

LE LOTTERIE NELLA SOCIETA' ITALIANA



FABRIZIO TOCCI

Questo libro viene diffuso solamente in PDF ed è scaricabile gratuitamente dal sito www.fabriziotocci.it nel settore Pubblicazioni.

Edizione 1 - estate 2026

A Lea, Caterina e Maurizio

senza di voi nulla sarebbe possibile.

Ai miei familiari, grazie di cuore.

Sommario

Un po' di storia	- 5 -
I giochi numerici a quota fissa e i giochi numerici a totalizzatore	- 13 -
Il campo di battaglia	- 16 -
Conosci le regole: come funzionano le lotterie	- 25 -
Fai3 Fai4	- 26 -
Play Your Date	- 30 -
Il gioco del Lotto	- 34 -
Il MillionDay	- 43 -
10eLotto	- 45 -
VinciCasa	- 55 -
SiVinceTutto	- 59 -
WinForLife classico	- 61 -
Super WinForLife	- 64 -
SuperEnalotto	- 66 -
EuroJackpot	- 76 -
Il calendario delle estrazioni	- 85 -
Perché vincere alla lotteria è così difficile?	- 87 -
Le informazioni strutturate	- 95 -
La strategia	- 134 -
Le armi del guerriero	- 144 -
Dove giocare	- 155 -
Come riscuotere le vincite	- 158 -
Considerazioni finali	- 162 -
Allegato – Le combinazioni possibili	- 164 -
Allegato - Le concessionarie delle lotterie in Italia	- 167 -

Un po' di storia



L'origine delle lotterie è molto antica e comune a molte civiltà del passato.

Sembra, infatti, che già i Romani fossero soliti organizzare delle vere e proprie lotterie nell'ambito dei Saturnalia, feste in onore di Saturno. Ma è soltanto a partire dal XV secolo che in Belgio e Olanda si hanno notizie documentate di lotterie realizzate per finanziare opere religiose ed umanitarie.

Il 9 gennaio 1448, in piazza Sant'Ambrogio a Milano, si tenne la prima lotteria della storia italiana. Una curiosità che ci riporta con la mente alla fine del Quattrocento, in una fase di crisi economica. L'inventore del nuovo gioco fu Cristoforo Taverna, un banchiere milanese; la lotteria riscosse un grande successo per due semplici motivi: offriva ai cittadini più modesti la possibilità di aspirare ad un premio e invitava i giocatori a supportare il paese in un momento di difficoltà.

L'idea del giovane banchiere aveva infatti il fine di favorire la ripresa delle esangui casse della Aurea Repubblica Ambrosiana, allora in guerra contro Venezia. E tra le varie conseguenze della recessione ve ne era una abbastanza scontata: la gente preferiva custodire i propri risparmi a casa – e spenderli nell'acquisto di fortunati biglietti – piuttosto che investirli negli affari. Una situazione ottimale per permettere ad un gioco simile di prendere la scena.

Fuori dai confini italiani la prima lotteria con vendita di biglietti e premi in denaro si svolse a Bruges il 24 febbraio 1466. Fu organizzata dalla vedova del pittore fiammingo, Jan van Eyck a favore dei poveri. In seguito, intorno al 1520, il re di Francia, Francesco I, legalizzò ufficialmente il gioco con un editto. Nello specifico egli autorizzava l'organizzazione del gioco in cinque "ruote", nome con il quale venivano indicate le urne contenenti i biglietti da estrarre.

Nel 1566 le lotterie si diffusero anche in Inghilterra e nel 1567 vennero autorizzate dalla regina Elisabetta I, con lo scopo di raccogliere fondi per la riparazione di cinque porti inglesi. Inizialmente a scopi benefici o di pubblica utilità – proprio come nel caso del modello italiano – divennero presto fonte di lucro. Iniziarono dunque i sospetti che si trattasse di operazioni truffaldine, che avrebbero danneggiato chi vi partecipava.

Nel 1735 a Roma è indetta una lotteria per avviare la bonifica delle paludi pontine. Con l'unificazione del Regno, il Governo assume il monopolio del lotto e delle lotterie che, anche allora, occupavano un posto di rilievo nei giochi. Nel 1932 si ha la prima lotteria in chiave moderna, abbinata ad una gara automobilistica: "La lotteria di Tripoli".

Fino a qualche decennio fa, la lotteria per antonomasia era la “Lotteria Italia”, in cui il giorno della befana si estraevano i biglietti vincenti, con premi miliardari (in lire, oggi milionari) per i possessori del biglietto vincente.

C’era anche un’altra lotteria, che consentiva di giocare durante tutto l’anno, senza dover attendere il 6 gennaio, il gioco del Lotto.

La parola "lòtto" deriverebbe dal proto-germanico khlutom, mutato successivamente nel francese lot, vocabolo inteso come eredità nel XVI secolo, e che poi significherà "porzione" o anche "sorte". Il termine, giunto nella penisola iberica, è documentato come lote in spagnolo e loto in portoghese. Il verbo francese lotir, inoltre, significa "dividere la sorte" o "assegnare la sorte".

Il lotto deriva dalla pratica in uso a Genova, nel XVI secolo, che consisteva nello scommettere su cinque, tra 120 nomi di nobili genovesi, che sarebbero stati prescelti tra i membri del Serenissimo Collegio.

A Torino, nel 1674, questa stessa modalità di gioco prende il nome di "Lotto della zitella", poiché a ciascun numero è abbinato il nome delle ragazze povere ed i proventi del sorteggio vengono distribuiti loro in dote.

Il gioco, in ragione della sua semplicità, si estende ad altre città italiane, nonostante i tentativi di proibire le scommesse e le minacce di scomunica. Nel 1731, tuttavia, lo Stato Pontificio ne autorizza l'esercizio, destinandone i proventi al finanziamento di opere architettoniche e di pubblica utilità, quali la costruzione della Fontana di Trevi e la bonifica delle paludi pontine.

Le estrazioni dei numeri, col tempo, divengono sempre più numerose; da quelle annuali si giunge progressivamente a quelle settimanali, svolte tradizionalmente il sabato. Nel 1863, con l'unità d'Italia, lo Stato decide di disciplinare il gioco anche ai

fini fiscali; inizialmente come sedi di estrazione, il Lotto si giocava su sei ruote: Firenze, Milano, Napoli, Palermo, Torino e Venezia, nel 1871 arriva la settima ruota, quella di Roma, e nel 1874 l'ottava, quella di Bari.

Per ogni ruota vengono estratti 5 numeri tra l'1 e il 90 senza reimmissione nell'urna.

La prima estrazione a 7 ruote, avvenuta il 7 gennaio 1871, è la seguente:

Ruota	Estrazioni				
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
Firenze	15	71	18	64	81
Milano	63	69	56	9	55
Napoli	36	22	73	24	31
Palermo	72	58	86	77	14
Roma	42	33	20	18	79
Torino	2	9	63	27	4
Venezia	29	52	31	80	7

Nel 1939 si arriva a dieci con l'introduzione delle ruote di Cagliari e di Genova.

Dopo quasi 66 anni dalla struttura a dieci ruote del Gioco del Lotto, inaugurata nel luglio 1939, viene introdotta la ruota Nazionale (l'undicesima ruota) nel maggio 2005.

Nel frattempo, è cambiata anche la frequenza delle estrazioni: un tempo erano appena due o tre all'anno; sono diventate quindicinali nel 1807, settimanali nel 1871 (di sabato), bisettimanali nel 1997 (mercoledì e sabato) e trisettimanali nel 2005 (martedì, giovedì e sabato) lo stesso anno del debutto della "nuova" ruota Nazionale.

Il venerdì è stato introdotto il 7 luglio 2023 come estrazione straordinaria per raccogliere fondi a favore della regione Emilia-Romagna a seguito dell'alluvione verificatasi nel maggio dello stesso anno; da gennaio 2024 il venerdì è rimasto come

estrazione aggiuntiva per le raccolte fondi in favore delle emergenze, dal momento che viene confermata ogni anno con apposito decreto.

L'evoluzione del gioco del Lotto e delle lotterie in generale ha seguito l'evoluzione della società italiana.

Partendo da una crescente disponibilità economica delle famiglie, seguendo i sogni di chi era alla ricerca di uno strumento per arricchirsi, passando per la passione per il gioco tipica dell'italiano medio, il gioco del Lotto ha incarnato per tanti decenni l'unico mezzo ideale per soddisfare con regolarità tutte queste necessità.

Le estrazioni del sabato sera erano diventate un rito, tanto che una trasmissione televisiva riprendeva in diretta l'evento ("Il Lotto alle otto" su RAI2) comunicando i numeri estratti nelle ruote cittadine ai giocatori in trepidante attesa.



Perché le ruote del Lotto prendono il nome di alcune città italiane?

Non si tratta di una coincidenza né di una sorta di "promozione turistica" del territorio: sono semplicemente le località dove originariamente (e fino al 2009) si tenevano le estrazioni del gioco. Precedentemente al 16 giugno 2009 le estrazioni avvenivano contemporaneamente nelle dieci città italiane, una per ogni ruota, tranne Roma in cui si estraeva l'omonima ruota e quella Nazionale. Da allora le estrazioni avvengono a Roma (per le ruote Roma, Cagliari, Firenze e Nazionale), Milano (per le

ruote di Milano, Genova, Torino e Venezia) e Napoli (per le ruote di Napoli, Bari e Palermo).

Fino a qualche anno fa, nel gioco del lotto i bussolotti metallici contenenti i numeri venivano estratti da un'urna (vedi la foto in copertina), fatta girare a mano con una manovella, da un bambino bendato di età compresa tra i 7 e i 12.

Mani innocenti, penserete voi, ma dove girano i soldi, tanti soldi, sono in agguato i professionisti della truffa.

Accadde nei tardi anni Novanta che alcune persone decisero di truccare l'estrazione nascondendo i numeri desiderati in sfere raffreddate dopo un'opportuna sosta in un frigo. Il fanciullo incaricato di fare le veci della dea bendata, era così in grado di riconoscere al tatto le palline da pescare in base alla temperatura. Dopo qualche tempo il piano fu sventato e, successivamente, modificato il procedimento di estrazione. Si narra che nelle zone dove si perpetrava questa truffa, in occasione dei matrimoni venivano regalati agli sposi delle quaterne...

Un altro metodo per raccogliere le palline con i numeri desiderati era quello di lucidare per bene i bussolotti prescelti e di fare in modo che il bambino bendato potesse comunque vedere le palline lucide tramite uno spiraglio lasciato da un funzionario compiacente.

Questa truffa ai danni dello Stato è stata resa possibile dalla partecipazione di una rete di persone ben organizzate, in cui dispiace dirlo, anche i bambini sono stati coinvolti, ed è stata smascherata per via dell'avidità di queste persone che non hanno saputo gestire con cautela le entrate che avevano ricavato, destando allarme per le ingenti somme vinte e per il danno economico e d'immagine che stavano procurando allo Stato. Le estrazioni truccate stavano sfiduciando i giocatori, mettendo a rischio per lo Stato entrate economiche paragonabili ad una manovra finanziaria; così lo

Stato è corso ai ripari modificando le tecniche di estrazione dei numeri. Se avessero mantenuto un profilo basso e si fossero accontentati di piccole somme che non avessero creato sospetti, probabilmente avrebbero goduto ancora per tanto tempo dei frutti di questo sistema, ma si sa, a volte la natura umana...

Questa procedura rimanda ad altre occasioni in cui le sorti sono state decise dall'estrazione di palline dall'urna; ad esempio il sorteggio dei gironi dei Mondiali di calcio di Italia '90 trasmesso in mondovisione in cui le palline delle squadre furono estratte da Sophia Loren e Luciano Pavarotti.

La cerimonia si tenne il 9 dicembre 1989 al Palaeur di Roma; i due artisti, insieme al musicista Giorgio Moroder, parteciparono all'evento estraendo le sfere contenenti il nome della squadra dalle urne.

I sorteggi di quell'edizione entrarono nella storia non solo per l'evento maestoso, ma anche per i sospetti di trucchetto. Molti appassionati e addetti ai lavori notarono che alle teste di serie e all'Italia capitarono gironi molto comodi. Si diffuse la voce che le palline fossero state "istruite" o manipolate per favorire il cammino della Nazionale azzurra e delle squadre più forti nelle fasi iniziali del torneo.



Al giorno d'oggi l'estrazione è effettuata su tutte le ruote attraverso un'urna meccanica che mischia le palline con un getto di aria compressa e le cattura con una nicchia rotante ai bordi dell'urna; finora si è rivelato un sistema a prova di truffa.

Inoltre la schedina si può giocare non più solo in formato cartaceo ma anche online, da pc e smartphone.

Il gioco del Lotto ha tenuto il monopolio per tanti decenni, fino a quando è stato affiancato da numerose altre lotterie realizzate per soddisfare le diverse esigenze di un pubblico sempre più desideroso di giocare e sfidare la sorte.

Alcune di queste nuove lotterie a loro volta sono state sostituite da altre che hanno completato un'offerta in cui il giocatore può facilmente trovare il prodotto più idoneo alle sue esigenze.

Con il termine "lotteria", l'Agenzia delle Dogane e Monopoli, che ne disciplina la diffusione, intende tutta una serie di giochi che vanno dai "Gratta&Vinci" (lotterie istantanee), alla lotteria degli scontrini, alle lotterie tradizionali (La lotteria Italia), le lotterie filantropiche, i giochi numerici a quota fissa e i giochi numerici a totalizzatore.

In questo libro prendo in esame solamente le ultime due categorie, in cui vengono estratti dei numeri.

I giochi numerici a quota fissa e i giochi numerici a totalizzatore

In entrambe le tipologie di giochi, a quota fissa e a totalizzatore, il giocatore deve indovinare una serie di numeri estratti da un contenitore, ad esempio sei numeri su novanta, oppure cinque numeri su cinquanta.

Sia i numeri da indovinare che quelli di partenza del contenitore variano da lotteria a lotteria, determinando la difficoltà di previsione e le categorie di premio, a seconda di quanti numeri vengono indovinati.

I giochi numerici a quota fissa indicano quelle lotterie in cui l'importo della vincita potenziale è predeterminato al momento della giocata e non dipende dal numero totale di vincitori. In Italia, i più famosi e giocati (disponibili sia nelle ricevitorie che online) sono:

Gioco del Lotto: estrazioni su 10 ruote cittadine più la Ruota Nazionale.

10eLotto: estrazioni immediate, ogni 5 minuti o abbinate al Lotto.

MillionDAY: possibilità di vincere 1 milione di euro indovinando 5 numeri su 55.

Fai3 Fai4: estrazioni ogni 30 minuti scegliendo numeri da 0 a 9.

I giochi numerici a totalizzatore (GNTN) indicano quelle lotterie in cui l'importo della vincita potenziale è determinato dal montepremi raccolto e distribuito ai vincitori secondo le categorie di vincita in base alle regole della lotteria e successivamente diviso in parti uguali tra chi indovina le combinazioni vincenti della stessa categoria.

Esempi tipici in Italia sono il SuperEnalotto, Eurojackpot, WinForLife Classico, Nuovo WinForLife, VinciCasa, SiVinceTutto e Play Your Date.

Quindi, per riassumere:

Quota Fissa: la quota è stabilita dal concessionario al momento della puntata. Si gioca contro il Banco e la vincita potenziale non cambia, indipendentemente dalle giocate degli altri utenti.

Totalizzatore: la quota non è fissa ma si calcola dopo la chiusura delle giocate e concorre con gli altri giocatori.

In questo libro andrò in primis a descrivere ed analizzare tutte le lotterie menzionate e successivamente ad effettuare delle analisi comparative tra quelle simili in modo da indirizzare il lettore verso la soluzione o le soluzioni più idonee al suo scopo.

A parte la ripartizione tecnica dei giochi tra quota fissa e totalizzatore, suddividerò le lotterie per attesa di vincita, in modo da rendere omogenea e comparabile l'analisi che andrò ad effettuare.

Le tre categorie di lotterie suddivise per importo massimo di vincita sono le seguenti:

DUSPICCI: vincita massima fino a 10.000

MICAMALE: vincita massima da 10.000 fino a qualche milione

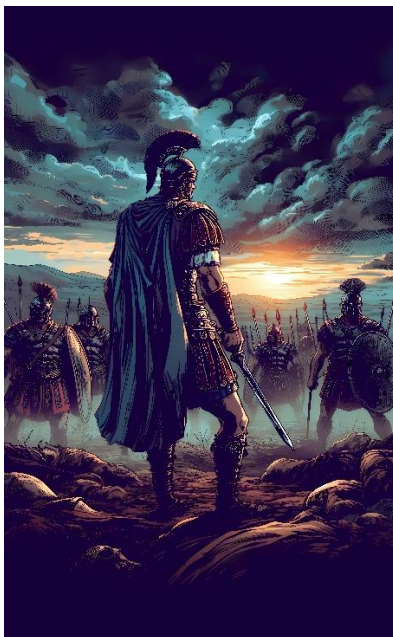
ERBOTTO: vincita massima da dieci milioni in su

Nella categoria DUSPICCI rientrano le lotterie Play Your Date, Fai 3 Fai 4 e il classico gioco del Lotto. Quest'ultimo rientra anche nella categoria MICAMALE quando si giocano combinazioni dal terno in su.

Nella categoria MICAMALE rientrano le lotterie MillionDay, VinciCasa, SiVinceTutto, WinForLife classico, Nuovo WinForLife, 10eLotto e il gioco del Lotto quando si giocano combinazioni dal terno in su.

Nella categoria ERBOTTO rientrano il SuperEnalotto e l'EuroJackpot.

Il campo di battaglia



Una doverosa premessa.

Sfidare lo Stato in uno qualunque di questi giochi vuol dire confrontarsi con un avversario molto potente che non ha alcuna pietà verso chi lo affronta con superficialità, senza preparazione, senza un metodo, una strategia e la consapevolezza delle rispettive posizioni nel “campo di battaglia”.

Tanto per fare un esempio:

	Il giocatore	Il Banco
Budget	<i>Limitato</i>	<i>Illimitato</i>
Tempo a disposizione	<i>Limitato</i>	<i>Illimitato</i>
Condizioni di equità	<i>Sfavorevoli</i>	<i>Favorevoli</i>

Il Banco è lo Stato che ha il monopolio su questi giochi e decide le regole e le condizioni, che non sono di equità, ossia il giocatore guadagna sempre meno di quello che dovrebbe in base alle probabilità, lasciando al Banco un margine molto importante.

In questi giochi, il giocatore è in competizione con la probabilità; se vince, deve essere premiato in base alla difficoltà che ha affrontato in termini probabilistici.

Ad esempio, il gioco del Lotto non è equo, perché le vincite sono sempre inferiori rispetto alle probabilità. Inoltre, l'iniquità matematica del gioco cresce al crescere della difficoltà: l'ambo viene premiato al 62% delle probabilità (250 euro contro 400,50 probabilità contrarie), mentre la cinquina solo per il 13,65% (6 milioni di euro contro circa 44 milioni di probabilità contrarie).

Oltre a ciò, la vincita viene tassata all'8%, che fa diminuire ulteriormente le condizioni di equità tra le parti e così, alla fine, l'ambo paga 230 volte mentre la cinquina 5.520.000 volte la puntata.

Infine, nei giochi a totalizzatore le vincite superiori a 500 euro vengono ulteriormente tassate del 20% della parte eccedente i primi 500 euro.

Ora il lettore dirà: cavolo che mazzata, però sai, se vinco 50 milioni me ne rimangono comunque 40, va bene lo stesso, sono d'accordo ma se vinci 50 mila te ne tolgono 10 mila eh un po' ti rode, insomma lo Stato monopolista, avido e truffaldino si getta sulla preda con ferocia per spolpare il giocatore fino all'osso.

