

Manuale d'uso **lottobusiness 6.2**

Rev. 30/4/2005

	Pag.		Pag.
Descrizione del programma		Superenalotto	
Per iniziare.....	2	Visualizzazione e stampa sestine.....	14
Scopri il maggior ritardo per ambo.....	2	Ritardi.....	14
Scopri il maggior ritardo per terno.....	3	Frequenze.....	14
		Numeri simpatici.....	14
		Ricerca numeri.....	14
Menù Estrazioni		I Metodi trattati	
Inserimento/modifica.....	4		
Visualizzazione.....	4	Ritardi sincroni di livello	
Aggiornamento da file.....	4	Situazione attuale (RIs 1 ↔ 5).....	15
Aggiornamento da internet.....	4	RIs1 globale.....	15
Esportazione.....	4	RIs1 multiruota.....	15
Stampa.....	4		
Menù Ricerche statistiche		Precursori (extended)	16
Accoppiamento ambate.....	5		
Ritardi.....	5	Ritardo/frequenza (ultimo ritardo)	16
Ritardi multilivello (o consecutivi).....	6		
Ritardi in posizione determinata.....	6	Ccstat 1.0	
Frequenze.....	7	<i>I parametri da assegnare</i>	
Frequenze in posizione determinata.....	7	Il parametro Peso.....	17
Ricerca numeri.....	7	Date inizio e fine ricerca.....	17
Numeri simpatici.....	8	Il parametro Quantità.....	17
Numeri precursori.....	8	<i>Le ricerche disponibili</i>	
Ritardi di posizione.....	9	Numeri spia (posizione variabile).....	17
Ritardo e frequenza degli ambi.....	9	Numeri spia (posizione fissa).....	17
Formazioni per ambo.....	10	Rapporto ritardo attuale/storico.....	17
Ritardo e frequenza dei terni.....	10	Frequenze ambate (1).....	17
Formazioni per terno.....	10	Frequenze ambate (2).....	17
		Frequenze decine.....	17
Previsioni		Frequenze cadenze.....	17
Previsione ambate.....	11	Frequenze figure.....	17
Previsione ambi.....	11	Ritardo decine.....	17
Previsione terni.....	11	Ritardo cadenze.....	18
		Ritardo figure.....	18
Menù strumenti		Ritardo ambi e terzine.....	18
Progressioni.....	12	Frequenza ambi e terzine.....	18
Tabella vincite.....	12	Aleatorietà.....	18
Sistemi ortogonali.....	12	Conclusione.....	18
Opzioni.....	12		
Sito web di Lottobusiness.....	13	Glossario della terminologia del	
Url predefinita.....	13	Lotto	
Ripristino di tutti i pannelli.....	13	Termini lottistici.....	19

Web: www.lottobusiness.it
E-mail: claudio@lottobusiness.it

Descrizione del programma

Per iniziare...



Appena si esegue l'applicazione, appare il pannello delle impostazioni che servirà per impostare tutti i parametri di ricerca nei vari moduli che

compongono Lottobusiness: cliccando su uno degli angoli, si "parcheggia" il pannello nel relativo angolo dello schermo. Per variare le date di inizio e fine ricerca, si può procedere in 4 modi:

- tramite gli sliders: trascinare lo slider e servirsi delle freccette <<<<<< 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.

Selezionare una o più ruote (o tutte) tramite gli appositi pulsanti: la ruota selezionata avrà il colore di fondo giallo e la descrizione in blu.

In alto a sinistra appare una tabella riassuntiva di tutte le statistiche che si possono effettuare con il programma: cliccando sul "?" accanto a ciascuna, apparirà una breve descrizione della procedura. In caso non si voglia visualizzare questa tabella, dal menù principale è sufficiente cliccare su "file" e togliere il segno di spunta alla voce "Visualizza tabella statistiche"

In quasi tutti i moduli è presente un pulsante con una freccia: quando tale freccia è verde, è possibile iniziare l'elaborazione premendolo; viceversa, se tale freccia è rossa, significa che mancano alcuni dati essenziali.

Stesso discorso per il pulsante con la stampante: se è disattivato, non vi è nessuna stampa disponibile al momento. 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); cliccando sull'icona con il taccuino, è possibile effettuare l'esportazione della stampa in un file formato ".txt", con possibilità di scelta dell'ubicazione e del nome del file.

Le statistiche disponibili per la "Ruota Nazionale" sono limitate alla ricerca di frequenze, ritardi e ricerca numeri per l'ovvia mancanza di una base estrazionale adeguata.

È possibile aprire più di una scheda contemporaneamente (anche tutte insieme), 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 cinquine (oltre 43 milioni) o sestine (che sono addirittura più di 600 milioni) in abbinamento a tutti i 90 numeri.

Al centro della finestra principale del programma, troviamo due pulsanti che accedono ad altrettante funzioni importantissime:

Scopri il maggior ritardo per ambo...

