel sottrarre dal numero di partenza il numero 9 finché il resto non è compreso tra 1 e 9. Applicando la regola dei fuori 9 al numero 11, ad esempio, si ottiene  $11 - 9 = 2$ . Questa regola viene impiegata per adattare i risultati di certe operazioni ludologiche.

**Fuori 90**

Regola per ricondurre un numero superiore a 90 ad un numero compreso tra 1 e 90. Consiste nel sottrarre dal numero di partenza il numero 90 finché il resto non è compreso tra 1 e 90. Applicando la regola dei fuori 90 al numero 108, ad esempio, si ottiene  $108 - 90 = 18$ . Questa regola viene impiegata per adattare i risultati di certe operazioni ludologiche.

**Gemelli**

Lunghetta composta da 8 numeri aventi la cifra delle unità uguale alla cifra delle decine ossia, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88. Con gli 8 numeri di una lunghetta gemelli si formano 28 ambi, 56 terni, 70 quaterne e 56 cinquine.

**Indice**

Consiste nello giocare l'indice di conteggio dell'estrazione quando le estrazioni vengono numerate cronologicamente a partire dall'inizio dell'anno. Prima del 12 Marzo 1997 questo numero era compreso fra 1 e 52 o 53, dato che coincideva con le settimane dell'anno. Adesso le estrazioni avvengono nei giorni di Mercoledì e Sabato e sono quindi raddoppiate. Poiché non è possibile giocare un numero superiore a 90, alla 91 estrazione dell'anno bisognerebbe ricominciare il conteggio da 1. In alternativa si può usare un indice per le estrazioni del Mercoledì ed uno per le estrazioni del Sabato.

**Isocroni**

Combinazioni di numeri sortiti nella stessa estrazione su ruote diverse.

**Isocroni continui**

Combinazioni di numeri sortiti in estrazioni consecutive su ruote diverse.

**Isocroni continui determinati**

Combinazioni di numeri sortiti in estrazioni consecutive su ruote diverse nelle stesse determinate posizioni

estrattive.

**Isocroni determinati**

Combinazioni di numeri sortiti nella stessa estrazione su ruote diverse nelle stesse determinate posizioni estrattive.

**Isocronismo**

Riferito agli isocroni.

**Isocronone**

Combinazione formata da numeri isocroni.

**Isotopi**

Numeri sortiti nella stessa posizione di estrazione (1°, 2°, 3°, 4° e 5° estratto). Vengono detti anche determinanti.

**Isotopismo**

Riferito agli isotopi.

**Legame di consecutività**

Si ha un legame di consecutività quando una coppia di numeri è in ritardo sincrono su una data ruota (a) ed è altresì in ritardo isocrono nelle coppie di ruote che si possono formare con la ruota (a) e la sua precedente e/o con la ruota (a) e la sua successiva. L'ordine convenzionale delle ruote è Ba – Ca – Fi – Ge – Mi – Na – Pa – Rm – To - Ve. Questo termine è stato coniato da Stefano Giardini e diffuso sulle riviste specializzate da Gianna Palumbo, sua consorte.

**Legge del terzo**

Secondo questa legge ludologica, in un ciclo di 18 estrazioni circa un terzo (35,74%) dei numeri non viene sorteggiato. Nel ciclo successivo escono i due terzi (64,26%) della quantità rimasta inestratta nel primo. Applicando questa regola è anche possibile calcolare il massimo ritardo teorico dell'estratto, prendendo in considerazione l'intera massa estrazionale dal 1871 ad oggi. Facendo una verifica con le statistiche reali, risulta una certa approssimazione nei dati che questa legge ci fornisce.

**Lottrone**

Ognuno dei 90 numeri che compongono l'urna. Il termine si deve allo studioso Ugo Pittoni.

**Lunghetta**

Ogni combinazione di gioco composta da più di 5 numeri.

**Media**

Nonostante esistano diversi tipi di media, questo parametro si può sempre interpretare come un valore 'bilanciato' tra un insieme di possibili valori. In altri termini, la media è il valore più rappresentativo qualora si debbano 'sintetizzare' un insieme di valori con un unico valore.