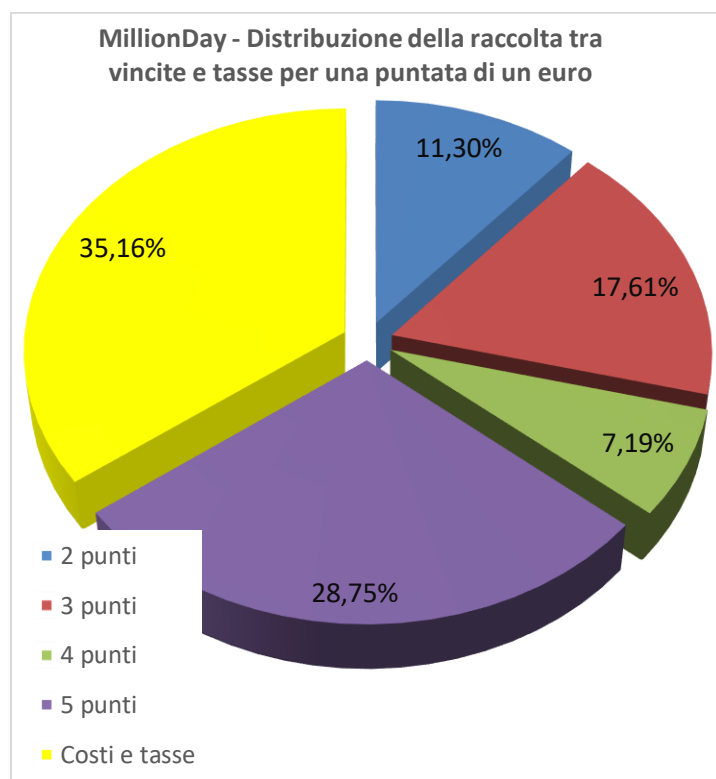
Più è difficile vincere, meno viene premiata la vincita, come si vede da questa tabella riassuntiva relativa ai premi nel gioco del Lotto:

	Probabilità	Premio	Rapporto
ESTRATTO	18	11,23 €	62,39%
AMBO	401	250,00 €	62,34%
TERNO	11.748	4.500,00 €	38,30%
QUATERNA	511.038	120.000,00 €	23,48%
CINQUINA	43.949.268	6.000.000,00 €	13,65%

Anche il SuperEnalotto è penalizzato in termini di equità; difatti solo il 60% degli importi giocati confluisce nel montepremi; il gioco SiVinceTutto SuperEnalotto invece assegna al montepremi solo il 50% della raccolta.

Negli altri giochi l'importo destinato al montepremi varia dal 50% al 73%.

Per il MillionDay la ripartizione tra le categorie di vincita per un euro giocato è la seguente:



Sulla base di queste premesse, chi sarebbe tanto folle da affrontare una battaglia così impari?

Non è consigliabile pensare di crearsi una fonte di reddito continuativa sconfiggendo ripetutamente un avversario così forte, nel lungo periodo il Banco vince sempre e si rischia di perdere tutto inseguendo un sogno.

Ma ogni avversario ha un punto debole e, se non si può vincere la guerra, qualche battaglia si può portare a casa; magari proprio quella che fa la differenza.

Da buon statistico, quindi, il mio suggerimento è di NON giocare a questi giochi, ma se proprio vuoi farlo, almeno preparati al meglio sfruttando i punti deboli che ogni gioco prima o poi fornisce, per portare i favori del pronostico dalla tua parte.

Quindi, se veramente vuoi affrontare il Drago, fallo con lucidità, chiediti prima cosa vuoi ottenere da questi giochi, conosci bene l'avversario e poi fai quello che devi.



Sono dei consigli ovvii, certo, eppure la maggior parte delle persone getta via una montagna di denaro senza un progetto concreto di vincita.

Quante persone conosci che giocano qualche euro sperando nella fortuna, magari puntando su numeri di ricorrenze significative, come se i numeri di una particolare data potessero influire meglio di altri su un'estrazione automatizzata.... certo che qualche euro ogni tanto non cambiano la vita a nessuno, nell'immediato, ma moltiplicali per le estrazioni di un anno, di dieci anni, di una vita e poi vediamo se quei soldi avrebbero potuto essere impiegati meglio.

Per non parlare del problema della dipendenza dal gioco, che mette in ginocchio molte persone che sperperano interi patrimoni alla ricerca di una combinazione fortunata che cambi loro la vita.

In Italia, la raccolta complessiva del gioco pubblico è arrivata a toccare quota 165 miliardi.

Questa cifra corrisponde a circa il 7,3% del PIL nazionale, con una spesa media pro capite, per ogni maggiorenne, superiore ai 3.100 euro annui (circa 7,65 euro al giorno a testa).

La perdita netta, ottenuta sottraendo le vincite dalle giocate, ammonta a 21-22 miliardi di euro.

In termini di paragone, di seguito ci sono le categorie di spesa dello Stato in termini di percentuale del PIL

<i>Categoria di Spesa</i>	<i>Percentuale del PIL (circa)</i>
Protezione Sociale (compreso le pensioni)	~19,2%
Sanità	~6,3%
Istruzione	~3,9%
Servizi Pubblici Generali (incl. interessi sul debito)	~5,9%
Affari Economici	~5,8%
Difesa	~1,5%

Il gioco d'azzardo è diventato una componente di fatto strutturale dell'economia italiana. I dati che abbiamo visto infatti, significano che in ogni minuto, centinaia di persone investono tempo, denaro e soprattutto salute nella speranza di cambiare vita. Ma l'azzardo è subdolo, come abbiamo accennato le possibilità di vincita sono statisticamente molto basse e a detta di molti l'unico modo per poter vincere veramente è non giocare.

Ma cosa significa gioco d'azzardo? Attualmente esistono 55 diverse tipologie di lotterie istantanee, 47 tipologie di "Gratta&Vinci" online, 5 tipologie di giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Win for Life, ecc.), 2 tipologie di bingo, di sala (attraverso 200 Sale Bingo presenti sul territorio nazionale) e a distanza.

Secondo i dati raccolti da Libera, in Italia 18 milioni di persone hanno tentato la fortuna almeno una volta nell'ultimo anno; 5,5 milioni sono giocatori abituali; 1,5 milioni sono ormai giocatori patologici.

Le preferenze di gioco vanno ai Gratta&Vinci e alle lotterie istantanee, seguiti da Lotto e SuperEnalotto.

In testa alla classifica delle regioni che spendono di più c'è la Lombardia con quasi 25 miliardi di euro, seguita da Campania (20,5), Lazio (16,6) e Sicilia (15,2). Ma se si guarda alla spesa pro capite, il quadro si ribalta: la Campania guida con 3.692 euro all'anno per abitante, seguita da Abruzzo (3.319), Molise (3.275) e Calabria (3.148).

Ma chi ci guadagna davvero? Non i giocatori, certo.

Nel 2024 lo Stato infatti ha incassato 11,5 miliardi di euro di tasse, meno che in passato: nel 2018 erano 10,3 con una raccolta molto più bassa. Significa che l'erario guadagna proporzionalmente meno, mentre la dipendenza cresce.

Le società concessionarie, invece, hanno incassato 10 miliardi netti, consolidando un oligopolio sempre più concentrato.

Quando passo in tabaccheria ci sono spesso delle persone che grattano e vincono qualche euro, nessuno di questi è uscito con la piccola vincita ma l'hanno subito rimessa in gioco comprando un altro grattino o puntando su un terno secco sulla ruota preferita pronunciando distintamente e solennemente i numeri da giocare con la sicurezza di chi conosce segreti nascosti.

Così escono miliardi di euro dalle tasche degli italiani e lo Stato ringrazia perché così ha le risorse per costruire scuole e ospedali (sono ironico).

Curioso osservare come lo Stato guadagni sulla pelle dei suoi cittadini causando perdite economiche e dipendenze come la ludopatia, mettendo in difficoltà tantissime famiglie sfruttando la debolezza delle persone; curioso osservare come in un solo luogo sacro, la tabaccheria, si possano contrarre almeno tre dipendenze pericolosissime, ludopatia, fumo e alcol, e lo Stato si limiti a scrivere che il gioco, il fumo e l'alcol fanno male, state attenti, ma intanto li gestisce in monopolio incassando cifre astronomiche sulla pelle della povera gente.

Ricorderai che durante il periodo delle restrizioni non si poteva uscire di casa se non per andare al supermercato e sì, proprio in tabaccheria, l'unica attività che poteva rimanere aperta, perché i soldi devono continuare a fluire come sempre.

Quindi, caro il mio lettore appassionato delle lotterie, forse non ti ho raccontato nulla di nuovo, certe cose le sapevi già, ma sentirsele dire ancora una volta non fa male.

Nondimeno la passione supera ogni ragionamento logico, ci fa andare oltre le evidenze per ricercare soluzioni mai trovate in precedenza, per fare la differenza in un mondo appiattito sulla mediocre normalità.

Infine un'ultima constatazione. Lo Stato è più severo e iniquo nei giochi a quota fissa, perché in queste lotterie i premi sono definiti a priori e teoricamente il Banco potrebbe "andare sotto", come si dice, insomma perdere soldi di fronte a grosse vincite.

Ricordo quando venivano pubblicizzati i numeri nel Lotto in forte ritardo, poi, quando uscivano, i media dicevano che il Lotto era stato sbancato, forse era vero per quella estrazione, ma dimenticavano tutti i soldi che avevano guadagnato quando i giocatori puntavano sul ritardatario e non usciva.

Nel percorso molti giocatori esaurivano il budget e le forze per seguire il ritardatario, con grande giubilo per il Banco che registrava così enormi entrate.

Basta dare un'occhiata ai dieci numeri che hanno registrato il massimo ritardo nella storia del Lotto per immaginare cosa può essere accaduto a chi ha seguito il 53 sulla ruota Nazionale per tutto quel periodo, quante persone hanno rinunciato ad un certo punto, quanti soldi persi...

IN ORDINE DI RITARDO MASSIMO			
Ruota	Numero	Ritardo	Massimo
Nazionale	53	1	257
Cagliari	76	20	210
Cagliari	34	50	203
Bari	21	66	202
Bari	78	5	201
Firenze	82	6	198
Bari	55	22	196
Bari	82	1	193
Cagliari	71	35	191
Palermo	22	15	185

Invece nei giochi a totalizzatore il Drago è più rilassato, non teme di perdere perché le vincite non superano mai la raccolta delle giocate, il suo guadagno è certo, ma comunque la grande vincita te la devi guadagnare.

Conosci le regole: come funzionano le lotterie

Abbiamo visto che attualmente, tra giochi numerici a quota fissa e a totalizzatore sono presenti ben undici lotterie diverse che ho personalmente classificato secondo le aspettative di vincita, da quelle in cui si vince poco a quelle che ti cambiano la vita.

Nelle pagine che seguono andrò ad analizzarne una per una, concludendo con dei raffronti tra lotterie omogenee per mettere il lettore in condizione di fare la scelta migliore e più coerente con i suoi obiettivi.

Comincerò ad analizzare le lotterie della categoria DUSPICCI, per passare a quella MICAMALE, per finire con ERBOTTO.

Nella categoria DUSPICCI ho inserito la nuovissima lotteria Fai3 Fai4, la Play Your Date e il gioco del Lotto, quest'ultima riferita alle giocate fino all'ambo.

Fai3 Fai4



Le estrazioni di questa lotteria, che ha preso il posto della WinForLife Grattacieli, sono cominciate il 18 marzo 2026.

Si tratta in realtà di due lotterie indipendenti tra loro, unite sotto un unico nome commerciale; sono le uniche lotterie in cui i numeri estratti vengono reinseriti nel contenitore, tecnicamente sono estrazioni con ripetizione e il calcolo combinatorio è molto più semplice.

Nella Fai3 si tratta di indovinare un numero composto da tre cifre, che si possono ripetere tra loro; i numeri da indovinare vanno da 000 a 999.

Nella Fai4 si tratta di indovinare un numero composto da quattro cifre, che si possono ripetere tra loro; i numeri da indovinare vanno da 0000 a 9999.

E' un gioco numerico a quota fissa, quindi le vincite sono determinate a priori indipendentemente dalla raccolta.

Si vince indovinando il numero esatto, oppure uno o più numeri nella posizione esatta di estrazione.

Ad esempio nella Fai4 in cui esce il numero 3265, vinci il premio della categoria 4 se hai pronosticato 3265, vinci il premio della categoria 3 se hai pronosticato 3260 oppure 3165, oppure 9265 e così via, vinci il premio della categoria 2 se hai pronosticato 3200, oppure 3256 e così via, vinci il premio della categoria 1 se hai indovinato solo un numero nella sua posizione, ad esempio 3987, oppure 4555.

Di seguito lo schema riassuntivo dei premi ripartiti per categoria di vincita, delle probabilità di vincita per ogni categoria di premi e della ripartizione della raccolta nel montepremi di ciascun gioco.

Premi netti	Fai 3	Fai 4
4		1000
3	200	50
2	10	3
1	1	1

Premi lordi	Fai 3	Fai 4
4		1086,96
3	217,39	54,35
2	10,87	3,26
1	1,09	1,09

Prob. Vincita 1 su	Fai 3	Fai 4
4		10000
3	1000	278
2	37	21
1	4,1	3,4

Ripart. Montepremi	Fai 3	Fai 4
4		10,00%
3	20,00%	17,99%
2	27,03%	14,29%
1	24,39%	29,41%
Totale	71,42%	71,68%

Questo schema fa riferimento alla giocata minima di un euro, che può essere aumentato di 50 centesimi fino al limite massimo di 200 euro.

In sintesi, chi gioca un euro al Fai3 vince 200 euro se azzecca i tre numeri nella loro posizione, 10 euro se ne indovina 2 e un euro se ne indovina uno solo, sempre nella posizione corretta di uscita.

Analogamente per il Fai 4, dove la vincita massima è di 1.000 euro.

Da notare che le vincite sono già calcolate al netto della taxa dell'8%.

Questi due giochi destinano oltre il 70% della raccolta al montepremi, non male rispetto alle altre lotterie che raramente superano il 60%.

Le estrazioni avvengono ogni giorno, dalle ore 6:00 alle 24:00 ogni 30 minuti, quindi in una giornata ci sono ben 37 estrazioni.

La concessionaria di questa lotteria è Brightstar; sul sito sono disponibili le estrazioni ma non è dato sapere la raccolta delle giocate, fondamentale per valutare se questo gioco durerà nel tempo o verrà rimpiazzato da altri.

In ogni caso va fatta una riflessione: questa lotteria punta a far vincere piccole somme in maniera continuativa per fidelizzare il giocatore e farlo continuare a giocare; lo si

nota dalla ripartizione del montepremi, in cui alla vincita piena viene dedicato solo il 20% in Fai3 e il 10% in Fai4.

Non si può far vincere solo 1.000 euro a chi indovina 4 numeri contro una probabilità su 10.000, mentre a chi indovina un numero solo è dedicata una parte più consistente del montepremi rispetto a chi li indovina tutti.

Questo gioco ha sostituito il WinForLife Grattacieli da un momento all'altro, una lotteria che per come si è presentata aveva già i giorni contati: le estrazioni ogni 5 minuti e il costo di 2 euro a schedina ne hanno decretato l'insuccesso. Peccato perché aveva dei contenuti molto interessanti, ma era difficile da seguire per la sua rapidità di svolgimento e un costo fuori dalla portata di molti, dato che in una giornata si effettuavano oltre 400 estrazioni e la raccolta per ogni estrazione era quindi molto modesta.

Play Your Date



Letteralmente “Gioca la tua data”.

Lotteria abbastanza recente, anch’essa ha sostituito un altro gioco, il Play Six, che aveva esaurito le sue potenzialità; la prima estrazione risale a lunedì 17 luglio 2023.

Si tratta di indovinare dei numeri espressi in forma di data di un giorno all’interno di un secolo. Ad esempio una combinazione vincente può essere 17 05 74 intesi come giorno, mese ed anno.

A disposizione di chi indovina la data esatta c’è un jackpot che, in caso di vincita, poi riparte sempre da 1.000 euro.

Sono previste delle vincite per chi indovina solo l’anno (10 euro), per chi indovina insieme giorno e mese (25 euro) e dei premi immediati di un euro generati a sorte immediatamente dopo la convalida della giocata.

La singola puntata costa 50 centesimi e l’estrazione viene effettuata una volta al giorno, alle ore 20.30.

La combinazione giorno-mese è calcolata su 365 giorni, così le combinazioni possibili sono 36.500 considerando i 100 anni che vanno da 00 a 99.

Al montepremi viene destinato il 71% della raccolta. Questo viene suddiviso a sua volta nel 28,50% destinato ai premi immediati e nel 71,50% ai premi di categoria; una parte viene assegnata al fondo di ripartenza per costituire i 1.000 euro da cui ricomincia il jackpot in caso di vincita.

Come nella lotteria precedente, anche in questo caso il nome rappresenta un invito, un'esortazione a giocare, in questo caso, una data specifica che riprende la passione per le ricorrenze dell'italiano medio.

Come vedremo anche in altre lotterie, l'azione di marketing che definisce il nome rappresenta una circostanza fondamentale per l'identificazione e il successo del prodotto.

Nei primi tre anni di raccolta, il Jackpot è stato centrato 26 volte, con vincite da 1.000 a 7.226 euro; da notare che le vincite di questa lotteria rientrano nella tassazione del 20% per le somme eccedenti 500 euro.

La raccolta media si aggira intorno ai 650 euro al giorno, che corrispondono a 1.300 colonne; questo dato rapportato alla popolazione italiana maggiorenne, indica che in Italia viene giocata una colonna ogni 32.700 persone.

Anche questo gioco punta a far vincere piccole somme in maniera continuativa per fidelizzare il giocatore e farlo continuare a giocare; senza fare nulla il giocatore può vincere un euro (il doppio della giocata) con il 10% di probabilità. Quindi il 28,50% del 71% di 50 centesimi, ben 11 centesimi, vengono indirizzati a vincite fidelizzanti invece di premiare chi si mette in gioco.

Comunque, non vorrei fare l'uccello del malaugurio ma con questi dati non si va lontano, parlare di fallimento non è esagerato e se tanto mi dà tanto, credo che

qualcuno nell'Agenzia delle Entrate stia già lavorando per trovare un prodotto alternativo più performante.

Una curiosità. Questa lotteria, per le sue regole, consente a giocatori esperti con tempo e budget a disposizione di realizzare una vincita certa a determinate condizioni.

Sappiamo che le combinazioni possibili sono 36.500, quindi il costo di un sistema integrale ammonta a 18.250 euro.

Con il sistema integrale si realizzano il jackpot, 99 vincite relative a giorno + mese e 364 vincite relative all'anno (ho tolto quella vincente) più circa il 10% di vincite immediate.

Facendo i conti abbiamo i seguenti importi

Giorno + mese $99 \times 25 = 2.475$

Anno $364 \times 10 = 3.640$

Immedieate $3.650 \times 1 = 3.650$ per un totale di 9.765 di vincite certe (a parte la componente casuale della vincita immediata)

Sottraendo le vincite dal costo complessivo ($18.250 - 9.765$) mancano 8.485 euro ma ancora deve entrare il Jackpot. Questo è un limite, oltre il quale si ha una vincita pressoché matematica. Ma il Jackpot ha una tassazione del 20% per la parte eccedente i primi 500 euro, così se vogliamo avere un limite netto che tenga conto della tassazione, con semplici calcoli si arriva all'importo di 10.481 euro.

Vuol dire che quando il Jackpot supera questo limite, giocando un sistema integrale si ha una vincita certa, a parte l'aleatorietà della vincita immediata.

Come ho detto, ci vuole un budget, tanto tempo e molta pazienza, finora il jackpot non ha mai superato 7200 euro, ma in futuro chissà.

Il gioco del Lotto



Signore e signori, un inchino deferenziale e rispettoso verso il capostipite di tutte le lotterie, colui che per decenni è stato il portavoce dei sogni degli italiani, tanto da influenzare il lessico (“hai proprio fatto un terno al lotto” per indicare la realizzazione di un evento favorevole più unico che raro) e le abitudini di tante persone. Insieme al Totocalcio, nel fine settimana ha fatto sognare generazioni di giocatori, inseguendo il “13” oppure la quaterna secca ed è sopravvissuto alle decine e decine di tentativi di imitazione.