La procedura, con un solo click del mouse, è in grado di scoprire su quali ruote (da una a cinque - cliccare sui numeri neri per scegliere la quantità) è in corso il maggior ritardo per ambo di:

- cadenze
- decine (intere, pari e dispari)
- figure
- terzine simmetriche
- quartine radicali
- cinquine pentagonali
- sestine esagonali
- ambi /terzine/quartine generiche
- gemelli

Si ha così una immediata visione di insieme, che costituisce un'ottima base di partenza per l'impostazione di una giocata magari in progressione.

Scopri il maggior ritardo per terno...

Identica alla procedura precedente, con un solo click del mouse, è in grado di scoprire su quali ruote (da una a cinque - cliccare sui numeri neri per scegliere la quantità) è in corso il maggior ritardo per terno di:

- cadenze
- decine (intere, pari e dispari)
- figure
- cinquine pentagonali
- sestine esagonali
- gemelli

Menù Estrazioni

Inserimento/modifica

Opzioni					
Bari	14	85	31	36	9
Cagliari	48	49	73	32	17
Firenze	40	78	38	43	21
Genova	83	17	78	18	19
Milano	24	22	78	23	31
Napoli	90	34	41	68	80
Palermo	81	22	28	40	44
Roma	81	56	40	46	55
Torino	25	74	26	21	80
Venezia	20	77	26	57	47

Estrazione n. 01 02 2003 sabato

7206 Estrazioni in archivio

Inserisci Cancella ? Esci

La procedura permette l'inserimento delle singole estrazioni, calcolando automaticamente la data in base ai giorni estrazione (ora il mercoledì ed il 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, se necessario, 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>.

E' 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.

Visualizzazione

Bari	77	18	66	44	78
Cagliari	13	23	43	62	22
Firenze	70	25	21	50	19
Genova	42	46	57	56	81
Milano	43	69	19	65	17
Napoli	46	86	44	13	26
Palermo	7	36	67	60	46
Roma	89	3	48	37	9
Torino	71	64	12	47	35
Venezia	38	45	27	12	82

Per consultare le estrazioni in archivio fare clic sui pulsanti con le frecce (le frecce singole spostano di +/- una estrazione le frecce doppie spostano di +/- 10 estrazioni).

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.

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

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

Aggiornamento 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.

Aggiornamento 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.

Esportazione

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

Si può effettuare la stampa 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.

Menù Ricerche statistiche

Accoppiamento ambate

Parametri di ricerca

Ba Ca Fi Ge Mi Na Pa Ro To **Ve** Tutte dal 07/01/1871 al 27/09/2003

Periodi tra il 1 gennaio e il 1 gennaio

Numero 8

Risultato elaborazione

Sortite del 8 nel periodo considerato : 384

Assoluto		In decina		In cadenza		In figura	
N.	Sortite	N.	Sortite	N.	Sortite	N.	Sortite
12	37	3	24	28	18	89	26
86	26	4	21	38	17	17	23
89	26	90	21	68	14	53	20
46	25	6	17	18	13	35	19
67	25	7	15	58	13	26	18
81	25	9	15	78	13	44	18
3	24	1	14	48	11	62	17
23	24	2	14	88	10	71	15

Finito

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.

Vengono omessi i numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

Ritardi

Ruota/e Ordinarmento

Predefinite Ordina per ritardo attuale al 08/03/2003

Ba Ca **Fi** Ge Mi Na Pa Rm To Ve Tutte

N.	47	26	25	6	29	39	50	46	70	86	78	90	11	64	65	73	17	30
Ritardo	29	18	17	13	13	13	13	12	11	11	10	10	9	9	9	9	8	8
Storico	43	41	39	39	45	36	41	38	52	31	38	43	44	40	46	47	45	37
Rapporto	0,67	0,43	0,43	0,33	0,28	0,36	0,31	0,31	0,21	0,35	0,26	0,23	0,20	0,22	0,19	0,19	0,17	0,21
N.	58	61	21	22	49	3	36	62	83	7	10	14	19	23	42	51	54	59
Ritardo	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Storico	44	47	39	46	51	44	42	42	43	44	48	45	40	40	52	36	38	57
Rapporto	0,18	0,17	0,17	0,15	0,13	0,13	0,14	0,14	0,13	0,11	0,10	0,11	0,12	0,12	0,09	0,13	0,13	0,08
N.	9	24	28	45	52	66	89	4	13	18	35	40	41	55	84	87	1	12
Ritardo	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
Storico	50	43	36	43	54	38	40	35	51	48	45	37	41	48	40	44	40	42
Rapporto	0,08	0,09	0,11	0,09	0,07	0,10	0,10	0,08	0,05	0,06	0,06	0,08	0,07	0,06	0,07	0,06	0,05	0,04
N.	32	37	38	56	57	60	75	80	82	2	16	31	43	44	53	63	67	74
Ritardo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Storico	55	43	43	48	50	39	37	38	50	42	40	36	39	44	43	35	38	43
Rapporto	0,03	0,04	0,04	0,04	0,04	0,05	0,05	0,05	0,04	0,02	0,02	0,02	0,02	0,02	0,02	0,02	0,02	0,02
N.	76	77	79	5	8	15	20	27	33	34	48	68	69	71	72	81	85	88
Ritardo	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Storico	41	41	43	48	41	31	36	44	60	53	43	46	67	37	35	33	42	46
Rapporto	0,02	0,02	0,02	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

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

E' possibile selezionare, tramite la casella a discesa, anche singole ruote non comprese tra quelle di default.