**Media aritmetica**

La media aritmetica di n valori è la somma degli n valori divisa per il numero n dei valori.

**Media armonica**

Il reciproco della media aritmetica dei reciproci dei termini.

**Media delle medie mobili**

Consiste nel sostituire a ogni termine della serie il valore medio di n dati di cui esso è il termine centrale. Serve a eliminare le irregolarità di una serie statistica dovuta a motivi accidentali.

**Media di frequenza**

Il valore più frequente di una serie.

**Media di posizione**

La media definita dall'ordine di grandezza dei termini di una serie: la mediana è una media di posizione.

**Media mobile**

La media aritmetica di un numero costante di termini posti in un dato ordine, in modo che introducendo un nuovo termine nel calcolo implichi l'eliminazione del termine più lontano.

**Media pesata**

La media pesata di  $n$  valori è la somma dei prodotti di ciascun valore per il suo peso, divisa per la somma dei pesi.

**Media progressiva**

La media aritmetica di valori presi in numero successivamente crescente.

**Media quadratica**

La radice quadrata della media aritmetica dei quadrati dei termini.

**Metodo di indagine**

Viene distinto in due tipologie: descrittivo e statistico. Il metodo descrittivo consiste nella descrizione e classificazione degli eventi osservati, al fine di costruire un modello che ne spieghi le relazioni interagenti. Ciò per poter formulare previsioni di comportamento degli elementi del campione sottoposto all'indagine. Il metodo statistico si prefigge la misura della probabilità da cui deriva la possibilità di poter effettuare previsioni e i limiti all'interno dei quali un valore medio può avere le sue oscillazioni.

**Moda**

Vedi Media di frequenza.

**Novina**

Lunghetta composta da 9 numeri.

**Novina dei numeretti**

Novina formata prendendo i numeri compresi tra 1 e 9.

**Novina dei numeretti quadrati**

Novina formata prendendo i quadrati dei numeri compresi tra 1 e 9.

**Numeretti**

Lunghetta composta dai 9 numeri ad una sola cifra: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Con i 9 numeri di una lunghetta numeretti si formano 36 ambi, 84 terni, 126 quaterne e 126 cinquine.

**Numeri antipatici**

I numeri antipatici di un certo numero sono quelli che, nelle estrazioni trascorse, sono stati minormente sorteggiati insieme con il numero considerato.

**Numeri in calore**

Estratti che, in un determinato intervallo di tempo, producono molte sortite in più rispetto alle sortite teoriche.

**Numeri simpatici**

I numeri simpatici di un certo numero sono quelli che, nelle estrazioni trascorse, sono stati maggiormente sorteggiati insieme con il numero considerato.

**Numeri speculari impuri**

Medesimo numero sortito nella stessa estrazione in posizioni estrattive speculari (1° e 5° oppure 2° e 4°).

**Numeri speculari puri**

Numeri vertibili sortiti nella stessa estrazione in posizioni estrattive speculari (1° e 5° oppure 2° e 4°).

**Numeri spia**

Nella ludologia sono numeri la cui sortita viene interpretata come segnale per l'imminente verificarsi di qualche altro evento.

**Omogeneo**

Gruppo di otto ambi secchi. Il gioco dell'ottambo può essere affrontato sia su una ruota che su TUTTE; la relativa facilità di successo( a causa del basso ciclo medio di frequenza) lo rende appetibile per il gioco su TUTTE, a patto di accontentarsi di 3,1 volte la posta.

**Ottambo**

Formazione composta da 8 ambi.

**Ottina**

Lunghetta composta da 8 numeri.

**Ottina radicale**

Ottina formata prendendo due quartine radicali. Con i 90 numeri si formano 28 ottine radicali. Esempio: 1, 2, 10, 20, 11, 22, 19, 29.

**Pentambo**

Formazione composta da 5 ambi.

**Periodici**

Vedi Cicli periodici.

**Permutazioni**

Il numero di disposizioni possibili di n elementi, che si ottengono, cioè, disponendo gli n elementi in tutti i modi possibili. Il numero di permutazioni di n elementi è pari a  $n! = 1 * 2 * 3 * \dots * n$  (si legge n fattoriale). L'insieme delle permutazioni di n elementi formano un gruppo, detto gruppo simmetrico.