Nel 2025 la raccolta complessiva del gioco del Lotto in Italia ha superato gli 8,24 miliardi di euro con un utile erariale netto di 1,075 miliardi e circa 600 milioni di trattenute sulle vincite (ogni italiano maggiorenne ha giocato mediamente 182 euro), registrando un aumento di circa l'1% rispetto al 2024 secondo i dati ufficiali dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) con picchi di forte espansione nei mesi di maggio e luglio.

Che numeri rispetto alle due precedenti lotterie...

Nel rispetto della tradizione, nel tempo sono state aggiunte nuove modalità di vincita inizialmente non previste, come l'estratto determinato, l'ambetto, il numero oro e il simbolotto.

Il gioco del Lotto è un gioco di sorte basato sull'estrazione di 5 numeri tra l'1 ed il 90 effettuata su 10 ruote identificate con i nomi di città italiane (Bari, Cagliari, Firenze, Genova, Milano, Napoli, Palermo, Roma, Torino, Venezia) e su un'undicesima ruota denominata ruota nazionale.

La giocata minima è di un euro, con incrementi di 0,50, la massima di 200 euro. La vincita massima ottenibile, con ciascuno scontrino, è di 6 milioni di euro lordi.

Il giocatore può scegliere tra uno o più numeri - fino ad un massimo di 10 - compresi tra l'1 e il 90 indicando la ruota sulla quale desidera giocare e le sorti che desidera pronosticare:

- uno specifico numero (estratto);
- un numero specificando la relativa successione ordinale di primo, secondo, terzo, quarto quinto estratto (estratto determinato);
- due numeri (ambo);
- due numeri (ambetto - ogni combinazione di due numeri per la quale risultino estratti, sulla ruota prescelta, almeno uno dei numeri pronosticati dal giocatore in abbinamento ad un secondo numero individuato tra il precedente o il successivo ad uno degli altri numeri pronosticati)
- tre numeri (terno);
- quattro numeri (quaterna);
- cinque numeri (cinquina)

su una singola ruota o su tutte e dieci le ruote o sulla ruota nazionale.

Se si effettua una puntata al gioco del Lotto su una ruota specifica, che varia di mese in mese secondo un calendario prestabilito, si ottiene una giocata gratuita, riportata sullo stesso scontrino, costituita da una combinazione casuale di 5 simboli su 45 disponibili, il cosiddetto Simbolotto.

Le vincite al Simbolotto sono determinate dalla corrispondenza di due o più dei cinque simboli presenti sullo scontrino con i cinque simboli estratti; in caso di vincita la posta della giocata al gioco del Lotto è moltiplicata per i seguenti coefficienti:

- due simboli indovinati 1 volta la posta
- tre simboli indovinati 5 volte la posta
- quattro simboli indovinati 50 volte la posta
- cinque simboli indovinati 10.000 volte la posta

A seconda della combinazione di gioco prescelta, la posta è moltiplicata per i seguenti coefficienti:

- 11,233 per estratto
- 55 per estratto determinato
- 250 per ambo
- 260 per ambetto
- 4.500 per terno
- 120.000 per quaterna
- 6.000.000 per cinquina

Sull'ammontare delle vincite è applicata la ritenuta dell'8%.

Facciamo qualche esempio.

Sulla ruota di Bari escono i seguenti numeri: 15 42 27 80 63

Ho puntato due euro sul numero 27 sulla ruota di Bari.

La vincita netta sarà di $2 \times 11,233 \times 0,92 = 20,67$

Ho puntato tre euro sul numero 15 sulla ruota di Bari in prima posizione.

La vincita netta sarà di $3 \times 55 \times 0,92 = 151,80$

Ho puntato un euro sull'ambo 27 80 sulla ruota di Bari.

La vincita netta sarà di $1 \times 250 \times 0,92 = 230,00$

Ho puntato tre euro sulla quaterna sui numeri 25 45 42 63 27 sulla ruota di Bari

La vincita netta sarà di $3 \times 120.000 / 5 \times 0,92 = 66.240,00$ (giocando 5 numeri sulla quaterna di fatto si giocano 5 quaterne diverse)

Ho puntato un euro sulla cinquina sui numeri 15 42 63 27 80 su tutte le ruote

La vincita netta sarà di $1 \times 6.000.000 / 10 \times 0,92 = 552.000,00$

La schedina del gioco del Lotto viene riportata di seguito con alcune informazioni sulla compilazione

1. Scegli da un minimo di 1 ad un massimo di 10 numeri
2. Scegli le sorti che vuoi giocare e seleziona l'importo per ogni casella
3. Scegli una o più ruote su cui puntare
4. Puoi aggiungere l'opzione Numero Oro
5. Puoi giocare in abbonamento fino a 10 concorsi
6. Informazioni relative alla nuova opzione di gioco Numero Oro

7. Informazioni e qr code relative all'app My lotteries

IL GIOCO DEL LOTTO

NUMERO ORO NOVITÀ

I TUOI NUMERI (massimo 10)

RUOTE

IMPORTO DI GIOCATA

ABBONAMENTO

NUMERO ORO NOVITÀ

AMBO, TERNO E QUATERNA SONO PIÙ RICCHI E SI VINCE ANCHE INDOVINANDO IL SOLO NUMERO ORO

Puoi compilare la schedina direttamente sul tuo smartphone con l'App My Lotteries!

Le sorti più giocate e popolari nel gioco del Lotto sono ambo, terno ed estratto semplice.

Queste opzioni attirano la maggior parte dei giocatori perché offrono un buon equilibrio tra probabilità di vincita e premi in denaro.

L'ambo, che consiste nel pronosticare l'uscita di due numeri, è la scelta principale per chi cerca una vincita non troppo difficile da realizzare.

Il terno, che consiste nel pronosticare l'uscita di tre numeri, è molto amato perché, pur essendo più difficile dell'ambo, garantisce premi molto più alti a fronte di una spesa contenuta.

L'estratto semplice, dove si punta su un solo numero estratto, viene scelto spesso da chi punta sui numeri ritardatari, anche se paga cifre inferiori.

La scelta verso queste sorti, che pagano da qualche decina a poche migliaia di euro, pone il gioco del Lotto nella categoria DUSPICCI, ma il gioco può anche pagare bene se ci si addentra verso sorti come quaterna e cinquina; certo è molto più difficile vincere in questi casi e il montepremi disponibile molto più ridotto, ma la flessibilità di questa lotteria consente di giocare sistemi fino a dieci numeri, in modo da aumentare le probabilità di indovinare i numeri prescelti entro una rosa più ampia.

Vediamo ora come si possono vincere cifre significative con il gioco del Lotto.

Vincere decine, centinaia di migliaia di euro al Lotto, come anche negli altri giochi, è estremamente difficile, di seguito riporto le probabilità di vincita per le sorti del Lotto

Sorte	Probabilità 1 su
Estratto (con un solo numero giocato)	18
Estratto determinato	90
Ambo (con due numeri giocati)	400,5
Terno (con tre numeri giocati)	11.748
Quaterna (con quattro numeri giocati)	511.038
Cinquina (con cinque numeri giocati)	43.949.268

Ricordo che la quaterna paga 120.000 mentre la cinquina 6.000.000 volte la puntata, che al netto della tassazione dell'8% fanno rispettivamente 110.400 e 5.520.000 volte.

Veramente poco rispetto alle probabilità di vincita, ma questo già lo sappiamo.

Grazie alla flessibilità della lotteria si possono giocare fino a dieci numeri su una sorte, così da aumentare le probabilità di successo, a scapito naturalmente dell'importo della vincita.

Facciamo qualche esempio:

Puntando 5 euro sulla quaterna con nove numeri giocati, nel caso che escano quattro numeri la vincita netta è di 4.380,95, se ne escono cinque la vincita netta è di 21.904,76.

Puntando 5 euro sulla cinquina con dieci numeri giocati, nel caso che escano cinque numeri la vincita netta è di 109.523,81.

Puntando 10 euro, 5 sulla quaterna e 5 sulla cinquina con dieci numeri giocati, nel caso che escano quattro numeri la vincita netta è di 2.628,57, mentre se escono cinque numeri la vincita netta è di 122.666,67.

Puntando 20 euro, 4 sull'ambo, 6 sulla quaterna e 10 sulla cinquina con dieci numeri giocati, nel caso che escano due numeri la vincita netta è di 20,44, se ne escono tre è di 61,33, se ne escono quattro è di 3.276,95, mentre se ne escono cinque la vincita netta è di 235.023,49. Con questa giocata è sufficiente prendere due numeri per recuperare la puntata.

Queste sono le dinamiche che portano il gioco del Lotto ad entrare nella categoria MICAMALE; così entriamo a descrivere questo gruppo di lotterie, non prima di aver esaminato un'ultima opportunità di questo gioco, il Simbolotto.

Come anticipato, il Simbolotto è un'opportunità gratuita di ulteriore possibile guadagno se si effettua una giocata su una ruota determinata, secondo il seguente calendario.



The image shows a calendar titled "CALENDARIO DELLE RUOTE ASSOCIATE A SIMBOLOTTTO". The calendar is enclosed in an orange rounded rectangle with a yellow bird icon on the top left and a green frog icon on the top right. The months are arranged in a 3x4 grid. Each month has a corresponding city or theme in a blue rounded rectangle below it. The cities are: GENOVA (April), MILANO (May), PALERMO (September), ROMA (October), TORINO (November), and VENEZIA (December). The cities for January, February, March, June, July, and August are listed but not shown in the image. The city for August is NAZIONALE.

GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE
BARI	CAGLIARI	FIRENZE	GENOVA
MAGGIO	GIUGNO	LUGLIO	AGOSTO
MILANO	NAPOLI	NAZIONALE	NAZIONALE
SETTEMBRE	OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE
PALERMO	ROMA	TORINO	VENEZIA

Quando si gioca su una ruota nel mese indicato – ad esempio sulla ruota di Roma nel mese di ottobre - si ottiene una giocata gratuita, riportata sullo stesso scontrino, costituita da una combinazione casuale di 5 simboli su 45 disponibili.

Le vincite al Simbolotto sono determinate dalla corrispondenza di due o più dei cinque simboli presenti sullo scontrino con i cinque simboli estratti; in caso di vincita la posta della giocata al gioco del Lotto è moltiplicata per i seguenti coefficienti, al netto delle ritenute di legge:

- due simboli indovinati 1 volta la posta
- tre simboli indovinati 5 volte la posta

- quattro simboli indovinati 50 volte la posta
- cinque simboli indovinati 10.000 volte la posta

Di seguito le probabilità di vincita con il Simbolotto

Categoria premio	Probabilità di vincita (1 su)
2	12
3	57
4	6.109
5	1.221.759

Con il Simbolotto si arriva ad una media ponderata del 18,74% per ogni giocata, in altre parole, se si punta un euro in una giocata al Lotto con il Simbolotto, mediamente si recuperano 18,74 centesimi dai premi di questa opzione, del tutto gratuitamente.

Non è poco, dal momento che, come abbiamo visto, per l'ambo lo Stato trattiene il 37,66% delle puntate.

Certo c'è il vincolo di giocare sulla ruota del mese previsto, però organizzandosi per tempo si possono trovare delle indicazioni di gioco valide per ogni mese.

Il MillionDay



Benvenuti ufficialmente nella categoria del MICAMALE. Si perché un milione di euro, come promesso dal nome di questa lotteria, non è mica male come vincita.

Il gioco del MillionDay si basa sull'utilizzo dei numeri da 1 a 55 e consiste nel pronosticare 5 numeri da confrontare con i 5 numeri estratti.

L'estrazione dei 5 numeri vincenti, ha frequenza giornaliera e viene effettuata, attraverso un sistema informatico automatizzato, alle ore 13,00 e alle ore 20,30.

Nata nel 2018, all'epoca era prevista una sola estrazione al giorno, successivamente nel 2023 ha raddoppiato i turni di estrazione.

Ci sono solo quattro categorie di vincita: di seguito le relative probabilità e la distribuzione della raccolta premi:

CALCOLO DELLE PROBABILITÀ E VINCITE DEL MILLIONDAY			
Categoria di vincita	Probabilità di vincita	Vincita	Distribuzione della raccolta premi
2 punti	5,65%	2 €	11,30%
3 punti	0,35%	50 €	17,61%
4 punti	0,01%	1.000 €	7,19%
5 punti	0,000029%	1.000.000 €	28,75%
		Costi e tasse	35,16%
		Totale	100,00%

Le somme indicate sono già al netto della solita tassazione.

Il MillionDay prevede quindi di destinare al montepremi circa il 65% della raccolta.

Inoltre è stata introdotta l'opzione EXTRA MillionDay che, al costo di un euro, consente al giocatore di partecipare ad un'estrazione aggiuntiva di altri cinque numeri tra quelli rimanenti dopo l'estrazione di base.

Per l'opzione Extra sono previsti i seguenti premi: il 2 paga 4 euro, il 3 paga 100 euro, il 4 paga 1.000 euro e il 5 paga 100.000 euro.

In oltre otto anni di attività e più di quattromila estrazioni, il milione è stato vinto 379 volte, mediamente una volta ogni 11 estrazioni.

Più semplice di così...

10eLotto



Con questa lotteria abbiamo terminato la descrizione dei giochi numerici a quota fissa.

Il 10eLotto è nato il 28 luglio 2009 come costola moderna del tradizionale gioco del Lotto. La sua versione originaria differiva da quella attuale per l'assenza di opzioni moderne come il Numero Oro e il Doppio Oro.

Nella versione originaria, si giocavano 10 numeri da 1 a 90, e si poteva decidere se giocare con le estrazioni ordinarie del Lotto, oppure con un'estrazione immediata generata dal sistema. Questa formula non ha suscitato subito particolare interesse, nel 2009 il 10eLotto ha incassato giocate per appena 150 milioni, e il Lotto complessivamente ha chiuso a 5,6 miliardi, in calo del 2,7% rispetto all'anno precedente. Nel 2010 è arrivato il successo grazie alla nuova formula di gioco – con le estrazioni ogni 5 minuti e la possibilità di scegliere quanti numeri giocare, da un minimo di 1 a un massimo di 10 – lanciata a settembre. L'ultimo trimestre del 2010 così ha registrato una crescita del 27% sulla media dell'anno e la raccolta dell'intero esercizio è arrivata a 530. Gli anni successivi hanno segnato un vero e proprio boom di questa lotteria

Con il 10e Lotto ogni giocatore può personalizzare il proprio pronostico anche in ragione della vincita desiderata.

La puntata minima è di un euro, con incrementi di 50 centesimi. Come per il Lotto, l'importo massimo della vincita non può superare i 6 milioni di euro.

I premi non sono cumulabili e per ogni giocata si vince il premio massimo conseguito.

Il gioco consente di scegliere tra tre diverse modalità di estrazione dei 20 numeri che dovranno essere confrontati con la combinazione scelta dal giocatore:

- Connessa all'Estrazione del Lotto: si confrontano i numeri giocati con i 20 numeri presenti sulle prime due colonne del gioco del Lotto corrispondenti ai primi e ai secondi estratti di ogni ruota con esclusione della ruota Nazionale. In caso di numeri ripetuti, per determinare i 20 numeri vincenti vengono presi in considerazione quelli risultanti dalle altre colonne a partire dalla terza colonna, iniziando dalla Ruota di Bari e proseguendo in ordine alfabetico.
- Estrazione immediata: si confrontano i numeri giocati con i 20 numeri generati da un'estrazione immediata e personalizzata effettuata dal sistema e riportata nello scontrino di gioco.
- Estrazione a intervallo di tempo: si confrontano i numeri giocati con i 20 numeri estratti automaticamente dal sistema nel corso di apposite estrazioni comuni a tutti i giocatori a livello nazionale. Le estrazioni avvengono ogni 5 minuti e i numeri vincenti per ogni singola estrazione sono visualizzati presso le ricevitorie tramite monitor dedicati.

Di seguito sono riportate le vincite conseguibili, con una puntata di un euro, in base ai numeri pronosticati.

Numeri pronosticati	Categorie di vincita										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		3,00									
2			14,00								
3			2,00	45,00							
4			1,00	10,00	90,00						
5			1,00	4,00	15,00	140					
6				2,00	10,00	100	1.000				
→ 7	1,00				4,00	40	400	1.600			
8	1,00					20	200	800	10.000,00		
9	2,00					10	40	400	2.000,00	100.000	
10	2,00					5	15	150	1.000,00	20.000	1.000.000

Ad esempio, pronosticando 7 numeri si vince in caso di corrispondenza di 0, 4, 5, 6 o 7 numeri con quelli estratti.

La vincita è desumibile moltiplicando rispettivamente per 1-4-40-400 o 1.600 volte la puntata. Viene erogato solo l'importo massimo conseguito e gli importi sono già al netto della tassazione prevista.

Questa lotteria è stata inserita nella categoria MICAMALE per le vincite massime ottenibili giocando 9 o 10 numeri, dove si vincono rispettivamente 100.000 e un milione di euro.

Con tutto il rispetto per lo schema di gioco di questa lotteria, ritengo poco interessante soffermarmi sulle altre vincite, dato che nella categoria DUSPICCI ci sono molte possibilità di ottenere questo tipo di risultati.

Le probabilità di vincita per le giocate con 9 e 10 numeri sono le seguenti:

Numeri giocati	10	9
Categoria Premio	probabilità 1 su	probabilità 1 su
0	14,4	10,9
1	4,4	3,7
2	3,2	3,1
3	4,2	4,7
4	9,0	12,0
5	30,5	49,7
6	161,0	332,9
7	1.348,1	3.772,5
8	18.804,5	80.093,1
9	486.565,3	4.204.885,3
10	30.963.246,0	-

Dal calcolo effettuato sul gioco a dieci numeri risulta che la parte di raccolta destinata al montepremi è del 71,77%.

Di seguito la sua distribuzione sui punteggi realizzati.

Distribuzione del montepremi per dieci numeri giocati	
Punteggio	Montepremi
0	21,0%
5	24,8%
6	14,1%
7	16,9%
8	12,1%
9	6,2%
10	4,9%

Questa lotteria è stata arricchita nel tempo con diverse opzioni.

NUMERO ORO

A questa nuova formula di gioco opzionale e complementare al 10eLotto è possibile partecipare al momento dell'effettuazione di una giocata in una o più delle tre modalità.

Il NUMERO ORO è così individuato:

- per la modalità connessa alle estrazioni del gioco del Lotto coincide con il numero primo estratto della Ruota di BARI;
- per la modalità immediata è individuato automaticamente dal sistema tra i 20 numeri che compongono la combinazione vincente al 10eLotto.
- per la modalità di estrazione ad intervallo di tempo è individuato automaticamente dal sistema tra i 20 numeri estratti.

La puntata del NUMERO ORO è pari a quella della corrispondente giocata al 10eLotto (ad esempio giocando un euro al 10eLotto, qualora si volesse giocare anche al NUMERO ORO si dovrà corrispondere un altro euro).

La vincita con l'opzione NUMERO ORO viene conseguita in caso di corrispondenza tra il NUMERO ORO estratto con una delle modalità di gioco scelta ed uno qualsiasi dei numeri pronosticati al 10eLotto.

L'importo della vincita è determinato con riferimento ai numeri giocati ed ai numeri esattamente pronosticati al 10eLotto ed è determinato dal prodotto della puntata per il moltiplicatore previsto:

Numeri pronosticati	Categorie di vincita									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	63,00									
2	25,00	70,00								
3	15,00	25,00	130,00							
4	10,00	15,00	40,00	300,00						
5	10,00	14,00	20,00	30,00	300,00					
6	10,00	10,00	10,00	20,00	200,00	2.500				
7	10,00	7,00	7,00	10,00	75,00	750	5.000			
8	8,00	3,00	5,00	10,00	45,00	450	2.000	30.000		
9	5,00	3,00	5,00	10,00	25,00	80	800	5.000	250.000	
10	10,00	3,00	3,00	5,00	20,00	25	250	2.500	50.000	2.500.000

Ad esempio, pronosticando 5 numeri si vince in caso di corrispondenza di 1, 2, 3, 4 o 5 numeri con quelli estratti compreso il numero oro.

DOPPIO ORO

Per partecipare al gioco del DOPPIO ORO è necessario effettuare una giocata al 10eLotto e al gioco NUMERO ORO.