Scegliendo il ritardo su <TUTTE> si può scegliere tra i TOP 15 di ogni ruota oppure il ritardo di tutti i 90 numeri per il gioco a TUTTE LE RUOTE.

Vengono omessi i numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

Ritardi multilivello (o consecutivi)

Lottobusiness - Ritardo multilivello

Parametri di ricerca
 Ba Ca Fi Ge **Mi** Na Pa Ro To Ve Tutte al 27/09/2003

Ritardo calcolato

Livello 1		Livello 2		Livello 8		Livello 15		Livello 20	
N.	Rit.	N.	Rit.	N.	Rit.	N.	Rit.	N.	Rit.
21	87	79	129	79	305	64	483	57	572
87	80	87	108	21	248	25	419	61	544
25	75	21	99	87	245	79	415	64	543
81	58	25	81	12	244	57	406	67	528
63	52	54	78	61	237	87	395	87	527
53	46	63	75	4	235	74	379	20	518
50	40	45	67	11	233	27	374	79	491
32	36	42	65	57	232	65	373	25	469
41	36	20	63	74	221	8	372	74	464
85	35	81	62	22	216	21	370	27	459
Media : 18,0		Media : 36,0		Media : 144,0		Media : 270,0		Media : 360,0	

Ordina per ritardo attuale

Per "ritardo multilivello" 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)

Vengono omessi i numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

Ritardi in posizione determinata

Lottobusiness - Ritardi in posizione determinata

Parametri di ricerca
 Ba Ca Fi Ge **Mi** Na Pa Ro To Ve Tutte al 15/01/2005

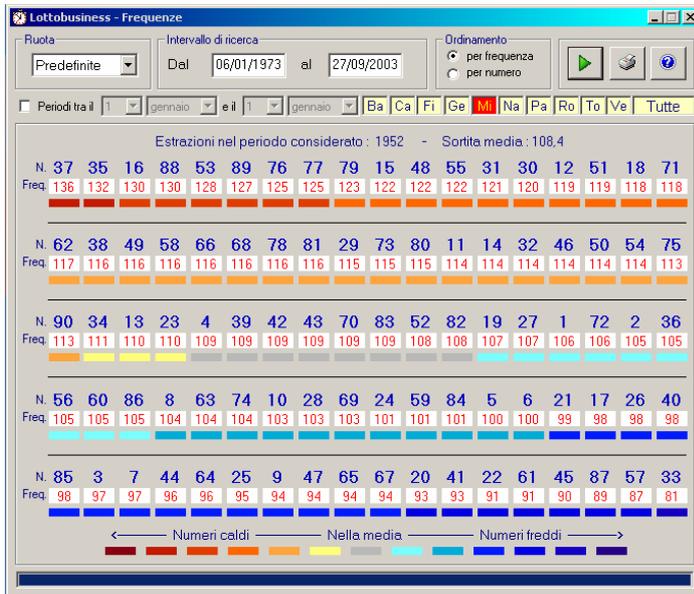
Ritardo calcolato

1' posizione		2' posizione		3' posizione		4' posizione		5' posizione		Somma	
N.	Rit.	N.	Tot.								
5	366	64	517	79	539	75	520	26	324	19	1059
22	352	78	307	19	412	22	510	7	310	22	1058
25	327	81	280	69	378	59	328	50	285	75	1008
32	326	45	274	48	297	35	316	71	280	59	948
50	321	46	257	85	292	42	298	17	274	50	945
6	309	17	253	45	273	77	251	59	270	64	921
4	271	35	237	29	233	46	246	13	227	32	901
19	265	30	232	63	215	21	236	19	221	69	848
28	253	34	227	28	208	58	216	32	199	4	819
59	234	54	226	66	198	54	214	1	196	45	799

Ordina per ritardo attuale

Dal 2005 sarà possibile puntare l'ambata in posizione determinata. Questa procedura ne calcola il ritardo per ciascuna delle 5 posizioni sulla ruota/e impostata.