**Polivalenti**

Detto di quelle combinazioni (es. ambi) sortite su due o più ruote nella stessa estrazione.

**Premi**

La tabella dei premi corrisposti in caso di vincita è limitata a combinazioni di massimo 10 numeri in quanto il regolamento del Lotto consente di giocare massimo 10 numeri per bolletta.

**Probabilità**

É il rapporto tra il numero di eventi favorevoli e il numero totale di eventi. Si ottiene un valore compreso tra 0 e 1, dove 0 rappresenta l'evento impossibile e 1 rappresenta l'evento certo.

**Quadrambo**

Formazione composta da 4 ambi.

**Quartina**

Combinazione composta da 4 numeri. Con i 4 numeri di una quartina si formano 6 ambi, 4 terni e 1 quaterna.

**Quartina a coesione matematica**

Per la sua simmetria ha probabilità maggiori rispetto ad altre formazioni: comprende 2 coppie di simmetrici

**Quartina bicifrca**

Quartina formata prendendo a due a due le cifre da 1 a 8 e considerando i due gemelli ed i due vertibili che si possono formare con le due cifre scelte. Con i 90 numeri si formano 28 quartine bicifriche. Esempio con la cifra 1 e la cifra 2: 11, 12, 21, 22.

**Quartina di cifra composta**

Quartina formata prendendo due numeri compresi tra 1 e 8 e aggiungendovi i due vertibili che si possono formare con le due cifre dei due numeretti scelti. Con i 90 numeri si formano 28 quartine di cifra composta. Esempio con i numeretti 1 e 4: 1, 4, 14, 41.

**Quartina di cifra zerata**

Quartina formata prendendo due numeri compresi tra 1 e 9 (numeretti) e aggiungendovi i due zerati che si possono formare con le due cifre dei due numeretti scelti aggiungendovi lo zero. Con i 90 numeri si formano 36 quartine di cifra zerata. Esempio con i numeretti 2 e 5: 2, 5, 20, 50.

**Quartina di numeretti raddoppiati**

Quartina formata prendendo due numeri compresi tra 1 e 8 e aggiungendovi i due gemelli che si possono formare con le due cifre dei due numeretti scelti. Con i 90 numeri si formano 28 quartine di numeretti raddoppiati. Esempio con i numeretti 1 e 3: 1, 3, 11, 33.

**Quartina radicale**

Quartina formata prendendo un numero compreso tra 1 e 8 (numeretto) e aggiungendovi lo zero, il gemello ed il numero di cadenza 9 che si possono formare con la cifra del numeretto scelto. Con i 90 numeri si formano 8 quartine radicali.

**Quartina simmetrica**

Quartina formata da ambi diametrali (due numeri la cui differenza è pari a 45) disposti in modo simmetrico. Con i 90 numeri si formano 22 quartine simmetriche (sono esclusi i numeri 23 e 68).

**Quaterna**

È il gioco di 4 numeri. Il premio lordo è pari a 80000 volte la posta se la puntata viene effettuata su singola ruota mentre è 8000 volte la posta se la puntata è su tutte le ruote. Con i 90 numeri si formano 2555190 quaterne e, poichè con i 5 numeri di ogni estrazione su una data ruota si formano 5 quaterne, il ciclo naturale di frequenza è dato da  $2555190 : 5 = 511038$  estrazioni. Per la quaterna su tutte le 10 ruote il ciclo naturale di frequenza è dato da  $(2555190 : 5) : 10 = 51103,8$  estrazioni.

**Radicale**

Vedi Quartina radicale.

**Rapporto equitativo**

Rapporto tra la somma giocata e il premio che dovrebbe essere corrisposto nel caso in cui il gioco fosse equo.

**Rapporto tra diverse forme di ritardo**

Secondo la teoria ludologica i vari tipi di ritardo abbinabili ad una certa combinazione possono essere rapportati tra loro dando luogo ad un valore decimale che varia da zero a uno. Questo valore, tanto più si approssima all'unità, tanto più la combinazione presa in esame può essere considerata matura per un sorteggio imminente.