Il DOPPIO ORO è così individuato:

- per la modalità connessa alle estrazioni del gioco del Lotto coincide con il numero secondo estratto della Ruota di BARI;
- per la modalità immediata è individuato, insieme al NUMERO ORO, automaticamente dal sistema tra i 20 numeri che compongono la combinazione vincente al 10eLotto;
- per la modalità di estrazione ad intervallo di tempo è individuato, insieme al NUMERO ORO, automaticamente dal sistema tra i 20 numeri estratti.

La puntata del DOPPIO ORO è pari a quella effettuata per il 10eLotto e per il NUMERO ORO e vi si aggiunge (ad esempio giocando un euro al 10eLotto qualora si volesse giocare anche al DOPPIO ORO si dovrà corrispondere un altro euro per il NUMERO ORO e un altro euro per il DOPPIO ORO)

La vincita con l'opzione DOPPIO ORO viene conseguita in caso di corrispondenza tra il NUMERO ORO e il DOPPIO ORO estratti con una delle modalità di gioco scelta e due qualsiasi dei numeri pronosticati al 10eLotto.

Il premio è determinato con riferimento ai numeri giocati ed ai numeri esattamente pronosticati al 10eLotto e risulta dal prodotto della puntata per il moltiplicatore previsto:

N. pron.	Categorie di vincita (in caso di corrispondenza tra i numeri pronosticati e quelli estratti)																			
	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro	n. oro	d. oro
1	63	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	25	70	250	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	15	25	75	130	300	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	10	15	40	40	80	300	800	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	10	14	25	20	40	30	100	300	1.000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	10	10	20	10	25	20	50	200	500	2.500	6.000	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	10	7	15	7	25	10	40	75	150	750	1.500	5.000	15.000	-	-	-	-	-	-	-
8	8	3	10	5	15	10	25	45	100	450	1.000	2.000	5.000	30.000	100.000	-	-	-	-	-
9	5	3	10	5	15	10	25	25	50	80	200	800	2.000	5.000	20.000	250.000	500.000	-	-	-
10	10	3	10	3	15	5	20	20	30	25	70	250	500	2.500	5.000	50.000	100.000	2.500.000	5.000.000	-

Ad esempio, pronosticando 5 numeri si vince in caso di corrispondenza di 1,2,3,4 o 5 numeri con quelli estratti compreso il Numero Oro e il Doppio Oro.

EXTRA

Per partecipare alla nuova formula di gioco “Extra” è necessario effettuare una giocata al 10eLotto, in una o più delle tre modalità previste e scegliere l’opzione Extra.

Questa opzione consente al giocatore la partecipazione, con gli stessi numeri giocati al 10eLotto, all’estrazione di altri 15 numeri, tra i 70 rimanenti dopo l’avvenuta estrazione dei 20 numeri vincenti al 10eLotto (ricorda quella del MillionDay, chi ha copiato?).

- Modalità ad estrazione ad intervallo di tempo: si confrontano i numeri giocati, prima con i 20 numeri estratti per il 10eLotto, poi con i 15 numeri estratti automaticamente dal sistema tra i 70 numeri rimanenti.
- Modalità ad estrazione immediata: si confrontano i numeri giocati, prima con i 20 numeri estratti per il 10eLotto in modalità ad estrazione immediata e poi con i 15 numeri estratti automaticamente dal sistema tra i 70 numeri rimanenti e riportati sullo scontrino di gioco.
- Modalità ad estrazione legata alle estrazioni del gioco del Lotto: si confrontano i numeri giocati, prima con i 20 individuati per il 10eLotto in modalità ad estrazione legata alle estrazioni del gioco del Lotto, poi con i 15 numeri individuati a partire dalla terza colonna del notiziario delle estrazioni del gioco del Lotto (dal terzo estratto sulla Ruota di Bari o, comunque, dal numero successivo all’ultimo individuato per completare la ventina vincente del 10eLotto) e proseguendo sulla quarta o, eventualmente, sulla quinta colonna, con esclusione dei numeri ripetuti e di quelli già appartenenti alla ventina vincente il 10eLotto.

La puntata è fissata in euro 1, con incrementi di euro 0,50, e può essere pari o inferiore a quella della corrispondente giocata al 10eLotto.

Di seguito sono riportate al netto le vincite conseguibili, con una puntata di un euro, in base ai numeri pronosticati.

Quantità di numeri giocati	CATEGORIE DI VINCITA										
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
10	2.000.000	40.000	2.000	250	35	20	6	-	-	-	1
9	-	250.000	5.000	500	75	20	10	-	-	-	1
8	-	-	20.000	2.000	450	45	10	3	-	-	-
7	-	-	-	5.000	750	75	15	5	-	-	-
6	-	-	-	-	2.000	200	20	7	1	-	-
5	-	-	-	-	-	300	30	10	2	-	-
4	-	-	-	-	-	-	225	25	2	-	-
3	-	-	-	-	-	-	-	100	4	-	-
2	-	-	-	-	-	-	-	-	16	1	-
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	-

GONG

Per partecipare al gioco “GONG” è necessario effettuare una giocata al 10eLotto, in una o più delle tre modalità previste e scegliere l’opzione GONG.

Questa consente al giocatore la partecipazione, pronosticando un numero compreso tra 1 e 90, ad una ulteriore estrazione dopo l’uscita della ventina vincente al 10eLotto, del Numero ORO, del Doppio ORO ed EXTRA, di un numero tra 1 e 90 con le modalità di seguito descritte:

- Modalità ad estrazione ad intervallo di tempo e ad estrazione immediata: il numero vincente GONG viene individuato mediante un’ulteriore apposita estrazione.

- Modalità ad estrazione legata alle estrazioni del gioco del Lotto: il numero vincente GONG corrisponde al primo numero estratto sulla Ruota Nazionale.

La puntata è pari a quella al 10eLotto cui è abbinata e si aggiunge al costo della giocata al 10eLotto e a quelle delle eventuali giocate alle altre formule opzionali di gioco.

L'importo della vincita è determinato dal prodotto della puntata per 65.

Il premio conseguito con la formula di gioco GONG si somma agli eventuali premi conseguiti al 10eLotto ed alle formule opzionali di gioco Numero ORO, Doppio ORO ed EXTRA, nei limiti della vincita massima consentita.

VinciCasa



La lotteria VinciCasa fa parte e completa l'offerta della famiglia WinForLife, insieme alla versione Classico e Super.

La formula è molto simile a quella del MillionDay; in questo caso si pronosticano cinque numeri su 40 (invece che su 55), rendendo il gioco meno difficile, ma meno performante. Anche in questo caso ci sono quattro categorie di premi.

Dal momento che è un gioco a totalizzatore, a parte la vincita fissa di prima categoria di 500.000 euro, le altre categorie si divideranno il restante montepremi in base al numero di vincitori di ciascuna categoria.

Al montepremi viene assegnato il 65% della raccolta; a sua volta questo viene ripartito come segue:

- alle vincite di prima categoria (5) va il 58,50%,
- alle vincite di seconda categoria (4) va il 4,10%,
- alle vincite di terza categoria (3) va il 14,50%,
- alle vincite di quarta categoria (2) va il 20,00%
- al fondo dedicato alle vincite di prima categoria va il 2,90%.

Di seguito le probabilità di vincita per ogni categoria:

Categoria	Punti	Probabilità 1 su
1^	5	658.008
2^	4	3.760
3^	3	111
4^	2	10

La vincita media di chi ha realizzato 4 è di 280 euro, mentre il 3 ha pagato mediamente sui 22 euro e il 2 circa 2,66 euro.

Ogni giorno vengono giocate circa 26.000 schedine, con punte di gioco il sabato, mentre domenica e lunedì c'è un significativo calo d'interesse; un italiano maggiorenne su 1.738 cerca ogni giorno di vincere una casa.

La lotteria, nata nel 2014, dopo oltre tremila estrazioni, ha fatto vincere una casa oltre 230 volte, con una media di una ogni quindici estrazioni.

Queste avvengono una volta al giorno e il costo di una giocata ammonta a 2 euro.

La particolarità di questa lotteria consiste nel suo premio principale, come dice il nome, la vincita di una casa.

La casa, il sogno degli italiani, nell'immaginario di un popolo tra i principali proprietari dell'abitazione dove vive, direi che il nome della lotteria è proprio azzeccato.

Nel report delle vincite si può leggere che "Il fortunato giocatore VinciCasa potrà scegliere la casa che desidera, in massima libertà, su tutto il territorio italiano e avrà ben 2 anni di tempo per trovarla."

Ma cosa vuol dire vincere una casa?

Secondo il regolamento del gioco, il premio di prima categoria è costituito da una somma di denaro destinato all'acquisto da parte del vincitore, entro 2 anni, di uno o più beni immobili scelti dal vincitore entro i confini dello Stato italiano; in realtà una parte, il 40%, dei 500.000 euro del premio viene pagata in denaro, mentre la restante quota di 300.000 è destinata all'acquisto degli immobili.

La parte destinata all'acquisto di immobili è consegnata mediante assegni circolari direttamente al venditore, al momento della stipula del rogito.

Tutti gli oneri, ivi comprese le verifiche preventive alla stipula del rogito e le spese relative alla compravendita degli immobili sono totalmente a carico del vincitore; anche se il valore di compravendita degli immobili scelti dal vincitore fossero superiori alla quota di premio destinata all'acquisto degli stessi, la differenza resta in ogni caso a carico del vincitore.

Se entro due anni non risulti perfezionato il rogito di acquisto degli immobili di scelta del vincitore, la quota di premio destinata a tali acquisti è corrisposta esclusivamente in denaro al vincitore, inclusi gli interessi maturati, nella misura del 20% ed il residuo 80% è versato al fondo dedicato alle vincite di prima categoria.

Se il valore di compravendita degli immobili scelti dal vincitore fosse inferiore alla quota di premio destinata all'acquisto degli stessi, la differenza è corrisposta in denaro al vincitore nella misura del 50% ed il residuo 50% è versato al fondo dedicato alle vincite di prima categoria.

Gli immobili scelti dal vincitore possono essere intestati esclusivamente al vincitore, così come la quota corrisposta in denaro è versata esclusivamente al vincitore.

Detto ciò, andiamo ad analizzare le cifre di un acquisto.

A meno che non vivi fuori città, trecentomila euro non sono sufficienti per comprare la casa che si desidera, e mi riferisco ad una abitazione per una famiglia, cento metri quadrati, tre camere e due bagni, non mi riferisco ad un attico in Montenapo.

Se invece vivi in provincia o in campagna, con quella cifra si può acquistare una bella villa spaziosa con annessi e connessi.

Quei soldi sono destinati solo all'acquisto della casa, rimangono fuori i costi del notaio, l'agenzia, le tasse, la ristrutturazione e il mobilio. I 200mila della vincita pagati in contanti vengono erosi in maniera significativa e ne rimarrà ben poco da godersi, ma probabilmente era proprio questa l'intenzione, provvedere all'acquisto di una bella casa e di tutto quello che serve per pagare il resto, se poi avanza qualcosa tanto meglio.

SiVinceTutto



Da una costola del SuperEnalotto nasce il gioco SiVinceTutto.

Come nel SuperEnalotto, anche in questa lotteria vengono estratti sei numeri da un bussolotto che ne contiene 90, ma il giocatore ne pronostica l'uscita tramite una schedina di dodici numeri; in tal modo le probabilità di centrare il "sei" aumentano di circa mille volte rispetto al SuperEnalotto.

Le categorie di premi sono 5. Alla prima categoria, "punti 6", appartengono le giocate per le quali risultano esatti i pronostici relativi a tutti i sei numeri estratti. Alla seconda, alla terza, alla quarta e alla quinta categoria, rispettivamente "punti 5", "punti 4", "punti 3" e "punti 2" appartengono le giocate rispettivamente con 5, 4, 3 e 2 pronostici esatti.

A differenza del SuperEnalotto, il montepremi del SiVinceTutto, cui è destinato il 60% della raccolta di ciascun concorso, è distribuito interamente ai vincitori delle varie categorie di premi. Di conseguenza, per ciascun concorso, in mancanza di vincite di prima categoria, il relativo montepremi è attribuito al montepremi della seconda, terza, quarta e quinta categoria; in mancanza di vincite di prima e di seconda

categoria, il montepremi stesso è ripartito tra la terza, la quarta e la quinta categoria e così via.

Le estrazioni avvengono con cadenza settimanale, il mercoledì, e il costo della giocata è di 5 euro.

La lotteria è nata nel 2011 e originariamente aveva cadenza mensile, poi nel 2016 è passata a settimanale.

Negli ultimi sei anni il “sei” è stato centrato 13 volte, con una vincita media di 46 mila euro; a questi va tolto il 20% di tasse sulla vincita.

Il “5” ha mediamente pagato 1.500 euro lordi, il “4” 110 euro, il “3” 41 euro e il “2” 10 euro.

La raccolta si attesta mediamente sui 250.000 euro che equivale a 50.000 schedine giocate a settimana; una ogni 900 italiani maggiorenni.

Di recente la raccolta ha subito una flessione, dovuta forse all’interesse per il nuovo gioco Super WinForLife, verso il quale sono state dirottate una parte delle giocate.

WinForLife classico



La formula di gioco “Vinci per la Vita - Win for Life Classico” consiste nel pronosticare almeno 10 numeri su 20 in un pannello di gioco e un ulteriore numero, il “Numerone”, in un altro pannello riportante un’altra serie di numeri compresi tra 1 e 20.

Il costo della giocata minima, pari a una combinazione, è di un euro e consente di partecipare alle categorie di vincita: 10, 9, 8 e 7; 10+1, 9+1, 8+1 e 7+1. Giocando due euro, sempre per una combinazione, si partecipa anche alle categorie di vincita: 0, 1, 2, e 3; 0+1, 1+1, 2+1 e 3+1.

Il montepremi totale, pari al 65% della raccolta di ciascun concorso, viene ripartito tra le categorie di premi nelle seguenti proporzioni:

- alle vincite di categoria prima (punteggio 10 oppure 0) va il 10,95%;
- alle vincite di categoria seconda (punteggio 9+1 oppure 1+1) va il 2,74%;
- alle vincite di categoria terza (punteggio 9 oppure 1) va il 6,57%;
- alle vincite di categoria quarta (punteggio 8+1 oppure 2+1) va il 2,75%;
- alle vincite di categoria quinta (punteggio 7+1 oppure 3+1) va il 9,45%;
- alle vincite di categoria sesta (punteggio 8 oppure 2) va il 22,19%;

- alle vincite di settima categoria (punteggio 7 oppure 3) va l'importo fisso di 2 euro;
- al montepremi dedicato alle vincite di categoria "Win for Life" (punteggio 10+1 oppure 0+1) va il 45,85%.

Se con i punteggi 0 e 10 si pronostica correttamente anche il Numerone (categoria di vincita "Win for Life"), si ha diritto, oltre alla vincita di prima categoria, ad una rendita mensile di importo, al netto della tassazione, pari a 2.500 euro per 20 anni (in caso di più vincitori, la vincita verrà divisa tra tutti gli aventi diritto). L'importo delle vincite relative agli altri punteggi, tranne quelli della settima categoria, segue le regole del totalizzatore ed è quindi collegato all'ammontare della raccolta e al numero dei vincitori per ciascuna delle predette categorie di premi.

La lotteria è nata nel 2011 e dopo oltre ottantamila estrazioni sono state erogate circa 500 rendite.

Le estrazioni sono giornaliere e vengono effettuate ogni ora dalle 7.00 alle 23.00.

Di seguito le probabilità di vincita per ogni categoria con la puntata di un euro:

Categoria	Punti	Probabilità 1 su
Win For Life	10+	3.695.120
1^	10	184.756
2^	9+	36.951
3^	9	1.848
4^	8+	1.825
5^	8	257
6^	7+	91
7^	7	12.8

e a seguire le probabilità con la puntata di due euro:

Categoria	Punti	Probabilità 1 su
Win For Life	10+/0+	1.847.560
1^	10/0	92.378
2^	9+/1+	18.476
3^	9/1	924
4^	8+/2+	912
5^	8/2	128
6^	7+/3+	46
7^	7/3	6,4

Il montepremi varia da 500 a 2.000 euro per ogni estrazione, si può stimare una raccolta giornaliera di circa 30.000 euro, che corrispondono mediamente a 20.000 schedine giocate ogni giorno, una colonna ogni 2.200 italiani maggiorenni.

Super WinForLife



Con questo nuovo gioco abbiamo completato le lotterie della famiglia WinForLife, che comprende VinciCasa e il WinForlife classico, e della categoria di vincita MICAMALE.

La lotteria ha preso il posto della WinForLife Grattacieli con la prima estrazione avvenuta il 3 giugno 2026.

Questo gioco prende chiaramente spunto dal SuperEnalotto e dal SiVinceTutto, prevedendo l'estrazione di otto numeri da un contenitore di 90, con un pronostico fatto da sei numeri.

L'estrazione avviene una volta al giorno alle ore 20.00 e la puntata è di 2 euro.

Gli otto numeri estratti corrispondono a 28 combinazioni di sestine diverse, per cui di fatto il gioco è 28 volte meno difficile del SuperEnalotto, e di conseguenza molto meno performante.

Anche in questa lotteria ci sono cinque categorie di vincita:

- Punti 6: se indovini 6 numeri su 8 estratti,
- Punti 5: se indovini 5 numeri su 8 estratti,
- Punti 4: se indovini 4 numeri su 8 estratti,
- Punti 3: se indovini 3 numeri su 8 estratti,

- Punti 2: se indovini solo 2 numeri su 8 estratti, che prevede la vincita fissa di 5 euro;

inoltre sono previste delle vincite immediate, realizzate in maniera casuale al momento dell'acquisto della schedina, che sono di 2 o 50 euro.

Il premio speciale Super Win for Life, da almeno 10.000€ al mese per 20 anni, è garantito, destinabile a favore di terzi ed ereditabile.

Il montepremi è pari al 65% della raccolta.

Di seguito le probabilità di vincita e la ripartizione del montepremi:

Categoria	Una probabilità su	Ripartizione montepremi dopo assegnazione vincite categoria 2
6	22.236.237	12,0%
5	135.587	20,4%
4	2.678	10,3%
3	126	22,0%
2	13	23,2%
2 €	7	
50 €	2.800	
Fondo di garanzia		12,1%

Dalla sua nascita, dopo un'ottantina di concorsi, non è ancora stato realizzato il 6, e in metà dei casi neanche il 5.

Le vincite medie si assestano sui 13.700 euro per i 5, 280 euro per i 4, 25 euro per i 3, mentre i 2 vincono la cifra fissa di 5 euro.

Sono state giocate circa 78.000 colonne al giorno e il jackpot è salito a oltre 12.500 di rendita al mese grazie agli accantonamenti previsti.

SuperEnalotto



Salutando con affetto i numerosi giochi MICAMALE, entriamo con entusiasmo nella categoria ERBOTTO, lotterie basate su un jackpot crescente con un minimo di 10 milioni.

Ci entriamo dalla porta principale, il gioco più conosciuto, sfidato, amato e odiato da chi tenta di fare il colpo che gli sistema la vita.

Vale la pena fare tornare indietro di qualche decennio, quando il gioco del Lotto aveva il monopolio sui numeri e si contendeva le scommesse dei giocatori con il Totocalcio.

Fare un terno al Lotto e fare 13 al Totocalcio erano i modi di dire che si usavano per intendere una botta di fortuna di quelle che ti cambiano la vita. Se i numeri erano utilizzati solo nel Lotto, i simboli 1 X 2 erano entrati nel gergo dei giochi per intendere eventi collegati allo sport più amato.

L'Enalotto fu istituito nel primo dopoguerra, strutturato in modo analogo al Totocalcio, i segni (1, X, 2) derivavano dai primi estratti di tutte le dieci ruote del Lotto (Bari, Cagliari, Firenze, Genova, Milano, Napoli, Palermo, Roma, Torino, Venezia) più i secondi estratti delle ruote di Roma e Napoli: il segno "1" era associato ai numeri da

1 a 30, il segno "X" ai numeri da 31 a 60 e il segno "2" ai numeri da 61 a 90. Il gioco premiava chi avesse totalizzato dodici, undici o dieci punti.