Frequenze

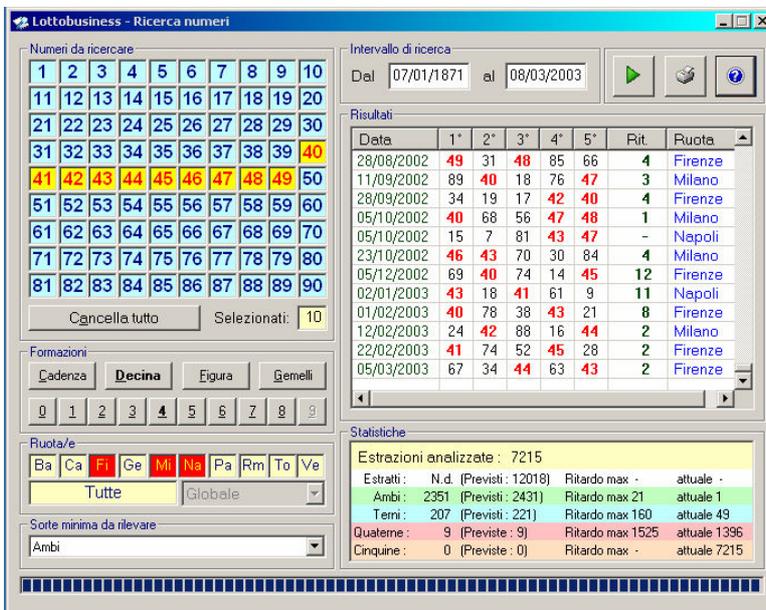


Vengono omessi i numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

Frequenze in posizione determinata

Come per i ritardi, anche le frequenze sono calcolabili in base a ciascuna posizione estrattiva.

Ricerca numeri



per ruota).

Procedura simile alla precedente che determina la frequenza dei 90 numeri tra due date definite.

E' possibile selezionare, tramite la casella a discesa, anche singole ruote non comprese tra quelle di default.

Premendo il pulsante con la freccia verde, la procedura mostra la frequenza dei 90 numeri entro le date prefissate.

Spuntando la casella <Periodo tra il ... e il...> è possibile impostare un periodo dell'anno limitato, per trovare le famose FREQUENZE CICLICHE, cioè i numeri più frequenti in un determinato lasso di tempo.

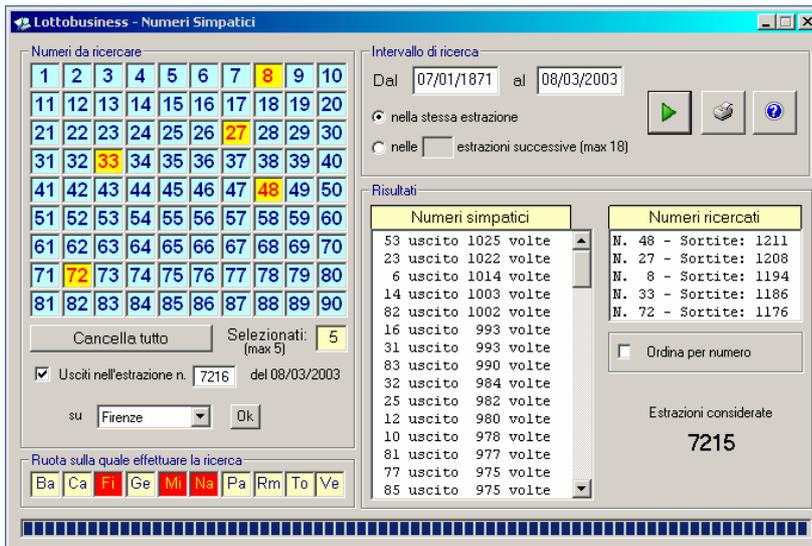
Scegliendo l'opzione "Tutte" si effettuano i calcoli su tutte le ruote, scegliendo invece "Tutte (Top 15)" verranno mostrate le frequenze dei primi 15 numeri più "caldi" (o più "freddi" se si è selezionata l'opzione "meno frequenti") su ciascuna delle ruote.

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

Viene proposta la ruota (o le ruote) di default, modificabili a piacere; è necessario poi inserire la sorte minima da rilevare (dall'ESTRATTO alla CINQUINA) e le date entro le quali operare. 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.

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

Numeri simpatici



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.

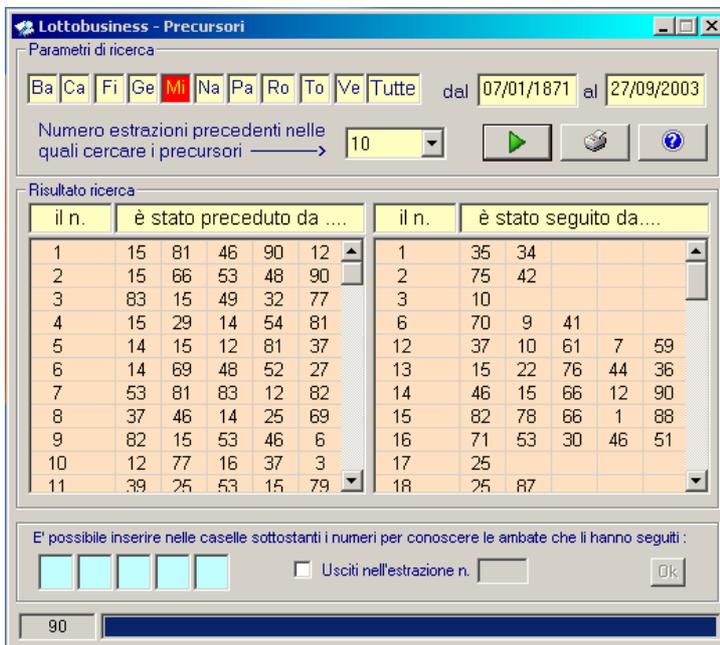
I numeri simpatici sono quelli che più di altri appaiono accanto ad altri determinati numeri nella stessa estrazione o in quelle successive.

