



I principali termini ludologici

In **LottoSquare** la conoscenza dei vari termini usati è fondamentale per un utilizzo spedito e cosciente di questo straordinario software.



E' importante che ciascuno di voi comprenda il significato assunto dalle diverse formazioni ludologiche: il simmetrico a 91 di un numero, il diametrale in decina, il vertibile, il complemento a 90, la cadenza, la decina e la figura non saranno per voi "oggetti ignoti" ma termini chiari ed evidenti e dei quali avrete coscienza.



Vi basterà dare una scorsa alle notazioni che seguono... e sarete padroni del mondo dei numeri:-)



Abbinamento: Il termine Abbinamento si utilizza quando, scelto un numero o più numeri, definiti capogioco, ad esso ne vengono affiancati altri, scelti con i criteri più diversi.

ALEATORIO: Con il termine Aleatorio, si intende un avvenimento LEGATO AL CASO. LA FORTUNA O LA SFORTUNA è il nome che lo sciocco dà al caso.

AMBATA:

è il gioco di un solo numero, meglio definito come estratto. Il premio è pari a 10,558 volte la posta giocata al netto della ritenuta del 6%.

AMBO:

è la combinazione per il gioco di due numeri su una ruota. Il premio corrisposto è pari a 235 volte la posta, al netto della ritenuta del 6%.

AMBO A DIVISORE COMUNE:

ambo formato da numeri distanti tra loro 45 unità (1-46, 2-47, 3-48 e così via fino a 43-88, 44-89, 45-90). Con 90 numeri sono possibili 45 ambi a divisore comune.

Ambo complementare: ambo formato da numeri la cui somma dà 90 (1-89, 2-88, 3-87 e così via fino a 43-47 e 44-46; non si utilizzano ovviamente i numeri 45 e 90). Con i 90 numeri del Gioco del Lotto sono possibili 44 ambi complementari.

Ambo simmetrico: ambo formato da numeri la cui somma è 91.

ATTENDIBILITA': L'Attendibilità è la fiducia ATTRIBUITA ALLA estrazione di un numero o di una combinazione SCATURITA DA FORMULE E CALCOLI STATISTICI E MATEMATICI. L'attendibilità ha un valore compreso fra 0-1 e quanto più si approssima all'unità, più la combinazione analizzata si presume attendibile.

BIAMBO:

Formazione di 2 ambi che possono essere composti da: 4 numeri diversi (esempio: “**14-19**” “**27-80**”) oppure 3 numeri con un elemento ripetuto (esempio: “**29-48**” “**29-76**”). In quest’ultimo caso si parla di un biambo con capogioco.

BIVALENTE:

Medesimo ambo con ritardo isocrono, cioè sorteggiato in 2 ruote nella stessa estrazione.

CADENZA:

si intende la serie di nove estratti, aventi in comune l’unità o cifra finale. Ad esempio, alla cadenza 2 appartengono i seguenti numeri: **2-12-22-32-42-52-62-72-82**. Con i 90 estratti sono possibili dieci serie diverse.

Cadenze:

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

CADENZE DIAMETRALI:

si tratta di due cadenze o finali le cui cifre distano fra loro 5 unità. I cinque gruppi di cadenze diametrali sono i seguenti:

0-5/1-6/2-7/3-8/4-9

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

CALORE:

il termine identifica quei numeri i che, in un determinato periodo, sono estratti in superfrequenza rispetto al ciclo teorico.

CAMPO GAMMA:

Questa definizione si fonda sulla legge delle minoranze numeriche e coinvolge un numero limitato di combinazioni rispetto

alla totalità. Lavorando all'interno di questo campo d'osservazione ristretto è naturale che sia più difficile che i grandi ritardi cadano proprio all'interno di esso.

CAPOGIOCO:

è il numero sempre presente nello sviluppo di un sistema. Nell'ambito delle tecniche di gioco, si considera capogioco, l'ambata, sulla base della quale si elabora la previsione e che viene utilizzata per la formazione di combinazioni superiori come ambi, terni, etc.