Il nome è la composizione di ENAL e di lotto. L'ENAL, Ente Nazionale Assistenza Lavoratori, gestiva originariamente il concorso.

Dopo circa quarant'anni di storia, in forte calo di giocate, il 1° dicembre 1997 l'Enalotto venne sostituito dall'attuale SuperEnalotto.

Il suo ideatore fu Rodolfo Molo, ex presidente SISAL e figlio di Geo Molo, che fu uno degli inventori del Totocalcio.

Nel regolamento originario, rimasto in vigore fino al 30 giugno 2009, la combinazione vincente, come per l'Enalotto, era legata alle estrazioni del Lotto ed era composta dai primi numeri estratti delle ruote di Bari, Firenze, Milano, Roma, Napoli e Palermo. Qualora il primo numero estratto in una di quelle ruote fosse stato uguale a un precedente primo estratto, si considerava valido ai fini del gioco il secondo numero di tale ruota, e così via fino al quinto. Tale metodo di determinazione della sestina vincente presentava una piccola probabilità di impossibilità di compilazione della stessa: se i cinque numeri estratti di una delle sei ruote fossero coincisi con i primi estratti delle restanti cinque, non sarebbe stato possibile stabilire il sesto numero; in questo caso nessuno avrebbe potuto vincere il montepremi previsto per il "6".

A questi numeri si affiancavano il cosiddetto "Numero Jolly", ovvero il primo estratto (o il secondo o il terzo e così via in caso di uguaglianza) della ruota di Venezia, e dal 2006 il numero "SuperStar", ovvero il primo estratto sulla ruota Nazionale.

Dal 1° luglio 2009, con l'entrata in vigore del nuovo regolamento, la combinazione vincente del SuperEnalotto ed i numeri Jolly e SuperStar non dipendono più dai

numeri estratti sulle ruote del Lotto ma da due estrazioni separate, una per determinare la sestina ed il Jolly ed un'altra per il SuperStar, effettuate mediante macchine automatizzate a mescolamento pneumatico, il tutto presso l'Agenzia delle dogane e dei monopoli sita in piazza Mastai 12 a Roma.



Le estrazioni avvengono regolarmente quattro volte alla settimana, nelle giornate di martedì, giovedì, venerdì e sabato. Il venerdì è stato introdotto il 7 luglio 2023 come estrazione straordinaria per raccogliere fondi a favore della regione Emilia-Romagna a seguito dell'alluvione verificatasi nel maggio dello stesso anno; da gennaio 2024 il venerdì è rimasto come estrazione aggiuntiva per le raccolte fondi in favore delle emergenze nazionali, diventando infine estrazione ordinaria a decorrere dal 2025.

Il SuperEnalotto, a differenza del Lotto, è un gioco numerico a totalizzatore (a vincita variabile), nel senso che il montepremi (più eventualmente il jackpot del concorso precedente) di ogni concorso viene suddiviso nelle 5 categorie di vincita e spartito in modo equo tra i vincitori delle singole categorie; pertanto la vincita dipende dal montepremi e dal numero di altri vincitori della stessa categoria.

Con SuperEnalotto si può vincere indovinando:

- due numeri;
- tre numeri;
- quattro numeri;
- cinque numeri;

- cinque numeri più il numero jolly (5+1);
- tutti i sei numeri.

La giocata minima si ottiene marcando una combinazione da sei numeri del costo di un euro.

Di seguito le probabilità di uscita per le categorie di vincita:

Categoria	Punti	Probabilità 1 su
1^	6	622.614.630
2^	5+1	103.769.105
3^	5	1.250.230
4^	4	11.907
5^	3	327
6^	2	22

Il montepremi è costituito dal 60% della raccolta ed è ripartito nelle seguenti percentuali:

- il 17,40% del montepremi alle vincite di prima categoria;
- il 13,00% del montepremi alle vincite di seconda categoria;
- il 4,20% del montepremi alle vincite di terza categoria;
- il 4,20% del montepremi alle vincite di quarta categoria;
- il 12,80% del montepremi alle vincite di quinta categoria;
- il 40,00% del montepremi alle vincite di sesta categoria;
- l'8,40% del montepremi al pagamento delle vincite immediate.

Le vincite immediate hanno la frequenza di un premio ogni 500 combinazioni convalidate, escluse le giocate a caratura, e sono di importo pari a 25 euro.

Naturalmente anche in questo caso è prevista la tassazione del 20% delle vincite sopra i 500 euro.

L'opzione SuperStar



Il SuperStar consiste nel pronosticare un numero, estratto da una serie di numeri interi compresa tra 1 e 90 inclusi per un costo di 50 centesimi.

Il SuperStar consente l'assegnazione di categorie di premi a punteggio e di premi istantanei straordinari, nonché quella di ulteriori premi denominati SuperBonus.

I premi a punteggio si conseguono quando il numero estratto nell'apposita estrazione effettuata nel corso del concorso SuperEnalotto corrisponde al numero SuperStar stampato sulla ricevuta di gioco.

Le categorie di vincita, relative ai premi SuperStar a punteggio, sono:

- 5 stella, realizzato ottenendo punti 5 nel concorso SuperEnalotto più il numero SuperStar;
- 4 stella, realizzato ottenendo punti 4 nel concorso SuperEnalotto più il numero SuperStar;
- 3 stella, realizzato ottenendo punti 3 nel concorso SuperEnalotto più il numero SuperStar;

- 2 stella, realizzato ottenendo punti 2 nel concorso SuperEnalotto più il numero SuperStar;
- 1 stella, realizzato ottenendo punti 1 nel concorso SuperEnalotto più il numero SuperStar;
- 0 stella, realizzato ottenendo punti 0 nel concorso SuperEnalotto più il numero SuperStar.

L'importo dei premi a punteggio è:

- per il "5 Stella", 25 volte l'importo della vincita ottenuta con 5 punti al concorso SuperEnalotto;
- per il "4 Stella", 100 volte l'importo della vincita ottenuta con 4 punti al concorso SuperEnalotto;
- per il "3 Stella", 100 volte l'importo della vincita ottenuta con 3 punti al concorso SuperEnalotto;
- per il "2 Stella", euro 100,00;
- per l'"1 Stella", euro 10,00;
- per lo "0 Stella", euro 5,00.

Se si consegue una vincita di prima (punti 6) o seconda categoria (punti 5 + jolly) nel concorso SuperEnalotto e il numero SuperStar riportato nella ricevuta di gioco corrisponde a quello estratto, si ha diritto a un SuperBonus pari a:

- due milioni di euro in caso di vincita SuperEnalotto di prima categoria più il numero SuperStar;
- un milione di euro in caso di vincita SuperEnalotto di seconda categoria più il numero SuperStar.

Di seguito le probabilità di uscita per le categorie di vincita:

Categoria	Punti	Probabilità 1 su
1^	6	56.035.316.700
2^	5+	9.339.219.450
3^	5	112.520.716
4^	4	1.071.626
5^	3	29.404
6^	2	1.936
7^	1	303
8^	0	138

Sono più di 130 i “sei” realizzati al SuperEnalotto dal suo esordio; considerando solo le vincite di prima categoria, sono stati distribuiti premi per oltre 5 miliardi di euro.

Di seguito la top ten delle vincite:

- 371,1 milioni di euro – 16 febbraio 2023: Vincita realizzata con un sistema a caratura composto da 90 quote da 5 euro ciascuna, distribuite in tutta Italia. Ogni quota ha fruttato 4.123.707,71 euro.
- 209,1 milioni di euro – 13 agosto 2019: Vincita ottenuta a Lodi con una schedina da 2 euro con numeri selezionati casualmente dal terminale della ricevitoria
- 177,7 milioni di euro – 30 ottobre 2010: Vincita realizzata con un sistema a caratura composto da 70 quote, distribuite in tutta Italia. Ogni quota ha fruttato 2.538.986,33 euro.
- 163,5 milioni di euro – 27 ottobre 2016: Vincita ottenuta a Vibo Valentia con una schedina da 3 euro.
- 156,2 milioni di euro – 22 maggio 2021: Vincita realizzata a Montappone (FM) con una schedina da 2 euro.

- 147,8 milioni di euro – 22 agosto 2009: Vincita ottenuta a Bagnone (MS) con una schedina da 2 euro.
- 139 milioni di euro – 9 febbraio 2010: Due vincite separate a Parma e Pistoia ciascuna del valore di 69.511.157,32 euro.
- 130,2 milioni di euro – 17 aprile 2018: Vincita ottenuta a Caltanissetta.
- 101,5 milioni di euro – 10 maggio 2024: Vincita realizzata a Napoli con una schedina da 2 euro.
- 100,7 milioni di euro – 23 ottobre 2008: Vincita ottenuta a Catania.

Mentre sto scrivendo il jackpot ha superato i 200 milioni e nell'ultima settimana si sono registrate le seguenti raccolte:

<i>Giorno</i>	<i>Montepremi</i>	<i>Raccolta / Colonne giocate</i>	<i>Guadagno dello Stato</i>
Sabato	4.954.574,40	8.257.624	3.303.049,60
Venerdì	3.518.987,40	5.864.979	2.345.991,60
Giovedì	4.440.013,20	7.400.022	2.960.008,80
Martedì	4.465.117,20	7.441.862	2.976.744,80
<i>Totale</i>	<i>17,377 mil</i>	<i>28,96 mil</i>	<i>11,584 mil</i>
<i>Media</i>	<i>4,344 mil</i>	<i>7,24 mil</i>	<i>2,896 mil</i>

Questa raccolta non è stata particolarmente influenzata dall'importo raggiunto dal jackpot, anche nelle altre settimane si è registrata questa media, con un piccolo picco al sabato e una flessione il venerdì.

Alcune considerazioni: raggiungere un risultato che ha una probabilità su 622 milioni con “solo” sette milioni di tentativi per ogni estrazione è veramente illusorio, per questo il montepremi sale a dismisura, raggiungendo vette imbarazzanti anche per i più accaniti sognatori.

Il problema non sono i giocatori che giocano poco, tutt'altro, ma una lotteria che è evidentemente sovradimensionata per la realtà in cui opera.

Con buona pace di chi lo ha ideato, questa lotteria produce più frustrazione che gioia nei giocatori che inseguono il sogno di cambiare la propria vita.

Un jackpot raggiunto ogni uno – due anni non può definirsi un buon risultato per una lotteria. Per questo motivo molto giocatori fanno gruppo, uniscono le forze in sistemi a caratura, dove un certo numero di combinazioni vengono ripartite in quote tra diversi giocatori secondo quanto versato da ciascuno; ad esempio un sistema di 200 colonne costa 200 euro ma diviso in dieci quote costa 20 euro per ogni quota, cifra più accessibile rispetto al sistema completo, e per le cifre importanti che può raggiungere il jackpot, tipo 200 milioni, anche solo la quota di 20 milioni ti cambia la vita, con il vantaggio di aver partecipato ad un sistema importante che, giocato da solo, sarebbe stato fuori budget.

Altra considerazione: ad ogni estrazione, in media un italiano maggiorenne su sei gioca una colonna al SuperEnalotto, un esercito di sognatori che farebbe la fortuna di qualsiasi lotteria. Quasi 29 milioni di euro giocati ogni settimana inseguendo un sogno, di questi undici e mezzo nelle casse dello Stato, che ringrazia sentitamente. Fatti il calcolo per un anno, periodo in cui uno di quei giocatori, forse ma non è detto, diventa straricco, mentre tutti gli altri a dividersi le briciole delle vincite minori.

Di seguito la ripartizione della raccolta del SuperEnalotto:

Percentuale della vendita dei biglietti	Beneficiario
60%	Montepremi
28,27%	Agenzia delle entrate
8%	Commissioni per i ricevitori
3,73%	Costi operativi e margine di profitto per la concessionaria

EuroJackpot



Con L'EuroJackpot andiamo a conoscere l'altra lotteria pensata per far cambiare la vita con una vincita multimilionaria.

L'Eurojackpot è una lotteria paneuropea lanciata nel marzo del 2012 come concorrente dell'EuroMillions in cui partecipano Francia, Spagna, Regno Unito, Austria, Belgio, Irlanda, Lussemburgo, Portogallo e Svizzera.

È stato istituito nel novembre del 2011 ad Amsterdam quando Germania, Finlandia, Danimarca, Slovenia, Italia e Paesi Bassi si sono riunite decretandone il lancio ufficiale per l'anno successivo. Dopo la conclusione delle negoziazioni, anche l'Estonia ha deciso di farne parte.

Le prime schedine furono vendute il 17 marzo 2012 in occasione della prima estrazione del 23 marzo 2012 tenutasi ad Helsinki che per problemi tecnici non ha visto la partecipazione dell'Italia, presente al concorso solo a partire dal 6 aprile 2012.

Il 3 luglio 2012 si è aggiunta la Spagna, il 1º febbraio 2013 la Croazia, l'Islanda, la Lettonia, la Lituania, la Norvegia e la Svezia, il 10 ottobre 2014 la Repubblica Ceca e l'Ungheria ed il 9 ottobre 2015 la Slovacchia per un totale di 17 Paesi partecipanti.

Il 15 settembre 2017, i Paesi partecipanti sono diventati 18 con l'arrivo della Polonia, poi dal 6 marzo 2024 si è aggiunta la Grecia diventando il diciannovesimo paese ad aderire alla lotteria paneuropea.

Il 22 luglio 2022 viene vinto il jackpot più alto della storia della lotteria: 120.000.000 di euro in Danimarca.

Per giocare all'Eurojackpot bisogna scegliere almeno cinque numeri da 1 a 50 e almeno due euronumeri da 1 a 12 (sono stati da 1 a 8 fino al 3 ottobre 2014 e poi da 1 a 10 fino al 25 marzo 2022) per un massimo di 139.838.160 combinazioni.

Il costo della giocata minima è di 2€ pari a una sola combinazione di 5 numeri e 2 euronumeri.

Si può giocare all'Eurojackpot in uno qualunque dei Paesi aderenti alla lotteria, indipendentemente dalla cittadinanza, anche se un'eventuale vincita può essere riscossa solo nel paese in cui è stata effettuata la giocata.

Fino al 25 marzo 2022 l'estrazione era settimanale e avveniva solo il venerdì. Con l'estensione degli euronumeri da 10 a 12, l'estrazione si tiene ogni martedì e venerdì sera ad Helsinki alle 21:00.

Il Montepremi corrisponde al 50% del valore delle giocate.

Di seguito le probabilità di vincita e la ripartizione del montepremi per ciascuna delle dodici categorie di premi:

Categoria	Risultato	1 possibilità su	% montepremi
1	5 numeri + 2 euronumeri	139.838.160	36,00%
2	5 numeri + 1 euronumero	6.991.908	8,60%

3	5 numeri + 0 euronumeri	3.107.515	4,85%
4	4 numeri + 2 euronumeri	621.503	0,80%
5	4 numeri + 1 euronumero	31.075	1,00%
6	3 numeri + 2 euronumeri	14.125	0,80%
7	4 numeri + 0 euronumeri	13.811	1,10%
8	2 numeri + 2 euronumeri	985	2,55%
9	3 numeri + 1 euronumero	706	2,85%
10	3 numeri + 0 euronumeri	314	5,40%
11	1 numero + 2 euronumeri	188	6,75%
12	2 numeri + 1 euronumero	49	20,30%
Booster (Cat. 1)			9,00%

La probabilità di vincere almeno un premio considerando tutte le categorie è di una su 21. Il Booster corrisponde al Fondo di Riserva e serve per alimentare il Jackpot il cui valore minimo è 10 milioni di euro e quello massimo è di 120 milioni di euro (era di 90 milioni fino al 25 marzo 2022).

Il jackpot viene alimentato dal 36% del montepremi e dal fondo di riserva. Una volta vinto, riparte sempre da 10 milioni di euro; il fondo di riserva risulta sempre sufficiente ad alimentare sia il minimo, che l'aumento programmato del jackpot estrazione dopo estrazione, finché non viene fatto il 5+2.

Naturalmente anche le vincite di questa lotteria prevedono la solita tassazione del 20% sulle vincite eccedenti i primi 500 euro.

Fino a quando non viene vinto, il jackpot si accumula fino a raggiungere la soglia massima di 120.000.000 di euro ove la parte eccedente dell'importo verrà aggiunta al montepremi della categoria inferiore.

Di seguito le più importanti vincite realizzate all'Eurojackpot

Rango	Data	Vincita	Paese
1	22/07/2022	120.000.000,00	Danimarca
2	20/05/2022	110.213.537,30	Germania
3	31/01/2023	107.469.011,20	Germania
4	15/05/2015	90.000.000,00	Repubblica Ceca
5	14/10/2016	90.000.000,00	Germania
6	09/02/2018	90.000.000,00	Finlandia
7	23/08/2019	90.000.000,00	Finlandia
8	07/02/2020	90.000.000,00	Germania
9	01/05/2020	90.000.000,00	Germania
10	15/01/2021	90.000.000,00	Germania
11	28/05/2021	90.000.000,00	Germania
12	14/04/2017	86.970.702,80	Finlandia
13	29/07/2016	84.777.435,80	Germania
14	25/03/2016	76.766.891,40	Germania
15	12/03/2021	63.605.426,90	Germania
16	08/02/2019	63.248.942,30	Germania
17	12/09/2014	61.170.752,70	Finlandia
18	20/11/2020	61.083.832,10	Germania
19	23/04/2024	60.000.000,00	Slovenia
20	23/04/2024	60.000.000,00	Germania
21	16/10/2020	58.807.427,70	Slovacchia
22	05/12/2014	58.693.173,90	Germania
23	04/04/2014	57.275.841,60	Finlandia
24	14/06/2019	55.280.363,70	Repubblica Ceca
25	15/03/2019	53.423.674,30	Svezia
26	26/05/2017	50.270.035,20	Germania
27	01/01/2016	49.685.851,50	Germania

Rango	Data	Vincita	Paese
28	20/02/2015	49.670.283,00	Danimarca
29	10/09/2021	49.327.084,70	Germania
30	09/04/2021	49.162.255,50	Danimarca
31	25/06/2021	48.195.035,90	Germania
32	18/08/2017	47.357.065,00	Norvegia
34	07/07/2017	46.505.018,60	Finlandia
34	24/07/2015	46.154.745,90	Finlandia
35	12/04/2013	46.079.338,80	Germania
36	06/07/2018	45.000.000,00	Germania
37	06/07/2018	45.000.000,00	Germania
38	10/05/2019	45.000.000,00	Germania
39	10/05/2019	45.000.000,00	Polonia
40	13/08/2021	45.000.000,00	Finlandia
41	13/08/2021	45.000.000,00	Polonia
42	20/09/2019	44.648.075,80	Norvegia
43	26/06/2020	44.565.942,80	Norvegia
44	09/03/2018	42.670.719,30	Germania
45	20/10/2017	41.570.496,90	Finlandia
46	19/07/2013	41.522.930,10	Germania
47	04/09/2015	38.878.827,50	Finlandia
48	07/08/2020	38.145.589,70	Germania
49	07/08/2020	38.145.589,70	Spagna
50	28/08/2020	34.889.569,00	Finlandia
51	29/05/2020	33.290.606,90	Italia
52	07/12/2018	33.208.146,80	Danimarca
53	13/11/2015	32.657.956,90	Germania
54	09/10/2015	31.579.233,10	Spagna

Nei casi di vincita con la stessa data, il jackpot è stato diviso per il numero di vincitori.

In questa lotteria capita spesso che le vincite di seconda e terza categoria (5+1 e 5+0) raggiungano cifre molto importanti; tempo fa un 5+1 in Molise ha superato i 4 milioni di euro e nel concorso precedente il 5+1 ha fatto vincere oltre due milioni di euro.