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 deselectiona), selezionando la ruota (o le ruote) cliccando sulla sigla ad essa relativa e le date entro le quali operare.

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,

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.

E' anche possibile, spuntando l'apposita casella, la visualizzazione dei numeri sortiti nell'estrazione "x" con i relativi numeri previsti.

Vengono omessi i numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

Ritardi di posizione

Lottobusiness - Ritardi di posizione

Ba Ca Fi Ge Mi Na Pa Ro To Ve al 31/03/2004

Tutte (solo capolista)

Numero	Ruota	Ritardo	Rit.di posizione	Rapporto
30	BA	60	2	0,033
79	CA	63	1	0,016
45	FI	81	0	0,000
80	GE	64	8	0,125
46	MI	83	15	0,181
70	NA	94	24	0,255
8	PA	111	31	0,279
7	RM	117	16	0,137
74	TO	101	4	0,040
66	VE	99	21	0,212

sortita

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 e' dato dal rapporto dei due ritardi: ne consegue che un numero con rit. Cronologico basso può avere un rapporto elevato se tale numero e' 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

Ritardo e frequenza degli ambi

Lottobusiness - Ritardi e frequenze degli ambi

La ricerca verrà estesa a: Tutti i 90 numeri Tutti i 90 num.

Cadenza Decina Figura Gemelli Vertibili Complementari

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Quindicina Simmetrici

Ba Ca Fi Ge Mi Na Pa Ro To Ve Tutte

Ritardi al 15/01/2005 Mex storico

Ambo	Ritardo	R. max	R. med	(Freq.)
3.68	4	720	48	154
39.46	112	632	48	151
44.80	83	630	51	141
29.70	128	626	54	134
68.75	68	598	41	175
11.34	136	583	46	158
25.44	133	569	53	135
10.50	96	567	43	169
20.59	35	562	55	134
52.78	28	555	53	138
34.51	0	554	50	146

7408 Estrazioni analizzate

Frequenze Dal 07/01/1871 al 15/01/2005

Ambo	Freq.	(Ritardo)	R. max	R. med
7.63	214	58	230	34
54.68	210	52	173	35
43.88	208	18	207	35
60.81	208	15	273	35
34.55	207	19	160	35
3.20	206	61	161	35
19.26	206	19	184	35
14.48	205	7	186	36
34.58	204	3	214	36
48.81	204	15	235	36
52.81	204	58	207	36

7408 Estrazioni analizzate

E' necessario impostare la tipologia di numeri (per default tutti i 90) e la ruota (o le ruote) sulle quali effettuate la ricerca.

Premere la freccia verde nella parte sinistra della scheda per avere la lista dei 50 ambi più ritardati con relativo ritardo e frequenza, nella parte destra per avere i primi 50 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.

Spuntando la casella <Periodo tra il ... e il...> è possibile impostare un periodo dell'anno limitato, per trovare le famose FREQUENZE CICLICHE, cioè gli ambi più frequenti in un determinato lasso di tempo.

Tale impostazione ha effetto SOLO sulle frequenze e non sui ritardi della colonna di sinistra che vengono calcolati nella maniera consueta; i ritardi posti accanto alle frequenze, al contrario, segnalano (solo in caso di selezione di un determinato periodo) le estrazioni di assenza nei soli periodi considerati.

E' 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.

Vengono omessi gli ambi con numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

(*) 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

The screenshot shows the Lottobusiness software interface. At the top, it says 'Lottobusiness - Ritardo e frequenze di terzine <-> decine per AMBO'. Below this, there are search filters: 'La ricerca verrà estesa a: Tutti i 90 numeri', 'Tutti i 90 num.', 'Cadenza', 'Decina', 'Figura', 'Capogioco -> 53', and 'Tipo ricerca: Ottine per ambo'. There are also buttons for 'Quindicina' and 'Gemelli'. Below the filters, there are date selection options: 'Periodi tra il 1 gennaio e il 1 gennaio'. The main results table is titled 'Risultati' and shows 10 results. The table has columns: 'Formazione', 'Ritardo', 'Frequenza', 'R.medio(ambi)', and 'R.max'. The results are as follows:

Formazione	Ritardo	Frequenza	R.medio(ambi)	R.max
1.21.45.53.66.76.82.90	373	494	778	92
1.21.45.53.76.80.82.90	373	485	689	95
1.21.45.53.67.76.80.82	373	483	707	94
6.21.39.53.67.70.82.84	369	464	729	88
6.21.39.51.53.70.82.84	369	478	770	87
6.21.39.53.67.70.76.82	359	464	741	87
6.21.39.51.53.70.76.82	359	482	761	81
1.16.28.45.53.75.76.82	350	516	628	96
1.28.45.53.75.76.80.82	350	507	574	96
1.21.45.53.75.76.80.82	350	484	676	114

At the bottom of the interface, it says '7407 Estrazioni analizzate' and '100 %'.

Si mettono in evidenza le formazioni (terzine – quartine – cinque – sestine) maggiormente ritardate per ambo e le più frequenti.

Anche qui e' 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.