**Ritardi consecutivi**

Sono importanti quando si applica un gioco basato sul compenso. La somma di più ritardi consecutivi può essere utilizzata per determinare la sottofrequenza di una data combinazione in un certo intervallo di tempo.

**Ritardo**

Il ritardo di una combinazione rappresenta, solitamente, il numero di estrazioni intercorse fra due sortite successive. Un numero sortito nell'ultima estrazione, ad esempio, ha ritardo pari a 0. Si indica come ritardo CRONOLOGICO quando lo si vuole distinguere dal ritardo che inizia quando l'assenza supera il limite superiore di variabilità del ritardo normale.

**Ritardo cronologico**

Vedi Ritardo.

**Ritardo di caduta**

Il numero di estrazione da cui una determinata combinazione non sortisce ad un determinato livello di ritardo.

web: [www.lottobusiness.it](http://www.lottobusiness.it) e-mail: [claudio@lottobusiness.it](mailto:claudio@lottobusiness.it)

**Ritardo di posizione**

Il ritardo di posizione si riferisce alla "posizione" che occupano i singoli numeri nella graduatoria dei ritardi. Teoricamente, cioè, possiamo sapere quale dovrebbe essere il ritardo del primo numero in classifica (capolista), del secondo, del terzo, del quarto... fino al novantesimo. Il ritardo di posizione relativo alla prima posizione coincide con il ritardo relativo.

**Ritardo di posizione derivata (o di 2° grado)**

Vedi Ritardo relativo comparato.

**Ritardo globale**

È la somma dei ritardi consecutivi di una certa combinazione oppure la somma dei ritardi dei numeri che formano la combinazione.

**Ritardo isocrono di livello**

Considera gli aggregati isocroni presenti nel tabellone analitico. Questo tipo di ritardo s'inizia a contare dal momento in cui un isocronone passa ad un livello inferiore, fino alla sortita di uno o più elementi facenti parte del gruppo.

**Ritardo massimo**

È il ritardo maggiore fra tutti i ritardi, superiori al ritardo normale, statisticamente riscontrati per una data combinazione in un certo intervallo di estrazioni. Tale valore è legato all'intervallo esaminato e non è mai un valore definitivo.

**Ritardo medio**

È la media dei ritardi consecutivi di una combinazione in un certo intervallo di tempo. Secondo la teoria ludologica equivale all'incirca a cinque volte la media normale di frequenza.

**Ritardo naturale**

Il ritardo naturale di una combinazione è l'inverso della probabilità di sortita della combinazione. Il ritardo naturale di un estratto su una ruota, ad esempio, è 18 essendo la probabilità pari a  $1 / 18$ . Si può pensare al ritardo naturale come al ritardo che si avrebbe se tutte le possibili combinazioni del tipo considerato si ripetessero ciclicamente, ad esempio secondo il loro ordine naturale.

**Ritardo normale**

Numero di estrazioni che una combinazione dovrebbe impiegare in teoria per diventare capolista. Questo termine introdotto nel 1935 dal matematico A.F. Samaritani. Il ritardo normale è calcolabile tramite apposite formule per ciascun tipo di combinazione. Per l'estratto, ad esempio, tale ritardo vale 79 estrazioni. Una delle sue caratteristiche è quella di non essere legato al crescere della massa estrattiva, quindi il suo valore rimane costante nel tempo.

**Ritardo relativo comparato**

Con i dieci capolista di ogni ruota si compone una graduatoria, dove i vari numeri con la ruota d'appartenenza vengono incolonnati in ordine decrescente per ritardo relativo. Il ritardo relativo comparato s'inizia a contare dal momento in cui un numero arriva in cima alla graduatoria fino al momento del suo sorteggio. In genere vengono registrati ritardi molto contenuti e proprio per questo motivo, il metodo in questione è adatto a un gioco di speculazione continua. Viene detto anche "Ritardo di posizione derivata (o di 2° grado)".

**Ritardo relativo isocrono di livello**

Si inizia a contare dal momento in cui un isocronone di un certo livello (1°, 2°, 3° ... 50°) raggiunge il maggior ritardo isocrono rispetto agli altri aggregati dello stesso livello fino alla sortita di uno o più elementi facenti parte del gruppo.