Di seguito la statistica sulle vincite realizzate col jackpot nei primi sette mesi del 2026:

<i>Data dell'estrazione</i>	<i>Jackpot</i>	<i>Vincitori</i>
venerdì 2 gennaio 2026	74.104.784 €	1
venerdì 23 gennaio 2026	53.723.457 €	1
venerdì 30 gennaio 2026	17.638.610 €	1
venerdì 27 febbraio 2026	74.788.336 €	1
martedì 3 marzo 2026	10.000.000 €	1
martedì 31 marzo 2026	70.718.367 €	1
venerdì 3 aprile 2026	10.000.000 €	1
martedì 7 aprile 2026	10.000.000 €	2
martedì 26 maggio 2026	120.000.000 €	1
venerdì 26 giugno 2026	87.264.547 €	1
venerdì 24 luglio 2026	71.262.143 €	1

Undici jackpot vinti in sette mesi, niente male.

D'altronde, basta vedere la raccolta della lotteria per rendersi conto che il Jackpot è molto più accessibile rispetto ad altre; questo naturalmente è reso possibile dalla maggiore platea di giocatori interessati, ben 19 paesi contribuiscono al successo di questo gioco.

Di seguito una tabella che riporta le schedine giocate e la raccolta nelle estrazioni del mese solare precedenti e in quella successiva all'ultimo jackpot realizzato:

Data	Jackpot previsto	Montepremi / Schedine	Raccolta
Mar 28 luglio 2026	10.000.000	14.277.300	28.554.600
Ven 24 luglio 2026	70.000.000	26.514.378	53.028.756
Mar 21 luglio 2026	59.000.000	18.548.258	37.096.516
Ven 17 luglio 2026	50.000.000	23.369.756	46.739.512
Mar 14 luglio 2026	40.000.000	16.977.357	33.954.714
Ven 10 luglio 2026	32.000.000	21.623.034	43.246.068
Mar 7 luglio 2026	23.000.000	15.756.541	31.513.082
Ven 3 luglio 2026	17.000.000	20.187.257	40.374.514
Mar 30 giugno 2026	10.000.000	14.493.805	28.987.610

Osservando questi dati, si nota una prevalenza di giocate il venerdì, rispetto al martedì (+40%); il trend di crescita segue l'incremento del jackpot previsto con un aumento delle giocate intorno al 10% da una settimana all'altra.

Quando il jackpot ritorna al livello base di 10 milioni, c'è un ritorno ad un numero di schedine giocate intorno ai 14 milioni, se di martedì, qualche milione in più se di venerdì.

Rispetto al SuperEnalotto, dove si giocano mediamente 7 milioni di colonne per estrazione in maniera costante, nell'EuroJackpot se ne giocano almeno il doppio, se il premio è al livello minimo, per aumentare ad ogni jackpot mancato.

Non stupisce quindi che l'EuroJackpot sia fatto mediamente una/due volte al mese, grazie al contributo di giocatori di 19 paesi e di una probabilità di uscita di 4,5 volte più alta rispetto a quella del SuperEnalotto.

Perché l'EuroJackpot ha un limite massimo di vincita fissato a 120 milioni?

Non c'è una motivazione morale alla base di questa scelta, ma una ragione puramente matematica.

Se non ci fosse un limite, quando il jackpot dovesse superare il numero di combinazioni della lotteria, che sono 139.838.160, chi dovesse giocare questo numero di colonne rispettando la distribuzione del sistema integrale vincerebbe matematicamente il jackpot, rendendo inefficace lo spirito del gioco.

Il lettore scettico metterà in dubbio questa possibilità, ma è già successo in passato che lotterie senza un limite massimo siano state oggetto di questo metodo.

L'economista e matematico romeno Stefan Mandel, nella foto, ha vinto 14 volte alla lotteria sfruttando un algoritmo basato su calcoli combinatori per coprire tutte le combinazioni possibili di numeri quando il jackpot superava il costo totale dei biglietti.



Ha calcolato le combinazioni totali di una lotteria, ha comprato i biglietti solo quando il montepremi era almeno tre volte superiore alla spesa e ha creato un fondo di investimento con varie persone per stampare e comprare fisicamente i biglietti.

Ha vinto in Romania, Australia e negli Stati Uniti (Virginia) portandosi a casa decine di milioni di dollari. A quel punto i governi e la lotteria americana hanno cambiato le regole per bloccare questo "trucco".

Con la sua mente aperta, le capacità matematiche e molto ingegno, ha trovato il punto debole del Drago e, insieme ad altre persone, ha atteso pazientemente che si rivelasse per poi colpirlo, più volte, finché il Drago ha cambiato le regole e oggi questo metodo non è più attuabile nelle lotterie moderne.

Oggi vive ritirato su un'isola di Vanuatu, godendosi una vita tranquilla.

Il lettore attento ecciperà che nel SuperEnalotto non c'è attualmente un limite al Jackpot.

Vero, ma trovare un gruppo di persone che tirino fuori 622 milioni di euro in un solo paese non è così semplice, inoltre il jackpot finora è stato ben lontano dal numero di combinazioni possibili e cresce molto meno rapidamente di quello dell'EuroJackpot; in futuro chissà, magari lo Stato si troverà a dover affrontare un'emergenza tecnica di questo tipo e limiterà d'urgenza la vincita ad un certo importo.

Il calendario delle estrazioni



Una volta si attendeva il sabato, era la giornata delle sacre estrazioni del Lotto ed Enalotto, ricordo che si effettuavano all'ora di pranzo, poi sono state opportunamente spostate alla sera, la radio scandiva con liturgica attenzione le ruote e i numeri del Lotto, poi si passava all'Enalotto che terminava con Napoli secondo estratto e Roma secondo estratto.

Perché la domenica era dedicata al calcio e al sogno del 13 miliardario.

Poi l'avido e ingordo Stato ha capito l'antifona e le estrazioni sono passate a due, poi a tre, infine a quattro a settimana.

Oggi le estrazioni sono tutte automatizzate e le varie lotterie che si sono affiancate a quelle tradizionali offrono la possibilità di provare a vincere con la maggiore frequenza possibile.

Per riepilogare le date delle estrazioni delle lotterie ho predisposto uno schema di facile lettura.

Lotteria	Calendario delle estrazioni							Puntata minima di una giocata	Estrazioni giornaliere
	LU	MA	ME	GI	VE	SA	DO		
Lotto								1,00 €	1
10 e Lotto								1,00 €	1
SuperEnalotto								1,00 €	1
MillionDay								1,00 €	2
EuroJackpot								2,00 €	1
VinciCasa								2,00 €	1
SiVinceTutto								5,00 €	1
Play your date								0,50 €	1
Fai3 Fai4								1,00 €	37
WinForLife Classico								1,00 €	17
Super WinForLife								1,00 €	1
		Estrazione speciale fino a fine anno, puntualmente rinnovata							

Ben sei lotterie giornaliere, un'offerta variegata e completa per tutti i gusti.

I giorni più pieni sono il martedì e il venerdì, in cui manca solo la lotteria settimanale SiVinceTutto.

Il sabato è la giornata preferita per giocare, secondo le informazioni di diverse lotterie, vuoi per tradizione, o perché le tabaccherie sono generalmente chiuse la domenica, o perché il fine settimana favorisce il gioco.

Perché vincere alla lotteria è così difficile?



Per rispondere correttamente a questa domanda occorre analizzare dei fatti.

Per prima cosa, se fosse facile vincere alla lotteria, i premi non sarebbero così alti.

In secondo luogo, spesso si confonde la difficoltà con la frequenza di vincita, cioè con quante volte viene vinto il premio di prima categoria; cioè se ad una lotteria giocano pochissime persone rispetto al premio in palio, è naturale che non vinca mai nessuno, per quanto accessibile in termini di probabilità.

Inoltre, la difficoltà di vincita dipende anche dall'importo del premio messo in palio.

Per chiarire meglio l'importanza di tutte queste variabili, ho predisposto uno schema riassuntivo per ogni lotteria che tiene conto della vincita di prima categoria, della probabilità di vincere quel premio e, ove conosciuto, il numero di colonne mediamente giocate ad ogni estrazione; questa tabella è forse la più importante di tutto il libro:

Lotteria	Costo colonna	Vincita di prima categoria	Probabilità 1 su	Colonne giocate in media	Prob. / colonne	Prob. / Vincita
VinciCasa	2,00	500.000	658.008	26.800	25	1,3
SiVinceTutto	5,00	46.000	673.825	49.200	14	14,6
MillionDay	1,00	1.000.000	3.478.761	non disp.	non disp.	3,5
10eLotto	1,00	1.000.000	30.963.246	non disp.	non disp.	31,0
WinForLife Classico	2,00	600.000	3.695.120	20.000	185	6,2
Super WinForLife	1,00	2.400.000	22.236.237	79.900	278	9,3
SuperEnalotto	1,00	10.000.000	622.614.630	7.240.000	86	62,3
EuroJackpot	2,00	10.000.000	139.838.160	20.000.000	7	14,0
Lotto	1,00	5.520.000	43.949.268	non disp.	non disp.	8,0
Fai4	1,00	1.000	10.000	non disp.	non disp.	10,0
Play Your Date	0,50	3.000	36.500	1.038	35	12,2

Per le lotterie WinForLife la vincita è pari alla somma delle rendite

Per le lotterie SuperEnalotto e EuroJackpot la vincita è il jackpot minimo

Per le lotterie SiVinceTutto e Play Your Date la vincita è l'importo medio

Questa panoramica aiuta a rispondere alla domanda del capitolo e a fare chiarezza sul mondo delle lotterie.

I concessionari dei giochi a quota fissa non forniscono informazioni sulla raccolta, non essendo determinanti ai fini del calcolo delle vincite.

Ci sono quattro lotterie omogenee dove si vince da 500.000 a un milione, in cui, a parte 10eLotto e MillionDay di cui non si conosce la raccolta, si giocano da 20 alle 30 mila colonne in media per ogni estrazione.

Le probabilità di vincita in queste quattro lotterie è molto diversificata, da una su 658 mila a una su oltre 30 milioni.

Da un'ulteriore selezione possiamo prendere a confronto le due lotterie che pagano 500-600 mila e le altre due che pagano un milione:

Lotteria	Costo colonna	Vincita di prima categoria	Probabilità 1 su	Colonne giocate in media	Prob. / colonne	Prob. / Vincita
VinciCasa	2,00	500.000	658.008	26.800	25	1,3
WinForLife Classico	2,00	600.000	3.695.120	20.000	185	6,2
MillionDay	1,00	1.000.000	3.478.761	non disp.	non disp.	3,5
10eLotto	1,00	1.000.000	30.963.246	non disp.	non disp.	31,0

Così, a parità di costo di una colonna e di premio, abbiamo un confronto davvero molto interessante per chi è orientato a vincere una certa cifra.

Nel confronto tra VinciCasa e WinForlife Classico, le colonne giocate sono molto simili, ma le probabilità di vincita sono invece assai diverse tra loro, tanto da non giustificare i 100 mila euro di differenza di vincita, anche perché poi il WinForLife li paga a rate nel corso di 20 anni.

Perché tutta questa differenza? In entrambe le lotterie il montepremi è pari al 65% della raccolta, ma in VinciCasa alla vincita di prima categoria viene destinato il 58,50%, al quale va aggiunto il 2,90% del fondo speciale dedicato, mentre in WinForLife viene destinato il 45,85% che va a pagare sia il 10+1 che lo 0+1, di un montepremi dal quale vanno tolte le numerose vincite fisse di due euro che vanno a pagare chi fa 7 oppure 3, che rappresenta il numero maggiore di vincitori.

Una gran bella differenza che giustifica tutto questo divario; il WinForLife paga molte più categorie di vincita del VinciCasa, che invece destina la maggior parte del montepremi a quella di prima categoria.

Inoltre il WinForLife disperde ingiustificatamente buona parte del montepremi per pagare le categorie di vincita opposte a quelle pronosticate: in altre parole paga il 10 e lo zero con la stessa percentuale, così come il 9 e l'1 e così via; è un chiaro invito a giocare numeri a caso, invece di seguire una strategia.

Tutto questo è riposto nelle folte trame del regolamento e ignoto alla maggior parte dei giocatori.

Chi vuole vincere un milione tondo tondo ha a disposizione due lotterie, Il MillionDay e il 10eLotto. Ad onor del vero si può arrivare al milione anche giocando al Lotto un mix di quaterna e cinquina, dosando opportunamente il budget e i numeri da giocare, ma per ora tralascio questa opportunità.

Nella tabella alla pagina precedente salta all'occhio che, a parità di costo e di vincita, la probabilità di vincere il milione col MillionDay è nove volte più alta che con il 10eLotto, vista in altri termini, col 10eLotto è nove volte più difficile.

A cosa è dovuta tutta questa differenza?

Anche in questo caso abbiamo a che fare con una diversa allocazione di risorse verso le categorie di premio. Il 10eLotto nella sua versione a dieci numeri, pur distribuendo il 71,77% della raccolta a montepremi, va a finanziare ben sette categorie di vincite, prevedendo per il "10" solamente il 4,9% del montepremi e favorendo la restituzione di piccole somme per le vincite minori; allo zero viene destinato il 21% del montepremi mentre al 5 il 24,8%.

Questa lotteria, come altre, sembra puntare più a fidelizzare la clientela generica attraverso la frequente restituzione di piccole somme che a premiare il giocatore che vuole realizzare il punteggio massimo.

Il MillionDay invece, pur attribuendo al montepremi una percentuale inferiore della raccolta – il 65% - ha solo quattro categorie di vincita e destina al premio di prima categoria il 28,75% della raccolta.

Ora chi vuole vincere un milione di euro alla lotteria ha le idee più chiare su cosa sia più conveniente.

Buona parte dei giocatori non ha mezze misure, punta a vincere quella somma che gli consente di cambiare una vita che non lo soddisfa economicamente.

Una buona parte di quella buona parte sa che ci sono due lotterie che possono dare questa opportunità, ma non conoscono bene la differenza tra di loro e quindi si affidano a variabili come il jackpot più alto, il costo della colonna, la pubblicità o la fiducia nell'una o nell'altra.

Un piccolo ripasso delle due lotterie in questione:

Lotteria	Costo colonna	Vincita di prima categoria	Probabilità 1 su	Colonne giocate in media	Prob. / colonne	Prob. / Vincita
SuperEnalotto	1,00	10.000.000	622.614.630	7.240.000	86	62,3
EuroJackpot	2,00	10.000.000	139.838.160	20.000.000	7	14,0

Chi dovesse scegliere una delle due lotterie per il costo di una colonna commette un errore di valutazione.

Se una colonna del SuperEnalotto costa un euro invece dei due euro dell'Eurojackpot, è anche vero che in una settimana l'estrazione del primo avviene quattro volte mentre dell'altro due volte; se un giocatore ha un budget settimanale di 100 euro (faccio un esempio), può scegliere se partecipare alle quattro estrazioni del SuperEnalotto, giocando 25 colonne ciascuna, oppure partecipare alle due estrazioni dell'EuroJackpot, giocando sempre 25 colonne per ciascuna estrazione.

Ai fini del gioco non cambia nulla, la maggiore frequenza di estrazioni del SuperEnalotto viene compensata dal minore costo della colonna rispetto all'EuroJackpot; la velocità di una lotteria non dovrebbe essere oggetto di preferenza.

Il Jackpot dovrebbe essere oggetto di preferenza?

Dipende dai tuoi obiettivi. Cosa vuoi ottenere da una vincita plurimilionaria? Quanto ti serve per raggiungere i tuoi obiettivi economici personali?

Con il Jackpot di ripartenza di dieci milioni, che dopo le tasse diventano otto, tolto un milioncino per estinguere i debiti, un'auto nuova, ma senza esagerare per non dare nell'occhio, un bel viaggetto e quello che ti viene in mente, te ne rimangono sette che investiti in totale sicurezza in btp ti remunerano il 3% annuo, cioè 210.000, che diviso 12 fanno 17.500 euro al mese, mantenendo il capitale intatto. Ti bastano per i tuoi progetti?

Con un jackpot raddoppiato ti entrano 35.000 al mese. Sei soddisfatto?

Credo proprio di sì, perché se quell'introito mensile ti è indifferente vuol dire che non hai bisogno di rincorrere una grande vincita.

Così abbiamo visto che anche l'importo del jackpot non è una variabile determinante, può andare bene anche il minimo, oppure attendere che cresca un po'.

Mentre ti sto scrivendo il jackpot del Superenalotto ha superato 200 milioni, mentre quello dell'EuroJackpot sta a 17 milioni.

Dirai, 200 che poi diventano 160 sono meglio di 17 che poi diventano 13,6. Sono di più, innegabile, ma se con 13,6 milioni hai risolto i tuoi problemi, tanto vale considerare altre variabili per scegliere la lotteria.

Nella tabella che ho riportato avrai notato quanto sia più difficile indovinare dei numeri che provengono da 622 milioni di combinazioni possibili, piuttosto che da 139 milioni. Sono sempre tantissime, ma a parità di altre variabili non c'è paragone.

La colonna più importante è quella che rapporta le combinazioni possibili con le colonne giocate mediamente ad ogni estrazione: ci fornisce l'indicazione di quante estrazioni possono passare, in media, per la vincita del jackpot in queste due lotterie, e in tutte le lotterie in generale.

Per il SuperEnalotto, il rapporto tra 622 milioni e 7,24 milioni dà 86, ossia il numero di estrazioni attese perché la somma di tutte le colonne giocate nel periodo ($86 \times 7,24$ milioni) raggiunga il numero di combinazioni possibili.

Per l'EuroJackpot, il rapporto tra 139 milioni e 20 milioni dà 7, ed infatti il jackpot viene realizzato una volta ogni tre/quattro settimane.

D'altronde sono proprio i grandi numeri di queste due lotterie ad evidenziare questa differenza: una lotteria con oltre 600 milioni di combinazioni presente solo in un paese di 45 milioni di potenziali giocatori e un'altra con 139 milioni di combinazioni diffusa in 19 paesi europei con un potenziale di circa 200 milioni di giocatori.

Però il SuperEnalotto macina record di giocate in Italia mentre l'EuroJackpot tira solo nei paesi del nord Europa.

Vediamo ora un confronto tra i giochi che permettono di vincere qualche migliaio di euro.

Nel confronto ho inserito anche il Lotto con la giocata di un euro sul terno, in modo da fare un raffronto omogeneo:

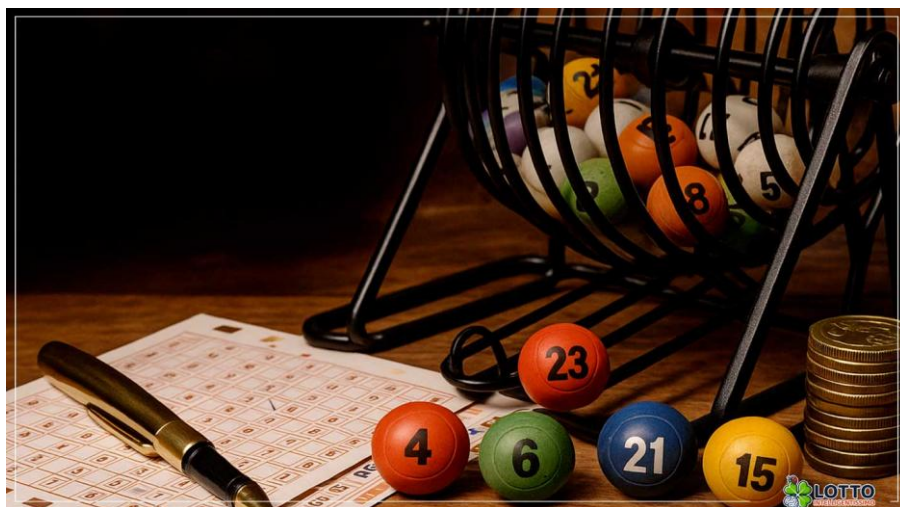
Lotteria	Costo colonna	Vincita di prima categoria	Probabilità 1 su	Colonne giocate in media	Prob. / colonne	Prob. / Vincita
Lotto (terno)	1,00	4.140	11.748	non disp.	non disp.	2,8
Fai4	1,00	1.000	10.000	non disp.	non disp.	10,0
Play Your Date	0,50	3.000	36.500	1.038	35	12,2

Nel gioco Play Your Date la vincita fa riferimento al Jackpot medio e prevede la tassazione del 20% per la parte di vincita superiore i 500 euro

Da questo semplice raffronto, il terno al Lotto esce vincitore incontrastato.