CAPOLISTA:

viene così identificata un numero, o combinazioni di numeri, che, in una determinata ruota, sventa nella classifica dei ritardatari. Ad esempio, l'ambata capolista è quel numero che detiene il massimo ritardo.

CICLO TEORICO:

numero di estrazioni entro le quali è prevista statisticamente l'uscita di una determinata combinazione. Per esempio: il ciclo teorico di un estratto su una determinata ruota è di 18 estrazioni perché, essendo i numeri 90 e venendone estratti 5 ogni volta, ogni numero dovrebbe uscire in media ogni 18 estrazioni.

CICLOMETRIA:

studio geometrico del fenomeno estrazionale. I 90 numeri vengono iscritti in un ipotetico circonferenza, evidenziando figure geometriche armoniche o disarmoniche.

CIFRA:

le cifre sono 9 serie di 18 numeri ciascuna. La loro struttura è tale che numeri, di ciascuna cifra, hanno in comune o la stessa decina o la stessa unità. La cifra 1 è così composta: **1-11-21-31-41-51-61-71-81-10-12-13-14-15-16-17-18-19.**

E' facile osservare la presenza della cifra 1 sia come unità che come decina..

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

10-20-30-40-50-60-70-80-90-9-19-29-39-49-59-69-79-89

CINQUINA:

è la combinazione per il gioco di cinque numeri su una ruota. Il premio corrisposto è 5.640.000 di volte la posta giocata, al netto della ritenuta del 6%.

CINQUINA-PENTAGONALE:

questo termine viene riferito ad una serie di 5 numeri, la cui distanza, l'uno dall'altro, è pari a 18 unità (ad esempio **1-19-37-55-73**). Con i 90 numeri sono possibili 18 serie diverse.

Cinquine pentagonali

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

COMPENDIO:

è la sintesi analitica e dettagliata dell'esposizione di una tecnica di gioco o di una ricerca statistica.

COMPENSO:

si parla di compenso allorquando determinate combinazioni in sottofrequenza, vengono estratti più volte, e quindi la superfrequenza attuale compensa la sottofrequenza passata.

COMPLEMENTARE:

il numero complementare è costituito dalla differenza matematica che intercorre fra esso ed un determinato numero, che di solito è il 90, anche se sempre più spesso si sente parlare di complementare a 91, detto anche simmetrico, oppure di complementare a 100.

Esempio: il complementare a **90** del **55** sarà il **35**, in quanto **90-55=35**.

CONDIZIONI:

sono quell'insieme di fattori determinanti e decisivi sui quali si fonda la applicazione e l'elaborazione di una tecnica o di un sistema.

CONSECUTIVI:

sono combinazioni costituite da numeri successivi come 4-5, 19-20, 77-78 ecc..

CONTROFIGURE:

sono 10 gruppi formati da 9 numeri la cui distanza è sempre pari a 11. La controfigura 2 è la seguente: **2-13-24-35-46-57-68-79-90**.

A partire dalla terza controfigura viene considerato, nella tabella seguente, come ultimo del gruppo, il gemello corrispondente al numero naturale. Pertanto il n. 91 è sostituito dall'11, il 92 dal 22 e così via..

Controfigura 1	1 12 23 34 45 56 67 78 89
Controfigura 2	2 13 24 35 46 57 68 79 90
Controfigura 3	3 14 25 36 47 58 69 80 11
Controfigura 4	4 15 26 37 48 59 70 81 22

Controfigura 5	5 16 27 37 49 60 71 82 33
Controfigura 6	6 17 28 39 50 61 72 83 44
Controfigura 7	7 18 29 40 51 62 73 84 55
Controfigura 8	8 19 30 41 52 63 74 85 66
Controfigura 9	9 20 31 42 53 64 75 86 77
Controfigura 10	10 21 32 43 54 65 76 87 88

CONVERGENZE:

quando diverse metodologie, diverse tecniche di gioco, diversi modelli decisionali conducono ad un medesimo valore giocabile, allora si parla di convergenza numerica. Se più previsioni conducono al medesimo risultato, esso acquisisce un valore aggiunto in termini di scelta se porlo, o meno, i gioco.