**Ritardo relativo semplificato**

Questo tipo di ritardo considera il numero che vanta il maggior ritardo cronologico tra tutti quelli delle 10 ruote. Il ritardo si conta dal momento in cui un numero diventa primo ritardatario fra tutti e 900 fino al momento del suo

sorteggio. Viene detto anche "Ritardo relativo comparato in forma semplice".

**Ritardo relativo sincrono di livello**

S'inizia a contare dal momento in cui un sincronone di un certo livello (1°, 2°, 3°, 4° o 5°) raggiunge il maggior ritardo sincrono rispetto agli altri aggregati dello stesso livello appartenenti alla stessa ruota fino alla sortita di uno o più elementi facenti parte del gruppo.

**Ritardo sincrono di livello**

Considera gli aggregati sincroni presenti nel tabellone analitico. Questo tipo di ritardo s'inizia a contare dal momento in cui un sincronone passa ad un livello inferiore, fino alla sortita di uno o più elementi facenti parte del gruppo.

**Ritardo specifico**

Nella teoria ludologica questo ritardo, calcolabile tramite apposite formule, permette di confrontare combinazioni strutturalmente diverse tra loro e di stabilirne l'anzianità relativa.

**Ritardo storico**

Valore massimo riscontrato per un certo tipo di ritardo. Secondo la teoria ludologica i massimi ritardi statistici possono servire per valutare la maturità di una combinazione, tenendo presente che essi sono destinati ad essere superati con l'aumentare della massa estrazionale.

**Ritardo teorico**

Secondo la teoria ludologica è il valore del ritardo oltre il quale una certa combinazione, teoricamente, non dovrebbe spingersi. È calcolabile tramite apposite formule, ma anche questo tipo di ritardo, come il "ritardo storico", può essere superato.

**Ritorni periodici**

Vedi Cicli periodici.

**Scarto**

Differenza algebrica fra due valori assunti da una variabile oppure fra una realizzazione di una variabile casuale e il suo valore medio.

**Sestina**

Lunghetta composta da 6 numeri.

**Sestina bicifrica**

Sestina formata prendendo a due a due le cifre da 1 a 8 e aggiungendovi i due gemelli ed i due vertibili che si possono formare con le due cifre dei due numeretti scelti. Con i 90 numeri si formano 28 sestine bicifriche. Esempio con la cifra 1 e la cifra 2: 1, 2, 11, 12, 21, 22.

**Sestina convergente**

Formazione di 6 numeri con caratteristiche logico-matematiche ad alta probabilità favorevole: comprende 3 coppie di somma 90.

**Sestina di cifra composta**

Formazione di 6 numeri con caratteristiche logico-matematiche ad alta probabilità favorevole: comprende 3 coppie vertibili di cifra consecutiva.

**Sestina di somma 273**

Formazione di 6 numeri con caratteristiche logico-matematiche ad alta probabilità favorevole: comprende 3 coppie di somma 91.

**Sestina esagonale**

Sestina formata da numeri la cui differenza con il precedente è pari a 15. Con i 90 numeri si formano 15 sestine esagonali.

**Sestina tricifrica**

Formazione di 6 numeri con caratteristiche logico-matematiche ad alta probabilità favorevole: comprende 3 numeretti e 3 gemelli consecutivi

**Settina**

Lunghetta composta da 7 numeri.

**Settina di Renard**

Settina formata dai numeri di una sestina bicifrica aggiungendo la somma delle due cifre dei numeretti con cui si è generata la sestina. Con i 90 numeri si formano 28 settine di Renard. Esempio con la cifra 1 e la cifra 2: 1, 2, 11, 12, 21, 22, 3.

**Simmetrici**

Coppia di numeri la cui somma è pari a 91. Con i 90 numeri si possono formare 45 coppie simmetriche.

**Simmetrici equivalenti**

Ognuno degli 89 gruppi di 45 ambi ciascuno ottenuti scomponendo la massa totale dei 4005 ambi in modo simmetrico.