Il motivo è semplice: gli altri giochi prevedono anche altre categorie di vincita che assorbono buona parte del montepremi, mentre la categoria del terno ha un montepremi a sé stesso che, seppur poco premiante rispetto alle probabilità di uscita, rende comunque il gioco di gran lunga preferibile rispetto agli altri.

Le informazioni strutturate



Quando affronti il Drago, non puoi sperare di farlo fuori, dalla sua ha il tempo, le risorse infinite, la capacità di ingannare l'avversario con subdoli trucchetti.

Se in una lotteria ci sono molte categorie di vincita, lui ti sta lusingando con dei piccoli doni che dispensa ogni tanto per farti continuare, per darti fiducia, perché se fai un “due” o un “tre” al superenalotto sei ancora lontano anni luce dal favoloso “sei” multimilionario, ma entri nel campo delle possibilità, ti risollevi col premio di consolazione e ti rimetti in gioco con maggiore convinzione, rimanendo nel campo di battaglia.

Ogni tanto, quindi, il Drago si fa ferire, lievemente, per darti il coraggio e la forza di continuare a lottare.

Il grattino non mi affascina, non ne ho mai comprato uno, per me non ha senso, non hai nessuna informazione sul Drago, affondi la tua lancia ad occhi chiusi sperando di colpirlo in qualche punto vitale, eppure abbiamo visto che è il gioco più popolare in Italia; fateci caso la prossima volta che andare al bar o in tabaccheria, troverete

sempre qualcuno con la sua monetina fortunata che gratta come se non ci fosse un domani e se dovesse vincere qualcosa non ritira il premio, non è chic, lo rigioca subito.

Con i numeri però è diverso.

La mia passione per i numeri è antica, sin da piccolo eccellevo nelle abilità numeriche e mi trovavo a mio agio in questo mondo.

Questa passione mi ha indirizzato verso la facoltà di Scienze Statistiche, che mi ha dato la possibilità di farne una bella professione e lavorare sempre tra i numeri, finché è durata.

Continuo a coltivare questa passione indirizzandola verso il mondo per eccellenza dei numeri, quello dei giochi e delle lotterie.

Sento che in una sequenza di estrazioni numeriche ci sia qualcosa di vivo, come un concerto di musica classica con gli strumenti che suonano un'affascinante melodia, ogni numero emette una vibrazione, una frequenza da decifrare.

Da buon statistico mi ha sempre affascinato la cosiddetta "Legge dei grandi numeri" che recita: "all'aumentare del numero delle prove fatte, il valore della frequenza tende al valore teorico della probabilità"; nel nostro caso le frequenze di uscita di tutti i numeri si allineano, nel lungo periodo, alle loro probabilità.

Il lettore più curioso a questo punto si chiederà se tutti i numeri hanno la stessa probabilità di uscita, domanda non scontata, risposta non scontata.

Prendiamo l'esempio del SuperEnalotto, dove vengono estratti sei numeri da un contenitore di 90.

La probabilità di uscita di un numero è di 6 su 90, semplificando 1 su 15, ossia 6,667%.

Lo storico delle estrazioni del SuperEnalotto, così come quello degli altri giochi, presenta una distribuzione di frequenze di uscita dei numeri molto diversificata, ad esempio ho verificato che, dopo 1.716 estrazioni, quando la frequenza media teorica di ogni numero è di 114,4 volte ($1716 : 15$), nella realtà si passa dal numero più uscito (il 45 ben 136 volte) a quello meno frequente (il 60 solo 92 volte).

In base alla legge dei grandi numeri, dopo un certo numero sufficientemente grande di estrazioni ci si aspetta che la frequenza di ogni numero sia molto vicina al rapporto (numero di estrazioni : 15); ad esempio dopo il triplo delle estrazioni osservate (5.148) ogni numero dovrebbe presentare una frequenza di uscita di circa 343 volte; questo vuol dire che i numeri usciti con maggiore frequenza dovrebbero “rallentare” nel tempo le loro uscite per allinearsi alle frequenze teoriche, mentre quelli usciti meno frequentemente dovrebbero aumentare le loro uscite per lo stesso motivo.

Sulla base di questo assunto si evince che, ad esempio, il numero 45 ha una probabilità di uscita ricalcolata del 6% mentre il numero 60 ha una probabilità di uscita ricalcolata del 7,3%.

Rispetto al 6,667% teorico non è cambiato granché, per lo meno non a tal punto da impostare una strategia di vincita nel breve periodo, però è uno spunto di riflessione che può mettere in discussione certi principi scolpiti nella pietra.

In sintesi, alla domanda “Tutti i numeri hanno la stessa probabilità di uscita?” possiamo rispondere SI nel breve periodo e NO nel lungo periodo.

Ecco il punto debole del Drago.

Con le giuste informazioni, con una corretta strategia, con un (bel) po' di fortuna e tanta pazienza si può colpire il Drago nel suo punto debole per fargli fuoriuscire la vincita che si vuole ottenere.

Finora abbiamo raccolto le informazioni di base su ogni gioco numerico per fare chiarezza e scegliere lucidamente quello o quelli che fanno al caso nostro.

Quando si ha chiaro l'obiettivo e il mezzo, la lotteria prescelta per raggiungerlo, occorre conoscere tutti i dettagli della lotteria, i numeri già usciti, le modalità di pagamento, la tassazione, il regolamento e i suoi aggiornamenti, le possibili opzioni, insomma bisogna passare ad un livello professionistico per affrontare seriamente il Drago.

In questo libro ho trattato solamente i giochi a base numerica, quindi i numeri sono il fulcro di tutte le decisioni da prendere nel campo di battaglia.

Quando mi sono interessato ad una lotteria, la prima cosa che ho fatto è ricostruire l'archivio storico delle estrazioni, per poter prendere le migliori decisioni per le strategie di gioco.

D'altronde, la statistica è proprio questo, la scienza che raccoglie, analizza e interpreta i dati per studiare i fenomeni collettivi e prendere decisioni in condizioni di incertezza.

Dalla Treccani: Scienza che ha per oggetto lo studio dei fenomeni collettivi suscettibili di misurazione e di descrizione quantitativa: basandosi sulla raccolta di un grande numero di dati inerenti ai fenomeni in esame, e partendo da ipotesi più o meno direttamente suggerite dall'esperienza o da analogie con altri fenomeni già noti, mediante l'applicazione di metodi matematici fondati sul calcolo delle probabilità, si perviene alla formulazione di leggi di media che governano tali fenomeni, dette leggi statistiche.

Come ho già accennato, la legge statistica che prediligo è la "Legge dei grandi numeri" secondo la quale è ragionevolmente sicuro che la media, che determiniamo a partire

da un numero sufficiente di campioni, sia sufficientemente vicina alla media vera, ovvero quella calcolabile teoricamente.

Il passato, l'archivio delle estrazioni precedenti, è la nostra base per prevedere il futuro.

Il numero di estrazioni precedenti che possiamo osservare varia molto da lotteria a lotteria, e cresce più o meno rapidamente a seconda della frequenza di estrazioni previste dal proprio regolamento.

Cosa si intende per numero sufficiente di estrazioni?

Nella tabella seguente è riportato il numero di estrazioni di ogni lotteria nel momento in cui sto scrivendo, ed una sua proiezione tra qualche anno, confrontato con le combinazioni possibili di ogni gioco.

Informazioni a fine luglio 2026

Lotteria	Numero di estrazioni	Estrazioni settimanali	Estrazioni giornaliere	Estrazioni in una settimana	Proiezione estrazioni a fine 2030	Probabilità 1 su	Prob. / Estr.
VinciCasa	3.460	7	1	7	5.070	658.008	130
SiVinceTutto	572	1	1	1	802	673.825	840
MillionDay	4.319	7	2	14	7.539	3.478.761	461
10eLotto	6.937	4	1	4	7.857	30.963.246	3941
WinForLife Clas.	83.908	7	17	119	111.278	3.695.120	33
Super WinForLife	59	7	1	7	1.669	22.236.237	13323
SuperEnalotto	2.810	4	1	4	3.730	622.614.630	166921
EuroJackpot	977	2	1	2	1.437	139.838.160	97313
Lotto	7.353	4	1	4	8.273	43.949.268	5312
Lotto ruota naz.	3.462	4	1	4	4.382	43.949.268	10029
Fai3	5.032	7	37	259	64.602	1.000	0,015
Fai4	5.032	7	37	259	64.602	10.000	0,155
Play Your Date	1.111	7	1	7	2.721	36.500	13

Il Fai3 ha già superato le combinazioni possibili e il Fai4 lo andrà a superare a breve, tutte le altre lotterie sono, chi più chi meno, molto distanti.

Il WinForlife Classico presenta il maggiore numero di osservazioni, ma guarda caso sia questa che il Fai3 Fai4 sono risultate le lotterie meno interessanti nella loro categoria; sono quelle che crescono più in fretta e, se forniscono le migliori informazioni sul passato, sono anche quelle che è più difficile seguire, per la rapidità delle estrazioni e il budget che ne consegue.

Alcune curiosità: per il 10eLotto, date le sue caratteristiche di essere collegato con il gioco del Lotto, ho ricostruito le estrazioni che ci sarebbero state da quando il Lotto è stato portato a dieci ruote, così da avere uno storico molto più rilevante e coerente con la struttura della lotteria.

Per il Lotto, la ruota Nazionale, istituita più recentemente delle altre, può beneficiare delle informazioni delle ruote cittadine, come fossero una proiezione delle dinamiche di estrazione dei numeri che ci si può aspettare da un'analogica ruota più giovane.

Per il SuperEnalotto, invece, con la modifica delle estrazioni dal collegamento con le ruote del Lotto ad estrazioni automatizzate indipendenti, ho preferito resettare lo storico, considerando quello precedente discontinuo e poco affidabile per la differente metodologia.

Difficile definire in maniera univoca cosa si intende per un numero sufficiente di estrazioni utile per applicare la legge dei grandi numeri.

Per le diverse caratteristiche delle lotterie, per la mia esperienza posso dire che il numero attuale di estrazioni del Lotto per le ruote cittadine è abbastanza ampio, tutti i possibili ambi in ciascuna ruota sono usciti almeno una volta, solo 5 numeri hanno superato un ritardo di 200 estrazioni e solo 5 estratti determinati hanno superato le 1000 estrazioni di ritardo, di cui uno attualmente presente; questo perché il gioco del Lotto è molto flessibile, si possono giocare diverse sorti (tipo ambo, terno, ecc.) per tutti i gusti e c'è sempre qualcosa su cui puntare.

Per contro, il numero di estrazioni del SuperEnalotto non è e non sarà mai abbastanza ampio per poter sfruttare la legge dei grandi numeri, circa 3.000 estrazioni su oltre 622 milioni di combinazioni non forniscono sufficienti informazioni utili per seguire delle strategie efficaci.

Se vogliamo seguire delle linee guida di base, per lavorare con efficienza servono almeno un centesimo di estrazioni rispetto al numero di combinazioni possibili, con le dovute eccezioni rispetto alle caratteristiche delle lotterie oggetto di interesse.

Prendiamo due lotterie molto simili in termini di combinazioni, il VinciCasa e il SiVinceTutto, entrambe tra le 650 e le 700 mila combinazioni possibili; Il VinciCasa ha già all'attivo oltre tremila estrazioni che vengono incrementate giornalmente, mentre il SiVinceTutto ha effettuato poco più di 500 estrazioni che aumentano molto lentamente una volta la settimana. Col VinciCasa si possono utilizzare parecchie informazioni, mentre col SiVinceTutto non ci sono sufficienti estrazioni per fare delle previsioni accurate.

Con L'EuroJackpot si può lavorare bene con le mille estrazioni disponibili perché in realtà la lotteria si compone di due estrazioni indipendenti di 5 numeri su 50 e di due euronumeri su 12, per cui le 139 milioni di combinazioni sono date dal prodotto di 2.118.760 combinazioni per i 50 numeri e di 66 per i 12 numeri; c'è abbastanza materiale per sviluppare delle strategie efficaci, soprattutto sugli euronumeri.

Con il Fai4 il numero di estrazioni arriverà presto – al ritmo di 37 al giorno - a raggiungere il numero di diecimila combinazioni possibili e quando, nel 2030, lo avrà superato di sei volte, ci sarà da divertirsi. Nel mentre il Fai3 ha raggiunto 5 volte il suo ciclo di mille combinazioni possibili, quindi ogni gruppo di tre numeri dovrebbe essere uscito mediamente cinque volte, ma finora ci sono tre numeri di tre cifre che non sono ancora usciti...

Ti piacerebbe sapere quali sono eh?

Te lo dico più avanti, quando andremo a valutare delle strategie concrete di vincita.

Per realizzare degli archivi per ogni lotteria occorre utilizzare dei fogli elettronici in cui inserire i dati delle estrazioni, che si possono reperire in internet su diversi siti specializzati.

Per il loro costante aggiornamento occorre utilizzare dei fogli elettronici organizzati con delle macro che, una volta inserite le nuove estrazioni, vada ad effettuare automaticamente quegli aggiornamenti e calcoli che servono per fornire dei report strutturati per rilasciare le informazioni necessarie ad indirizzare la propria strategia.

Questi fogli devono essere in grado di recepire un grande numeri di estrazioni, che vengono copiate e incollate direttamente dal web al foglio di calcolo; tranne per le lotterie più semplici, non si può pensare di inserire una mole di numeri a mano.

Ad esempio gli archivi delle lotterie Fai3 e Fai4 li aggioro quotidianamente, le estrazioni mi arrivano direttamente su una mail nel primo pomeriggio, che contiene tutti i numeri estratti il giorno prima per entrambe le lotterie. Da quando mi arrivano a quando le 37 estrazioni e il report sono aggiornati, passa meno di un minuto, cronometrato.

Gli archivi storici delle estrazioni e le loro elaborazioni servono per configurare una reportistica che vada ad indicare i numeri o le combinazioni critiche ai quali il giocatore porrà attenzione per le sue scelte di gioco.

La reportistica varia un po' da lotteria a lotteria, di base intercetta ritardi e frequenze che si discostano dalla media, suggerendo al giocatore la scelta migliore per il suo scopo; in pratica rappresenta una specie di radiografia del Drago, realizzata per scoprire i suoi punti deboli.

Con un buon report il giocatore può rivolgere le sue puntate verso dei numeri o dei gruppi di numeri che presentano delle anomalie statistiche tali da presumere che si presenteranno in un ragionevole lasso di tempo.

I ritardi e le frequenze riguardano i singoli numeri in assoluto o riferiti alla posizione di uscita, i primi due o tre numeri estratti, gli ultimi due o tre numeri estratti, il primo e ultimo numero uscito, la distribuzione dei numeri pari o dispari, dei multipli di tre, cinque e così via, le coppie di numeri, i numeri consecutivi, i numeri catalogati in gruppi.

Di seguito una parte del report prodotto per il 10eLotto

Informazioni aggiornate al				02/08/2026			
I primi numeri in ritardo						Ultima estrazione	Ritardo estratti
Numero	Ritardo	Ciclo	Max ritardi	Ciclo	1	0	
20	21	4,67	48	10,67	4	5	
34	19	4,22	45	10,00	10	2	
79	15	3,33	44	9,78	13	5	
33	12	2,67			21	4	
						23	2
I numeri meno frequenti per posizione						30	5
Numero	Posizione	Frequenza effettiva - teorica			32	0	
2	1	-65,6			36	3	
58	13	-59,0			46	10	
25	7	-50,8			54	5	
32	8	-49,1			59	4	
88	20	-46,8			61	3	
						73	0
Le coppie di numeri in maggior ritardo						74	7
Coppia di numeri			Ritardo	Ciclo	76	5	
74	83		148	7,02	77	6	
28	83		139	6,59	78	1	
13	70		135	6,40	84	5	
11	77		134	6,36	89	0	
6	45		134	6,36			
Massimo ritardo storico			286	13,57			
I gruppi di tre numeri in maggior ritardo							
Gruppi di tre numeri			Ritardo	Ciclo			
10	28	63	1264	12,27			

21	51	66	1236	11,99	
34	45	88	1081	10,49	
8	36	41	1035	10,04	
Massimo ritardo storico			1497	14,53	
La coppia di primi due numeri in maggiore ritardo					Somma dei ritardi
Coppia di numeri		Ciclo	Ciclo max		Attuale 315
8	10	11,10	11,10		Minima 240
					Massima 420
					Media 315
Le coppie di primi due numeri meno frequenti					
Coppia di numeri		Frequenza effettiva - teorica	Ciclo di uscita	Ritardo	Ritardo max
2	5	-27,19	42	25	234
3	4	-26,65	33	102	175
1	3	-19,82	26	97	172
9	10	-17,34	144	730	889
2	3	-15,82	26	18	160
La coppia di ultimi due numeri in maggiore ritardo					
Coppia di numeri		Ciclo	Ciclo max		
81	89	7,34	9,02		
Le coppie di ultimi due numeri meno frequenti					
Coppia di numeri		Frequenza effettiva - teorica	Ciclo di uscita	Ritardo	Ritardo max
81	88	-15,34	144	51	785
83	87	-12,63	87	2	474
82	83	-11,15	112	49	813
83	88	-10,63	87	40	481
86	88	-10,19	42	42	231
La coppia primo-ultimo numero in maggiore ritardo					
Coppia di numeri		Ciclo	Ciclo max		
6	85	6,11	9,23		
Le coppie primo-ultimo numero meno frequenti					
Coppia di numeri		Frequenza effettiva - teorica	Ciclo di uscita	Ritardo	Ritardo max
3	89	-22,19	42	30	275
2	89	-21,65	33	17	188
4	88	-16,69	68	87	285
1	88	-16,65	33	129	184
2	85	-12,63	87	107	449
Le coppie di consecutivi in maggiore ritardo					
Coppia di numeri consecutivi			Ritardo	Massimo	Frequenza
54	55		70	103	354
83	84		68	111	317
12	13		63	156	298
67	68		61	127	331
46	47		58	116	336

Ritardo massimo assoluto	177	Frequenza minima assoluta	291
--------------------------	-----	---------------------------	-----

I gruppi di tre numeri consecutivi in maggiore ritardo						
Gruppi di tre numeri consecutivi			Ritardo	Massimo	Frequenza	
83	84	85	842	842	48	
33	34	35	455	482	64	
63	64	65	395	497	65	
78	79	80	358	398	59	
81	82	83	353	421	58	
Ritardo massimo assoluto			953	Frequenza minima assoluta		48

I gruppi di quattro numeri consecutivi in maggiore ritardo						
Gruppi di quattro numeri consecutivi				Ritardo	Massimo	Frequenza
68	69	70	71	2.576	2.576	6
9	10	11	12	2.046	2.046	10
67	68	69	70	2.014	2.014	9
39	40	41	42	1.900	1.900	11
41	42	43	44	1.856	1.856	12
Ritardo massimo assoluto			3.011	Frequenza minima assoluta		6

I primi cinque numeri in ritardo nelle prime e ultime due posizioni		
Numero	Posizione	Ciclo
70	19	4,28
14	1	2,87
11	1	2,83
22	2	2,33
85	20	2,27
Ciclo massimo		9,87

Il gruppo di primi tre numeri in maggiore ritardo				
Primo	Secondo	Terzo	Ciclo	Ciclo massimo
2	4	8	5,03	8,53

Il gruppo di ultimi tre numeri in maggiore ritardo				
Terzultimo	Penultimo	Ultimo	Ciclo	Ciclo massimo
79	85	86	6,64	6,99

Gruppi di quattro numeri ancora mai usciti insieme			
9	16	24	79
14	39	77	81

Le coppie di numeri in massimo ritardo		
Coppia di numeri		Ritardo
4	20	97
6	45	134
11	45	125
13	70	135
18	20	130
19	74	133
20	45	97
20	67	130
22	60	118
28	83	139
40	74	133
44	54	97
53	78	125
53	82	128
71	86	132
74	83	148
74	86	126

Per ciclo di ritardo si intende il numero di volte che il ritardatario ha superato la frequenza statistica. Ad esempio, la frequenza di uscita di un singolo numero è di 20:90 ossia una volta ogni 4,5 estrazioni; un numero in ritardo di 18 estrazioni ha un ciclo attuale di 4, che vuol dire che ha un ritardo pari a 4 volte la sua frequenza statistica.