Anche in questa procedura è possibile spuntare la casella <Periodo tra il ... e il...> per impostare un periodo dell'anno limitato, per trovare le FREQUENZE CICLICHE, cioè le formazioni che hanno dato più ambi in un determinato lasso di tempo.

Tale impostazione ha effetto SOLO sulle frequenze e non sui ritardi della colonna di sinistra che vengono calcolati nella maniera consueta; i ritardi posti accanto alle frequenze, al contrario, segnalano (solo in caso di selezione di un determinato periodo) le estrazioni di assenza nei soli periodi considerati.

Ritardo e frequenza dei terni

E' necessario impostare la tipologia di numeri (per default tutti i 90) e la ruota (o le ruote) sulle quali effettuate la ricerca.

Premere la freccia verde nella parte sinistra della scheda per avere la lista dei 50 terni più ritardati (oltre a tutti quelli mai sortiti) con relativo ritardo e frequenza, nella parte destra per avere i primi 50 terni più frequenti entro le date indicate.

Una ulteriore selezione si può effettuare digitando la decina o la cadenza, la figura o la quindicina.

Spuntando la casella <Periodo tra il ... e il...> è possibile impostare un periodo dell'anno limitato, per trovare le famose FREQUENZE CICLICHE, cioè i terni più frequenti in un determinato lasso di tempo.

Tale impostazione ha effetto SOLO sulle frequenze e non sui ritardi della colonna di sinistra che vengono calcolati nella maniera consueta; i ritardi posti accanto alle frequenze, al contrario, segnalano (solo in caso di selezione di un determinato periodo) le estrazioni di assenza nei soli periodi considerati.

Vengono omessi i terni contenenti numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

E' possibile invertire l'ordine spuntando la casella ai piedi dell'elenco dei ritardi: si ottengono così gli ultimi terni usciti.

Formazioni per terno

E' necessario impostare la tipologia di numeri (per default tutti i 90), la quantità di risultati desiderati per ciascuna elaborazione e la formazione da ricercare (quartine, cinque o sestine per terno).

Premere la freccia verde nella parte sinistra della scheda per avere la lista delle formazioni più ritardate (oltre a quelle mai sortite) con relativo ritardo e frequenza, nella parte destra per avere le formazioni 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 terni gemellari oppure impostando il capogioco, che sarà sempre presente nei risultati.

Sono richiesti alcuni minuti di attesa in caso si selezionino le opzioni cinque (oltre 43 milioni) o sestine (che sono addirittura più di 600 milioni) in abbinamento a tutti i 90 numeri.

Spuntando la casella <Periodo tra il ... e il...> è possibile impostare un periodo dell'anno limitato, per trovare le famose FREQUENZE CICLICHE, cioè le formazioni che hanno dato più ambi in un determinato lasso di tempo.

Tale impostazione ha effetto SOLO sulle frequenze e non sui ritardi della colonna di sinistra che vengono calcolati nella maniera consueta; i ritardi posti accanto alle frequenze, al contrario, segnalano (solo in caso di selezione di un determinato periodo) le estrazioni di assenza nei soli periodi considerati.

Vengono omessi gli ambi con numeri deselezionati tramite il menù Opzioni di Lottobusiness.

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

Previsioni

Previsione ambate

Previsione ambate

Parametri di ricerca
 Ba Ca Fi Ge Mi Na Pa Ro To Ve Tutte al 13/12/2003

Analisi degli ultimi 10 cicli (45 estrazioni)

Previsione in base a Ciclicità

Numero	Frequenza	Ritardo	Probabile sortita entro
7	10	3	2 estrazioni
12	7	3	3 estrazioni
13	12	3	1 estrazione
16	8	2	4 estrazioni
18	8	2	4 estrazioni
22	7	3	3 estrazioni
32	8	2	4 estrazioni
34	9	4	1 estrazione
38	12	3	1 estrazione
43	6	6	2 estrazioni

La procedura esegue l'analisi dei cicli precedenti (fino a 300) alla ricerca della frequenza media di ogni numero, quindi, in base al ritardo attuale, si stima la prossima sortita.

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 stilare le previsioni in base a:

- ciclicità
- ritardo medio
- ritardo prevalente

Previsione ambi

Lottobusiness - Previsioni per ambo - 04/04/2004

Previsioni per ambo al 31/03/2004

Ba Ca Fi Ge Mi Na Pa Ro To Ve Tutte

Tipo	Numeri	Ritardo	Media	Differenza	Cicli rit.
Sestina esag. 15	15 30 45 60 75 90	202	29,3	+ 172	6,9
Decina intera 1	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19	42	10,7	+ 31	3,9
Cinquina pent. 8	8 26 44 62 80	155	43,6	+ 111	3,6
Decina dispari 1	11 13 15 17 19	142	43,6	+ 98	3,3
Terzina simm. 10	10 40 70	416	136,6	+ 279	3,0
Decina pari 1	10 12 14 16 18	122	43,6	+ 78	2,8
Quartina rad. 8	8 80 88 89	168	70,3	+ 97	2,4
Consecutivi	1-2,2-3,3-4,4-5,.....,89-90	10	5,2	+ 4	1,9
Figura 2	2 11 20 29 38 47 56 65 74 83	18	10,7	+ 7	1,7
Cadenza 8	8 18 28 38 48 58 68 78 88	18	13,1	+ 4	1,4

Numeri più ricorrenti: 8 10 11 15 18 (3 volte)

Questo programma può essere un'ottima base di partenza per effettuare un gioco redditizio: esso infatti ricerca buona parte delle famiglie di numeri (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.