DECINE:

con questo termine ci si riferisce le serie di 10 estratti ciascuna, aventi in comune la cifra della decina. Quindi, per esempio, la decina **10-19**, è composta dai numeri: **10-11-12-13-14-15-16-17-18-19**. La prima decina è composta dagli estratti: **90-1-2-3-4-5-6-7-8-9**

Decine

Decina 90-99	1 2 3 4 5 6 7 8 9 90
Decina 10-19	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
Decina 20-29	20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
Decina 30-39	30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
Decina 40-49	40 41 42 43 44 45 46 47 48 49
Decina 50-59	50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
Decina 60-69	60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
Decina 70-79	70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
Decina 80-89	

DIAMETRALI:

sono due numeri aventi distanza pari a 45 unità. Esempio: **5-50, 19-64, 44-89** ecc.

Ambi diametrali

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

40-85	41-86	42-87
43-88	44-89	

DIAMETRALI IN DECINA:

si tratta di due estratti, appartenenti alla stessa decina ed aventi distanza pari a 5 unità. Esempio: **53-58**, **17-12**.

Ambi diametrali in decina

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

DIFFERENZA:

è la differenza matematica incorrente tra due numeri qualsiasi. **La differenza fra due numeri la si ottiene sottraendo dal 1° numero il 2° numero e integrando a 90 qualora la sottrazione fornisse valore negativo. Ad esempio: la differenza fra 50 e 3 = $50 - 3 = 47$. La differenza fra 3 e 50 = $3 - 50 = -47$ (numero negativo) e quindi si somma il 90, in modo che $90 - 47 = 43$.**

DIFFERENZA CICLOMETRICA:

è la differenza calcolata sul cerchio ciclotometrico. Infatti in ciclotmetria la massima distanza intercorrente tra due numeri non può essere superiore a **45, corrispondente al diametro della circonferenza stessa..** Pertanto, se volessimo stabilire la differenza tra 82 e 22, dovremo stabilire dapprima la differenza matematica, e quindi: **$82 - 22 = 60$** . Poiché **65** è superiore a **45**, dovremo calcolare il complemento a 90 del 60 (differenza matematica) vale a dire: **$90 - 60 = 30$** . Quindi, la differenza ciclotmetrica tra **82** e **22** è **30**.

EQUILIBRIO INSTABILE:

Situazione nella quale si vengono a trovare numeri in coppia o in terzina, qualora siano sottoposti ad analisi di sortita in cicli estrazionali di medesima ampiezza. Analizzando dei cicli estrattivi di una certa ampiezza è possibile constatare che l'equilibrio di sortite tra i numeri non perdura oltre un certo limite.

ESTRATTO:

comunemente conosciuto come ambata, è il gioco di un solo numero il cui premio è pari a 10,558 volte la posta giocata. Oggi, è stata reintrodotta il gioco sull'estratto determinato che prevede anche l'indicazione del posto estrazionale (1°, 2°, 3°, 4° o 5° posto) occupato dal numero giocato in caso di sortita. Il premio corrisposto è pari a 51,70 volte la cifra investita, al netto della ritenuta del 6%.

FIGURE:

la figura di un numero, si ottiene sommando la decina e l'unità dello stesso numero; se questa somma superasse il 9, dovrebbe sottrarsi dal risultato il 9 stesso. Ad esempio, la figura del **71** è **8** perchè **$7 + 1 = 8$** ; la figura del **69** è **6** perchè **$4 + 8 = 12$** e **$15 - 9 = 6$** . Le serie figurali si caratterizzano per la distanza intercorrente fra i numeri che li compongono che è pari a 9. Con i 90 estratti si

formano 9 serie differenti di 10 elementi ciascuna.

Figure

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

FUORI 90:

regola per la quale ogni volta che la somma di due numeri è superiore a 90, il giocatore sottrae al totale 90 per individuare un numero valido da giocare al Lotto.