**Sincroni**

Combinazioni di numeri sortiti nella stessa estrazione sulla stessa ruota.

**Sincroni continui**

Combinazioni di numeri sortiti in estrazioni consecutive sulla stessa ruota.

**Sincroni continui determinati**

Combinazioni di numeri sortiti in estrazioni consecutive sulla stessa ruota nelle stesse determinate posizioni estrattive.

**Sincroni continui in diagonale**

Combinazioni di numeri sortiti in estrazioni consecutive sulla stessa ruota e in posizioni adiacenti. Nel tabellone analitico formano una vera e propria diagonale.

**Sincronia**

Riferito ai sincroni.

**Sincronone**

Combinazione formata da numeri sincroni.

**Sistema ortogonale**

Sistema dove sono previste tutte le combinazioni (ambi, terni, etc.) del sistema di partenza nessuno escluso e nessuno ripetuto.

**Sorte**

Le sorti nel gioco del Lotto, secondo quanto stabilito dal regolamento di gioco, sono Estratto, Ambo, Terno, Quaterna, Cinquina.

**Sottofrequenza**

Riferita ad una combinazione che in un certo intervallo di estrazioni ha un numero di sortite inferiore alla media teorica.

**Spazi determinati**

Interessante sistema che considera i ritardi di caduta dei 90 numeri delle 10 ruote, nel contesto di detti "spazi" (S1.S2.S3.S4.S5.S6.S7.S8.S9.S0). Lo schema che ne deriva può fornire utili indicazioni, alla stregua del classico "Tabellone analitico".



**Superfrequenza**

Riferita ad una combinazione che in un certo intervallo di estrazioni ha un numero di sortite superiore alla media teorica.

**Tabellone analitico**

Il tabellone analitico, detto anche tabellone dei ritardi, è un modo di visualizzare i ritardi dei 90 numeri sulle diverse ruote. Si costruisce una tabella in cui su ogni riga sono visualizzati i numeri che hanno lo stesso ritardo, e le righe consecutive della tabella fanno riferimento a valori consecutivi del ritardo. Nella parte inferiore della tabella sono presenti i numeri che hanno ritardo zero mentre, spostandosi verso l'alto, sono presenti i numeri che hanno i ritardi più elevati. È necessario costruire cinque colonne per ciascuna ruota perché, essendo cinque i numeri estratti in ogni estrazione per ciascuna ruota, avremo sicuramente cinque numeri con ritardo pari a zero su quella ruota (quelli relativi all'ultima estrazione) che devono essere rappresentati nella stessa riga. Ciascun numero è visualizzato nella colonna corrispondente alla posizione in cui è stato estratto e questo consente di leggere dal tabellone analitico anche la posizione in cui il numero è stato estratto l'ultima volta. Chiaramente l'altezza di questa tabella dipende dal massimo ritardo che un numero ha acquisito sulle diverse ruote.

**Terno**

È il gioco di 3 numeri. Il premio lordo è pari a 4250 volte la posta se la puntata viene effettuata su singola ruota mentre è 425 volte la posta se la puntata è su tutte le ruote. Con i 90 numeri si formano 117480 terni e, poiché con i 5 numeri di ogni estrazione su una data ruota si formano 10 terni, il ciclo naturale di frequenza è dato da  $117480 : 10 = 11748$  estrazioni. Per il terno su tutte le 10 ruote il ciclo naturale di frequenza è dato da  $(117480 : 10) : 10 = 1174,8$  estrazioni.

**Terzina**

Combinazione composta da 3 numeri.

**Terzina a coesione matematica**

Per la sua simmetria ha probabilità maggiori rispetto ad altre formazioni: comprende a coppia di raddoppiato e 1 di simmetrici

**Terzine simmetriche**

Terzine formate da numeri la cui differenza tra ciascuno ed il precedente è pari a 30. Con i 90 numeri si possono formare 30 terzine simmetriche.

**Triambo**

Formazione composta da 3 ambi.

**Valenza**

Parametro che permette di confrontare i ritardi di combinazioni strutturalmente diverse tra loro con lo scopo di stabilire quale sia la più attendibile.