E' possibile variare le ruote predefinite cliccando sull'elenco (un clic seleziona, un clic successivo diseleziona).

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

Previsione terni

Analogamente alla previsione per ambo, si ricercano formazioni di numeri (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.

Premendo il tasto con la freccia si avvia l'elaborazione e, alla fine, vengono evidenziati la formazione più conveniente (con 2 quadretti rossi a fianco) ed i numeri più ricorrenti fra tutte le previsioni.

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.

Menù strumenti

Progressioni

Parametri di gioco

Puntata iniziale Euro: 2,5
Numeri per scheda: 6
Durata progressione (estrazioni): 35

Obiettivo della progressione

% di guadagno sulla puntata totale: 100 %
 Vincita minima (Euro)
 Somma (Euro)

Tipo di puntata

1 Ruota/e

Sorte

Estratto
 Ambo
 Terzo
 Quaterna
 Cinquina

Probabilità teoriche di riuscita: **131,08 %**

Lista delle giocate

N.	Puntata	Totale	Vincita	Utile
1	2,5	2,5	40,3	37,8
2	2,5	5,0	40,3	35,3
3	2,5	7,5	40,3	32,8
4	2,5	10,0	40,3	30,3
5	2,5	12,5	40,3	27,8
6	2,5	15,0	40,3	25,3
7	2,5	17,5	40,3	22,8
8	2,5	20,0	40,3	20,3
9	3,0	23,0	48,3	25,3
10	3,5	26,5	56,4	29,9
11	4,0	30,5	64,5	34,0
12	4,5	35,0	72,5	37,5
13	5,0	40,0	80,6	40,6
14	6,0	46,0	96,7	50,7
15	7,0	53,0	112,8	59,8
16	8,0	61,0	128,9	67,9
17	9,0	70,0	145,0	75,0
18	10,0	80,0	161,2	81,2
19	11,5	91,5	185,3	93,8
20	13,0	104,5	209,5	105,0
21	15,0	119,5	241,7	122,2

Permette di impostare una strategia di gioco redditizia inserendo:

- Il valore della puntata iniziale
- la quantità di numeri giocati per scheda (da 1 a 10)
- la percentuale o l'obiettivo in Euro di guadagno desiderato
- la durata della progressione stessa
- il numero di ruote sulle quali si giocherà
- la sorte da puntare.

Tabella vincite

Tabella delle vincite, modificabile in caso di necessità, ottenibili con tutte le possibilità di gioco e calcolo in tempo reale della vincita netta in base alle varie giocate.

Sistemi ortogonali

Generatore di sistemi ortogonali (sono presenti tutti gli ambi possibili con la quantità di numeri immessa) che sopperisce al limite di 10 numeri imposto dalle schede del lotto (se ne possono inserire fino a 30).

E' possibile importare i numeri in ritardo, frequenti entro due date e i simpatici nelle estrazioni successive all'uscita di un dato numero.

Ovviamente la vincita non e' particolarmente elevata, ma si può confidare nella sortita di oltre 2 numeri, ottenendo:

- con la sortita di 3 numeri = 3 ambi
- con la sortita di 4 numeri = 6 ambi
- con la sortita di 5 numeri = 10 ambi

Opzioni

Selezione numeri per statistiche

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

Giorni estrazione:

- Lunedì
- Martedì
- Mercoledì
- Giovedì
- Venerdì
- Sabato
- Domenica

Mostra i suggerimenti all'avvio

Applica Annulla

Seleziona tutti Elimina tutti 90

In questa sezione troviamo la novità principale di Lottobusiness 5:

a) possibilità di "escludere" uno o più numeri dalle ricerche statistiche: escludendo infatti i numeri che, secondo noi, avranno poche possibilità di sortita, ridurremo (e non di poco) le combinazioni che troveremo a tutto vantaggio delle probabilità di sortita e della spesa da sostenere per il gioco! (l'impostazione ha effetto su tutti i moduli tranne quelli delle previsioni di ambate, ambi e terni); possiamo anche usare questa opzione per considerare venti/trenta numeri caldi ed effettuare su di essi tutte le statistiche disponibili (questo sistema infatti è quello che ottiene i migliori risultati); accanto ai pulsanti "Seleziona tutti" e "Elimina tutti" troviamo la casella che indica il

totale dei numeri selezionati (per default tutti i 90)

b) impostazione dei giorni nei quali avvengono le estrazioni: sono già pre-impostati a mercoledì e sabato, ma possono essere variati all'occorrenza (vedi mese di dicembre 2002).

c) possibilità di visualizzare o meno i suggerimenti all'avvio del programma

Sito web di Lottobusiness

Da qui è possibile accedere direttamente al sito di Lottobusiness per controllare le news e l'eventuale uscita di aggiornamenti del programma

Url predefinita

L'indirizzo internet dove si scaricano gli aggiornamenti estrazioni

Ripristina tutti i pannelli

Questo pulsante ripristina la posizione iniziale di tutti i pannelli relativi alle funzioni del programma.