GEMELLI:

con il termine "**gemelli**", si indicano 8 numeri composti da due cifre uguali, vale a dire **11-22-33-44-55-66-77-88**.

Ambi gemelli

11-22	11-33
11-44	11-55
11-66	11-77
11-88	22-33
22-44	22-55
22-66	22-77
22-88	33-44
33-55	33-66
33-77	33-88
44-55	44-66
44-77	44-88
55-66	55-77
55-88	66-77
66-88	

INDICE DI CONVENIENZA

l'indice di convenienza è il risultato del rapporto tra ritardo cronologico attuale di un numero e la sua frequenza media.

INDICE DI USCITA:

coefficiente numerico risultante dal rapporto tra il ritardo attuale e il ciclo teorico di un dato numero. Un valore al di sopra di 1 indica che un numero è in ritardo.

ISOCRONI:

sono i numeri sortiti nella stessa estrazione su ruote diverse.

ISOFREQUENZA:

Combinazioni che hanno registrato lo stesso numero di sorteggi, all'interno nella medesima finestra estrazionale

ISOTOPISMO:

il termine in questione, ha origini Elladi (isos = stesso e topos = posizione), individua l'identica posizione estrazionale di più numeri. Quindi, per esempio, nel caso in cui si dirà che il 45 e il 39 sono isotopi, vorrà dire che essi sono stati estratti nello stesso posto.

LEGGE DEL TERZO:

secondo questa "legge", considerando il ciclo teorico di 18 estrazioni, vi sarà $1/3$ dei numeri che non sortirà affatto, un altro $1/3$ uscirà in maniera regolare rispettando cioè il ciclo teorico, mentre l'ultimo $1/3$ sortirà più di una volta nell'arco delle 18 estrazioni teoriche.

NUMERETTI:

si intende la serie di 9 estratti compresi fra l'1 ed il 9: **1-2-3-4-5-6-7-8-9**.

NOVINE:

sono gruppi costituiti da 9 numeri.

NUMERI RESIDUI:

si intendono quei numeri rimasti dopo aver eseguito operazioni di esclusioni da una massa numerica data. Ad esempio, escludendo dai 55 numeri estratti quelli di cadenza 8, otterremo una massa inferiore corrispondente ai numeri residui, appunto.

NUMEROLOGIA:

è lo studio dei numeri correlati ad eventi mistico-filosofici , attraverso dei riferimenti arcaici, dove ad ogni numero vengono abbinati fenomeni ed avvenimenti.

ORTOGONALE:

è il termine utilizzato per indicare un sistema in cui tutte le combinazioni matematiche possibili con un certo numero di elementi, sono tutte presenti senza alcuna omissione o ripetizione.

OTTINE:

sono gruppi formati da 8 numeri.

PIRAMIDE:

Piramidare un numero significa disporre i numeri sortiti a mo' di piramide , provvedendo poi a sommarne i termini , col fuori 9 o fuori 10, fino ad ottenere un numero giocabile.

Esempio di piramidazione: 3428

$3+4=7$ $4+2=6$; $2+8=10$ quindi $1+0=1$

le cifre ottenute compongono il numero: **761**

da cui: $7+6=13$ e $1+3=4$; $6+1=7$

47 è il numero ottenuto dalla piramidazione.

PROGRESSIONE:

è un procedimento di puntata delle poste ,che tenuto conto di un tempo di gioco,permette di stabilire a priori il margine netto , a qualunque estrazione sortisca l'esito.

QUADRATO MAGICO:

griglia a forma di quadrato suddivisa in caselle contenenti numeri in modo tale che la somma delle caselle orizzontali, verticali e diagonali dia sempre la stessa somma, cioè costante

QUATERNA:

è la combinazione per il gioco di quattro numeri su una ruota. Il premio corrisposto è 112.800 volte la posta giocata, al netto della ritenuta del 6%.