**Vertibili**

Secondo la definizione classica, i vertibili sono coppie di numeri compresi tra 1 e 90 aventi la caratteristica che ribaltando le cifre di uno dei due si ottiene l'altro. Con i 90 numeri si possono formare 28 coppie di vertibili, utilizzando solo 56 numeri ed escludendo i numeretti, i gemelli, gli zerati e i numeri in cadenza 9.

**Zerati**

Lunghetta composta dai 9 numeri della cadenza 0, ossia 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90.

## CONSIGLI

### Consigli e considerazioni sull'uso di Lottobusiness 7

#### Un po' di statistica

Queste considerazioni non vogliono assolutamente **nè confermare ne smentire convinzioni** più o meno radicate nella maggior parte di noi stessi (ognuno di noi ha una propria idea su qualunque argomento conosciuto, tranne poche eccezioni) ;-)

Sono quindi semplici opinioni personali che sono maturate negli anni di programmazione (relativa a procedure qualsiasi e a procedure applicate al gioco del lotto) e in anni di giocate al lotto stesso.

Cercherò quindi di esporre le mie idee in maniera fruibile da tutti, senza usare termini fantascientifici, con la speranza di sapervi fornire uno spunto per cercare nuove vie da percorrere per avvicinarsi sempre più all'agognata perfezione (badate, ho detto **avvicinarsi**: la perfezione applicata al gioco del lotto è **IRRAGGIUNGIBILE**, come la velocità della luce...).

Torno a ripetere che **NON sono un lottologo**, ma mi diverto a programmare e a escogitare infinite sperimentazioni (anche per merito dei miei clienti!) che sfociano in risultati più o meno validi.

Fatta questa dovuta premessa, passo ad illustrarvi le mie idee.

#### Metodi sì, metodi no

In tutti questi anni ho imparato a non credere nei metodi tipo:

- prendi il primo estratto sulla ruota di Bari, sommalo al terzo della ruota di Genova e giocalo solo la terza estrazione del mese...

oppure: somma i cinque estratti su Milano, a questo numero aggiungi 24, fai il fuori 90 e giocali entrambi per 5 volte... (sono solo puri esempi) e via discorrendo.

Di solito questi metodi sono accompagnati da rilevazioni di buone vincite **IN PASSATO**, ma che, proprio per le leggi statistiche sulle compensazioni, sono **destinati a diventare sempre meno probabili nel futuro**; può esserci qualche eccezione (che come al solito conferma la regola!), ma anch'essi sono destinati inesorabilmente a seguire la stessa sorte magari in un futuro più... futuro.

Ben vengano quindi i **metodi**, quelli però che si fondano **esclusivamente su base statistica!**

#### Statistiche ed interpretazioni

La statistica invece è schietta: ti mette davanti una marea di numeri che aspettano solo di essere interpretati.

Sì, avete letto bene, **INTERPRETATI**: perchè ogni statistica, se condotta con dati omogenei, un discreto numero di casi analizzati e su diversi intervalli temporali ha bisogno di essere **capita**

#### Consigli finali

Le raccomandazioni di rito, a chi si avvicina a questo affascinante gioco, sono che il **LOTTO è pur sempre un gioco aleatorio** e che come tale necessita di prudenza e di particolare attenzione, onde evitare rovinose perdite.

Le statistiche, se ben condotte e soprattutto **BEN CAPITE**, quasi sempre riescono ad aiutarci, però, oltre al componente "fortuna" (che incide molto!) c'è anche **l'intuito del giocatore** nell'**INTERPRETARE LE STATISTICHE STESSE** che ha la sua fetta di importanza.

Nonostante ciò, impostando un **gioco oculato**, magari con una buona **progressione** nelle puntate, è possibile trarre buoni utili finanziari.

È consigliabile **fondere i risultati** delle varie elaborazioni (Ambi, terzine e quartine in ritardo, previsioni, numeri simpatici ecc...) per avere a tavolino più elementi da valutare e magari trovarne alcuni presenti in diversi elaborati.

Per questo Lottobusiness vi permette di aprire una finestra per ogni elaborazione, così da rendere più facile il lavoro di "**fusione**" (che è un po' la filosofia del **metodo CCStat**).