Superenalotto

Le funzioni trattate sono le seguenti:

Visualizzazione e stampa sestine

Con questa procedura è possibile visualizzare le combinazioni vincenti a partire dal 1947 (anno dal quale tutte le ruote comprese nel gioco hanno effettuato regolarmente tutte le estrazioni), simulando il risultato come se il gioco fosse esistito già da allora. Le estrazioni sono simulate dal 4/1/1947 al 29/11/1997.

Data	1*	2*	3*	4*	5*	6*	Jolly	Somma
04/01/1947	5	16	27	33	74	89	86	244
11/01/1947	34	39	47	67	78	87	22	352
18/01/1947	14	29	51	58	59	65	50	276
25/01/1947	15	18	20	53	61	84	41	251
01/02/1947	6	34	61	67	74	88	73	330
08/02/1947	17	19	21	22	36	66	20	181
15/02/1947	6	23	28	45	77	90	60	269
22/02/1947	36	43	50	74	87	88	49	378
01/03/1947	2	6	11	33	71	83	84	206
08/03/1947	14	33	45	48	68	79	24	287
15/03/1947	3	25	30	73	82	87	2	300

Somma max. 470
il 02/02/1980

Somma min. 84
il 15/03/1969

Numero più frequente :
76 (260 volte)

Numero meno frequente :
46 (178 volte)

Vedi sestine dal 04/01/1947 al 04/10/2003

Solo mese di

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.

Ritardi

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

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

Numeri simpatici

Questa procedura e' simile a quella disponibile per il lotto già descritta in precedenza, con la variante che vengono visualizzati i numeri usciti accanto ai numeri impostati NELLE SESTINE VINCENTI del Superenalotto (oppure nelle estrazioni successive).

Ricerca numeri

Si possono inserire da un minimo di 3 ad un massimo di 10 numeri da ricercare nella sestina vincente entro due date predefinite.

Consigli

Le raccomandazioni di rito, a chi si avvicina a questo affascinante gioco, sono che il LOTTO e' pur sempre un gioco aleatorio e che come tale necessita di prudenza e di particolare attenzione, onde evitare rovinose perdite. Nonostante ciò, impostando un gioco oculato, magari con una buona progressione nelle puntate, e' possibile trarre buoni utili finanziari.

E' 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 de risultati" (che è un po' la filosofia del metodo CCStat, descritto più avanti).

Ritardi sincroni di livello

Rit cronol.	n1	n2	n3	n4	n5	Rit sincrono	Rapporto	Liv.	Note
117			7			103	0,8803419	1	Migliore ambata
76				20		39	0,5131579	1	
59	74					39	0,6610169	1	
35				51	45	24	0,6857143	2	Migliore coppia
63	75					19	0,3015873	1	
33				23		15	0,4545455	1	
29			57			15	0,5172414	1	
23	26			16		15	0,6521739	2	

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

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.

Situazione attuale (RLs 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.

E' 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)

Precursori (extended)

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)

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 esposte: 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"

Ccstat 1.0

Descrizione statistica	Peso	Inizio ricerca	Fine ricerca	Quantità
Numeri spia (posizione variabile)	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->15)
Numeri spia (posizione assoluta)	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->15)
Rapporto ritardo attuale/storico	< 2 >	-----	-----	(1<->2)
Frequenza ambate (1)	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->15)
Frequenza ambate (2)	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->15)
Frequenza decine naturali	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->10)
Frequenza cadenze	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->9)
Frequenza figure	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->10)
Ritardo decine naturali	< 2 >	-----	-----	(1<->10)
Ritardo cadenze	< 2 >	-----	-----	(1<->9)
Ritardo figure	< 2 >	-----	-----	(1<->10)
Ritardo ambi e terzine	< 2 >	-----	-----	(1<->15)
Frequenza Ambi e terzine	< 2 >	07/01/1871	01/02/2003	(1<->15)
Aleatorietà	< 2 >	-----	-----	(1<->5)

Il programma presenta la ruota di default (scelta nella finestra principale di Lottobusiness) 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 il "range" 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 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 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 figure

Stesso procedimento delle decine e cadenze.

Ritardo 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 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 figure

Stesso procedimento delle decine e cadenze.

Ritardo ambi e terzine

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

Frequenza 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 "

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.

Glossario della terminologia 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

E' 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, poichè 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 cinque 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. E' 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

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 cinque.

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 cinque.

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”.

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. E' 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 finchè il resto non è compreso tra 1 e 9. Applicando la regola del 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 del 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 cinque.

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

E' 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 bicifrica

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 zerato, 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

E' 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.

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

E' 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

E' 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

E' 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. E' 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 esagonale

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

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. E' 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

E' 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.

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.