QUARTINE RADICALI:

con questo termine si identificano otto serie di quattro numeri. Ciascuna è composta da un numeretto cioè, da 1 a 8, uno zerato,

un numero gemello ed uno della cadenza 9. Ecco la tabella relativa alle 8 quartine radicali.

Quartine radicali

1-10-11-19	5-50-55-59
2-20-22-29	6-60-66-69
3-30-33-39	7-70-77-79
4-40-44-49	8-80-88-89

RAPPORTO EQUITATIVO:

Rapporto fra la somma spesa per la giocata e il premio che dovrebbe essere corrisposto nel caso in cui il gioco fosse equo. L'indice è più equo allorquando si avvicina maggiormente alla unità (1,00).

Esempio : la vincita dell'estratto è pagata, al lordo della ritenuta del 6%, 11,23 volte, ma gli estratti possibili in una estrazione su ruota sono 5 su 90 numeri. Quindi $90 : 5$ uguale a 18 = premio equo. Di conseguenza l'indice di equità sull'estratto è dato dal rapporto: $11,23 / 18 = 0,624$.

La situazione peggiora per le sorti superiori.

RADICE QUADRA:

il suo valore si ottiene calcolando la radice quadrata dei 5 numeri estratti su una ruota e prendendo come risultato la sola parte intera alla quale sarà applicato l'eventuale fuori 90. Ad esempio: Bari 22.07.45.33.74 . Dovremo calcolare la radice quadrata di $2207453374 = 46.983,54$. Prenderemo la sola parte intera e cioè 46983 e di essa computeremo il fuori 90, ottenendo il numero 03.

RITARDATARI:

sono quegli estratti che mancano da un numero di estrazioni superiore alla frequenza teorica.

RITARDO STORICO:

è il massimo ritardo fatto registrare da un numero o da una combinazione su una ruota o su tutte.

RITARDO TEORICO:

Stabilisce un valore oltre il quale una formazione numerica non dovrebbe spingersi. Si calcola con apposite formule, ma anche il ritardo teorico come il massimo storico, può essere eguagliato e anche superato

RUOTE DIAMETRALI:

le cinque coppie di ruote diametrali sono le seguenti:

Bari-Napoli; Cagliari-Palermo; Firenze-Roma; Genova-Torino; Milano-Venezia.

RUOTE GEMELLARI:

le cinque coppie di ruote gemellari sono le seguenti:

Bari-Venezia; Cagliari-Torino; Firenze-Roma; Genova-Palermo; Milano-Napoli.

SCARTO:

Scostamento positivo o negativo rispetto a un valore medio di frequenza. Con questo tipo di valutazione si stabilisce quali elementi sono in fase di sottofrequenza e quali in sovralfrequenza.

SCOMPENSO:

si parla di scompenso a proposito di quei numeri la cui carenza di sortita non determina il rispetto della cosiddetta frequenza teorica.

SEGNALIMITI:

con questo termine ci si riferisce a degli estratti che escono, con particolare frequenza, prima di un determinato numero.

SESTINA ESAGONALE:

con questo termine si identificano 6 numeri distanti fra loro 15 unità. Con i 90 estratti sono possibili quindici di queste serie.

Sestine esagonali

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

SETTINE:

sono gruppi composti da 7 numeri.

SFALDAMENTO:

è il termine con il quale si indica la sortita della combinazione posta in gioco.

SIMMETRICI:

sono quei numeri che sommati danno come risultato **91**. Ad esempio, **5+86=91** o **7+84=91**

SIMPATICI:

sono quei numeri, frutto di ricerche statistiche, dei quali si è osservata un'elevata frequenza di sortita , successivamente alla sortita di numeri detti spia, ai quali i primi sono collegati statisticamente..

SINCRONI:

sono quei numeri che ritardano su una ruota da uno stesso numero di estrazioni. Esiste il sincronismo naturale, quello misto e quello continuo.

SISTEMI RIDOTTI - INTEGRALI - CONDIZIONATI:

è lo sviluppo in più combinazioni miste od omogenee di una certa quantità di numeri altrimenti non giocabile con una sola bolletta visto che il limite consentito è fissato in 10 numeri.

Il sistema può essere **ridotto**, **ortogonale** o **condizionato**. Il ridotto consente di concentrare tutte quelle combinazioni in un numero quanto più possibile ridotto di giocate senza che nessuna delle combinazioni venga trascurata. Il sistema condizionato, invece, determina l'esito positivo solo nel rispetto, appunto, delle condizioni imposte come può essere l'uscita necessaria di uno o più numeri indicati come capogiochi o la presenza di altri vincoli similari. Per gli ortogonali vedere alla voce ortogonali.

SOTTOFREQUENZA:

Lo stato di sottofrequenza si ha quando in certo periodo di tempo, una combinazione viene sorteggiata in maniera minore rispetto alla media teorica di frequenza.

SPAZI DETERMINATI:

E' un utile sistema di classificazione dei numeri che considera i ritardi di caduta dei novanta elementi delle dieci ruote, calcolati nel contesto degli spazi **S1-S2-S3-S4-S5-S6-S7-S8-S9-S0**.

SUPERFREQUENZA:

Lo stato di superfrequenza si ha quando in certo periodo di tempo, una combinazione viene sorteggiata in maniera maggiore

rispetto alla media teorica di frequenza.

TABELLONE ANALITICO:

consente di visualizzare la situazione dei 90 numeri relativamente al ritardo maturato ed all'ultima posizione occupata nelle varie ruote.

TERNO:

è la combinazione per il gioco di tre numeri su una ruota. Il premio corrisposto è di 4250 volte la posta giocata.

TERNI COMPLEMENTARI:

in linea generale, con questa denominazione, vengono descritte serie di tre numeri la cui somma è uguale a 90 o 180. Quindi, per esempio, possono definirsi complementari terni del tipo "**12-34-44**" oppure "**28-70-82**", dove **12+34+44=90** e **28+70+82=180**.

TERZINE SIMMETRICHE:

in linea generale, con tale espressione, vengono descritte serie di tre numeri distanti fra loro 30 o 60 unità. Quindi, per esempio, sono definite simmetriche le terzine del tipo "**10-40-70**" oppure "**22-52-82**". Viene qui di seguito riportato, lo schema completo delle terzine simmetriche.

1-31-611	11-41-71	21-51-81
2-32-62	12-42-72	22-52-82
3-33-63	13-43-73	23-53-83
4-34-64	14-44-74	24-54-84
5-35-65	15-45-75	25-55-85
6-36-66	16-46-76	26-56-86
7-37-67	17-47-77	27-57-87
8-38-68	18-48-78	28-58-88
9-39-69	19-49-79	29-59-89
10-40-70	20-50-80	

VERTIBILI:

il vertibile di un numero, si ottiene invertendo le cifre che lo compongono. Ad esempio, il numero vertibile del **34** è il **43**. Questa regola, non è applicabile per i numeretti, i numeri di cadenza 0 e cadenza 9 ed, infine, per i numeri gemelli. Per tutti questi, infatti, si può seguire un altro criterio. Di conseguenza, il vertibile di un numeretto sarà il corrispondente zerato e quindi, per il numero 2 avremo il 20. Per i numeri di cadenza 0 e cadenza 9 ed i numeri gemelli, il vertibile sarà dato dal corrispondente numeretto e, quindi, per il 10 sarà l'1, per il 69 il 6, per l'88 sarà il numero 8 e così via, anche se rimane ammissibile accettare come vertibile del gemello lo stesso numero con finale 9: ad esempio il vertibile del 69 può anche essere il 66, e come vertibile del 79 si può considerare il relativo numero gemello e cioè 77.

Ambi vertibili

12-211	13-31
14-41	15-51
16-61	17-71
18-81	23-32
24-42	25-52
26-62	27-72
28-82	34-43
35-53	36-63
37-73	38-83

45-54	46-64
47-74	48-84
56-65	57-75
58-85	67-76
68-86	

ZERATI:

sono i numeri di cadenza o finale zero, vale a dire: **10-20-30-40-50-60-70-80-90**.