Nel report è indicato che la coppia di primi due numeri 8 e 10 ha il massimo ritardo e ha raggiunto il massimo ciclo di ritardi in assoluto. Puntare su un sistema con 8 e 10 fissi nelle prime due posizioni vuol dire passare da giocare 90 ai restanti 80 numeri,

seguendo un'estrazione di 18 numeri su 20, riducendo il pronostico sui rimanenti otto numeri della schedina.

Vuol dire passare da oltre 30 milioni di combinazioni a 662.451, il 98% in meno.

Vuol dire aver individuato un punto debole del Drago e aver portato le probabilità dalla nostra parte.

Il gruppo di ultimi tre numeri 79, 85 e 86 sta per raggiungere il massimo ciclo assoluto di ritardi; puntare su questi tre numeri fissi nelle ultime tre posizioni vuol dire ridurre di oltre il 99% le combinazioni di partenza.

Con un gruppo di quattro numeri fissi, che siano quelli consecutivi o quelli non ancora usciti, le combinazioni scendono a 58.710, circa lo 0,1% di quelle iniziali.

Altre informazioni presenti nella reportistica suggeriscono dei numeri da poter eliminare con fiducia in quanto hanno raggiunto la massima frequenza del loro attuale ritardo, così da ridurre ulteriormente le combinazioni in gioco.

Con una precisione chirurgica, sembra di utilizzare un raggio laser per individuare un lato scoperto del Drago per potergli infliggere una ferita tale da fargli rilasciare la vincita che stiamo cercando.

Il 10eLotto è un gioco che permette di utilizzare un gran numero di informazioni efficaci per sviluppare una strategia vincente, argomento di prossimo sviluppo.

Passiamo ora al report realizzato per una delle lotterie più semplici, Fai3 Fai4.

Che si tratti di indovinare tre o quattro numeri, poco cambia, le estrazioni ci forniscono informazioni preziose sui singoli numeri, sulle loro posizioni di uscita, sui gruppi di due o tre numeri, sulla somma delle cifre e altro ancora.

FAI 3 FAI 4 – Estrazione del

02/08/2026			Ore 23,59			
F3-1	F3-2	F3-3	F4-1	F4-2	F4-3	F4-4
4	7	4	7	7	0	3

Ritardi e frequenze F3				Ritardi e frequenze F4			
n.	rit	max	freq	n.	rit	max	freq
0	1	36	1512	0	0	18	1964
1	3	26	1527	1	4	22	1989
2	6	22	1561	2	1	19	2008
3	3	20	1573	3	0	17	2076
4	0	30	1480	4	3	26	2072
5	8	22	1552	5	4	15	2096
6	4	24	1513	6	2	24	1978
7	0	20	1541	7	0	15	2085
8	3	27	1503	8	2	18	2072
9	1	21	1556	9	2	17	2084

Consecutivi F3			Consecutivi F4		
n.	cons	max	n.	cons	max
0		7	0	1	8
1		6	1		8
2		5	2		7
3		7	3	2	7
4	1	5	4		10
5		6	5		7
6		6	6		7
7	2	6	7	4	9
8		6	8		7
9		7	9		7

Somma cifre meno freq. F3

somma	Eff	Teo	diff
17	293	321,7	-28,6
20	162	183,8	-21,8

Somma cifre meno freq. F4

somma	Eff	Teo	diff
15	284	302,28	-18,2
17	324	337,00	-13,0

Ritardi per posiz. F3

n.	Posizione 1			Posizione 2			Posizione 3		
	rit	max	freq	rit	max	freq	rit	max	freq
0	2	81	457	18	56	514	1	43	541
1	9	64	499	3	52	518	4	54	510
2	6	51	513	28	80	512	10	56	536
3	3	63	518	10	97	521	7	54	534
4	0	66	498	2	86	473	0	64	509
5	15	64	544	8	66	539	24	73	469
6	11	83	533	4	60	487	5	66	493
7	1	47	517	0	54	512	17	73	512
8	12	81	496	13	55	504	3	95	503
9	20	63	531	1	73	526	6	54	499

Ritardi per posiz. F4												
n.	Posizione 1			Posizione 2			Posizione 3			Posizione 4		
	rit	max	freq	rit	max	freq	rit	max	freq	rit	max	freq
0	11	68	464	11	60	506	0	78	498	14	57	496
1	4	50	494	5	56	483	11	45	526	4	81	486
2	24	71	507	1	69	519	14	57	492	1	71	490
3	9	90	561	26	56	483	1	75	497	0	100	535
4	8	54	505	7	72	515	3	58	521	3	59	531
5	7	53	530	27	64	482	4	50	530	9	49	554
6	10	86	450	25	63	521	9	77	503	2	56	504
7	0	52	533	0	84	501	2	59	521	7	65	530
8	21	66	516	2	49	536	36	59	517	13	52	503
9	2	57	546	8	58	560	12	70	501	10	108	477

Per ogni cifra sono evidenziati i valori di ritardo più alto e di frequenza minima.

Il 5 in terza posizione nella Fai3 ha il massimo ritardo rispetto alle altre cifre in terza posizione ed è quello uscito di meno, una combinazione che lo fa preferire per una prossima uscita.

Elaborando ulteriormente i dati scopriamo che nel Fai3, dopo cinquemila estrazioni, non sono ancora usciti i numeri 306, 929 e 986.

Si tratta di due lotterie molto rapide, con 37 estrazioni al giorno, quindi elaborare una strategia può essere molto dispendioso per vincere delle cifre che non cambiano la vita, però anche in questo caso abbiamo trovato degli spunti interessanti.

Ora andiamo a dare un'occhiata ad uno dei report realizzati per il MillionDay, lotteria che, analogamente al 10eLotto, viene scelta da chi punta a vincere un milione di euro.

Questo report è particolarmente ampio e può disorientare, occorre fare un po' di pratica per destreggiarsi tra numeri e percentuali, ma alla fine tutto ha un senso.

Aggiornamento al	03/08/ 2026		Estrazione delle		13,00
Ultima estrazione	4	5	7	15	51
Ritardo dei numeri	4	1	48	26	4
Sequenza dei segni	P	D	D	D	D

I primi tre numeri in ritardo			Il massimo ritardatario è uscito ogni 10,27 turni	I quindici massimi ritardi storici			
Numero	Ritardo	Ciclo					
18	40	3,64		116	82	75	
9	32	2,91		99	80	75	
6	30	2,73	93	80	74		
Il massimo ritardatario non esce da			0	turni	86	78	74
					82	76	73

Ritardi nelle singole posizioni di uscita											
Posizione	Numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Ciclo max storico
1	36	4323	897,5	4,82	0	4,82	-4,82	0,0%	-1,00	4323	7,40
2	2	836	148,5	5,63	20	29,11	-9,11	68,7%	-0,31	836	8,31
3	47	628	120,0	5,23	42	36,01	5,99	116,6%	0,17	731	8,57
4	26	201	52,2	3,85	79	82,89	-3,89	95,3%	-0,05	230	7,70
5	29	638	169,9	3,76	18	25,44	-7,44	70,7%	-0,29	638	7,67

Massimi ritardi di frequenza per posizione											
Posizione	Numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1	5	2	15,1	0,13	248	286,19	-38,19	86,7%	-0,13	92	6,62%
2	22	19	30,4	0,63	121	142,38	-21,38	85,0%	-0,15	150	3,29%
3	23	30	30,4	0,99	124	142,38	-18,38	87,1%	-0,13	162	3,29%
4	47	3	28,6	0,10	126	150,91	-24,91	83,5%	-0,17	151	3,49%
5	49	7	17,9	0,39	218	241,80	-23,80	90,2%	-0,10	89	5,59%

Ritardi di frequenza nella coppia primo e secondo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1	2	836	148,50	5,63	20	29,11	-9,11	68,7%	-0,31	836	0,67%
5	9	519	229,17	2,26	10	18,86	-8,86	53,0%	-0,47	1298	0,44%
4	6	98	188,82	0,52	15	22,90	-7,90	65,5%	-0,34	1030	0,53%
4	9	53	229,17	0,23	11	18,86	-7,86	58,3%	-0,42	1210	0,44%
5	12	12	281,89	0,04	8	15,34	-7,34	52,2%	-0,48	1160	0,35%

Ritardi di ciclo di uscita nella coppia primo e secondo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1	2	836	148,50	5,63	20	29,11	-9,11	68,7%	-0,31	836	0,67%
5	11	1.201	262,67	4,57	15	16,46	-1,46	91,1%	-0,09	1.201	0,38%
7	13	1.244	303,03	4,11	15	14,27	0,73	105,1%	0,05	1.244	0,33%
3	5	638	177,49	3,59	21	24,36	-3,36	86,2%	-0,14	638	0,56%
4	10	764	245,16	3,12	13	17,63	-4,63	73,7%	-0,26	764	0,41%
Ciclo massimo storico				6,31							

Ritardi di frequenza nella coppia quarto e quinto numero											
4° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
45	48	407	262,67	1,55	7	16,46	-9,46	42,5%	-0,57	1010	0,38%
47	50	11	229,17	0,05	10	18,86	-8,86	53,0%	-0,47	2283	0,44%
46	53	44	245,16	0,18	10	17,63	-7,63	56,7%	-0,43	913	0,41%
47	48	418	229,17	1,82	12	18,86	-6,86	63,6%	-0,36	1134	0,44%
38	49	558	447,72	1,25	3	9,66	-6,66	31,1%	-0,69	2039	0,22%

Ritardi di ciclo di uscita nella coppia quarto e quinto numero											
4° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
49	55	950	201,13	4,72	26	21,49	4,51	121,0%	0,21	950	0,50%
49	54	766	201,13	3,81	23	21,49	1,51	107,0%	0,07	766	0,50%
52	54	636	167,05	3,81	38	25,88	12,12	146,8%	0,47	636	0,60%
38	46	1.473	447,72	3,29	12	9,66	2,34	124,3%	0,24	1.473	0,22%
40	44	1.231	380,65	3,23	6	11,36	-5,36	52,8%	-0,47	1.492	0,26%
Ciclo massimo storico				9,96							

Ritardi di frequenza nella coppia primo e ultimo numero											
1° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
5	52	741	229,17	3,23	7	18,86	-11,86	37,1%	-0,63	1016	0,44%
1	54	104	157,41	0,66	18	27,46	-9,46	65,5%	-0,34	806	0,64%
4	48	140	281,89	0,50	6	15,34	-9,34	39,1%	-0,61	1465	0,35%
3	49	46	245,16	0,19	9	17,63	-8,63	51,0%	-0,49	958	0,41%
15	55	397	380,65	1,04	3	11,36	-8,36	26,4%	-0,74	3106	0,26%

Ritardi di ciclo di uscita nella coppia primo e ultimo numero											
1° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
5	42	2.432	487,22	4,99	5	8,87	-3,87	56,4%	-0,44	2.432	0,21%
2	44	1.554	326,34	4,76	11	13,25	-2,25	83,0%	-0,17	1.554	0,31%
2	52	862	188,82	4,57	24	22,90	1,10	104,8%	0,05	862	0,53%
9	54	1.047	262,67	3,99	24	16,46	7,54	145,8%	0,46	1.047	0,38%
8	48	1.515	380,65	3,98	8	11,36	-3,36	70,4%	-0,30	1.515	0,26%
Ciclo massimo storico				6,41							

*
*
*
*
*

Ritardi di frequenza nella differenza ultimo-primo numero										
Ultimo - primo numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
40	112	25,4	4,41	148	170,35	-22,35	86,9%	-0,13	174	3,94%
29	8	40,8	0,20	88	105,85	-17,85	83,1%	-0,17	259	2,45%
38	7	26,3	0,27	149	164,15	-15,15	90,8%	-0,09	130	3,80%
37	53	27,1	1,96	147	159,71	-12,71	92,0%	-0,08	174	3,69%
25	22	57,3	0,38	63	75,46	-12,46	83,5%	-0,17	252	1,75%
	Ciclo massimo storico		7,93							

Ritardi e frequenze di uscita dei numeri pari e dispari											
Numeri pari	Numeri dispari	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
0	5	29	35,40	0,82	122	122,13	-0,13	99,9%	0,00	159	2,83%
1	4	0	6,29	0,00	703	686,99	16,01	102,3%	0,02	59	15,89%
2	3	4	3,03	1,32	1.445	1.428,93	16,07	101,1%	0,01	22	33,05%
3	2	1	3,15	0,32	1.331	1.373,97	-42,97	96,9%	-0,03	18	31,78%
4	1	2	7,08	0,28	625	610,65	14,35	102,3%	0,02	42	14,13%
5	0	74	43,09	1,72	97	100,32	-3,32	96,7%	-0,03	185	2,32%

Ritardi e frequenze di uscita della sequenza dei segni pari e dispari										
Sequenza di uscita P pari D dispari	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
DPPPD	44	29,29	1,50	128	147,57	-19,57	86,7%	-0,13	227	3,41%
DPDPP	30	29,29	1,02	130	147,57	-17,57	88,1%	-0,12	183	3,41%
PDPDD	22	29,29	0,75	132	147,57	-15,57	89,4%	-0,11	165	3,41%
DDDDP	69	35,40	1,95	107	122,13	-15,13	87,6%	-0,12	303	2,83%
PDDPP	1	35,40	0,03	110	122,13	-12,13	90,1%	-0,10	199	2,83%
	Ciclo massimo storico		8,56			Ritardo massimo storico			303	

Somma dei ritardi		
Minima	Attuale	Massima
405	540	798

34%

Confronto con concorso precedente			
Ripetiz.	Effettivo	Teorico	Differenza
0	2535	2632,3	-97,3
1	1506	1430,6	75,4
2	252	243,5	8,5
3	26	15,2	10,8

Le dieci coppie ritardatarie		Ritardo attuale	Ciclo attuale	Freq. effettiva	I dieci massimi ritardi storici
21	36	1188	8,00	28	1565
18	21	1119	7,54	21	1507
17	49	1083	7,29	22	1491
49	55	950	6,40	32	1328
2	52	862	5,80	30	1261
13	19	857	5,77	22	1188
1	2	836	5,63	20	1178
8	48	835	5,62	28	1176
8	29	757	5,10	22	1151
2	22	749	5,04	20	1142

**

Coppie meno frequenti	Frequenza effettiva	Ritardo massimo	Coppie meno frequenti	Frequenza effettiva	Ritardo massimo	Coppie meno frequenti	Frequenza effettiva	Ritardo massimo
4 24	12	15	3 17	16	17	11 39	17	17
4 48	14		24 45	16		24 28	17	
23 44	15		35 36	16		25 36	17	
33 36	15		38 42	16		31 34	17	
40 45	15		4 6	17		36 41	17	

Somma di numeri usciti meno frequenti										
Somma dei numeri usciti	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
142	109	88,51	1,23	24	48,84	-24,84	49,1%	-0,51	323	1,13%
130	124	91,75	1,35	25	47,12	-22,12	53,1%	-0,47	256	1,09%
140	361	88,38	4,08	27	48,91	-21,91	55,2%	-0,45	361	1,13%
165	4	112,12	0,04	17	38,56	-21,56	44,1%	-0,56	551	0,89%
134	64	89,58	0,71	27	48,26	-21,26	55,9%	-0,44	527	1,12%
147	20	90,00	0,22	27	48,03	-21,03	56,2%	-0,44	411	1,11%
Massimo ciclo storico									7,18	

Differenza di coppie di numeri in posizione adiacente meno frequenti										
Posizione	Differenza	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Probabilità di uscita
2° - 1°	4	45	13,9	3,23	283	310,55	-27,55	91,1%	-0,09	87
3° - 2°	1	12	11,0	1,09	373	393,00	-20,00	94,9%	-0,05	70
4° - 3°	3	16	12,8	1,25	304	336,43	-32,43	90,4%	-0,10	68
5° - 4°	4	28	13,9	2,01	287	310,55	-23,55	92,4%	-0,08	83

Coppie di numeri meno frequenti con differenza meno frequente										
Coppia di numeri	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
5 9	519	229,2	2,26	10	18,86	-8,86	53%	-0,47	1298	0,44%
11 15	540	352,1	1,53	6	12,28	-6,28	49%	-0,51	1148	0,28%
4 8	171	214,5	0,80	14	20,15	-6,15	69%	-0,31	936	0,47%
30 33	692	389,5	1,78	5	11,10	-6,10	45%	-0,55	2437	0,26%
33 36	676	369,1	1,83	6	11,71	-5,71	51%	-0,49	1043	0,27%
39 43	329	412,4	0,80	5	10,48	-5,48	48%	-0,52	1756	0,24%
10 11	530	459,7	1,15	4	9,40	-5,40	43%	-0,57	2097	0,22%
40 44	1231	380,7	3,23	6	11,36	-5,35	53%	-0,47	1492	0,26%
Ciclo massimo storico									6,26	

Somma di coppie di numeri meno frequenti										
Posizione	Somma	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Probabilità di uscita
1° + 2°	17	12	36,2	0,33	96	119,44	-23,44	80,4%	-0,20	178
2° + 3°	44	144	50,5	2,85	69	85,64	-16,64	80,6%	-0,19	278
3° + 4°	76	39	54,1	0,72	61	79,85	-18,85	76,4%	-0,24	236
4° + 5°	88	39	39,8	0,98	90	108,67	-18,67	82,8%	-0,17	268
1° + 5°	67	109	53,8	2,03	62	80,38	-18,38	77,1%	-0,23	315

Coppie di numeri meno frequenti con somma meno frequente										
Coppia di numeri	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
4 13	543	303,0	1,79	4	14,27	-10,27	28%	-0,72	2346	0,33%
3 14	414	326,3	1,27	5	13,25	-8,25	38%	-0,62	1720	0,31%
5 12	12	281,9	0,04	8	15,34	-7,34	52%	-0,48	1139	0,35%
8 9	139	229,2	0,61	12	18,86	-6,86	64%	-0,36	1184	0,44%
2 15	108	352,1	0,31	6	12,28	-6,28	49%	-0,51	1480	0,28%
21 23	443	336,6	1,32	7	12,84	-5,84	55%	-0,45	967	0,30%
38 50	420	447,7	0,94	4	9,66	-5,65	41%	-0,59	2825	0,22%
6 11	647	262,7	2,46	11	16,46	-5,46	67%	-0,33	955	0,38%

Ritardi e frequenze di uscita della serie dei multipli di 5										
Sequenza di uscita	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
21101	79	47,52	1,66	74	90,97	-16,97	81,3%	-0,19	209	2,10%
2300	149	383,33	0,39	4	11,28	-7,28	35,5%	-0,65	1212	0,26%
401	3293	958,34	3,44	1	4,51	-3,51	22,2%	-0,78	3293	0,10%
10121	53	47,52	1,12	78	90,97	-12,97	85,7%	-0,14	239	2,10%
10121	53	47,52	1,12	78	90,97	-12,97	85,7%	-0,14	239	2,10%
Ciclo massimo storico									10,39	

Ritardi e frequenze di uscita della serie delle undicine										
Sequenza di uscita	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
21110	55	47,52	1,16	72	90,97	-18,97	79,1%	-0,21	314	2,10%
20300	2631	383,33	6,86	4	11,28	-7,28	35,5%	-0,65	2631	0,26%
1121	4	47,52	0,08	75	90,97	-15,97	82,4%	-0,18	273	2,10%
11210	96	47,52	2,02	75	90,97	-15,97	82,4%	-0,18	307	2,10%
10130	690	174,24	3,96	14	24,81	-10,81	56,4%	-0,44	693	0,57%
									Ciclo massimo storico	8,52

*

-3

Ritardi e frequenze di uscita delle coppie di numeri consecutivi												
Coppia di numeri		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
1	2	836	148,50	5,63	20	29,11	-9,11	68,7%	-0,31	836	0,67%	*
21	22	671	148,50	4,52	21	29,11	-8,11	72,1%	-0,28	671	0,67%	*
51	52	517	148,50	3,48	23	29,11	-6,11	79,0%	-0,21	819	0,67%	
24	25	472	148,50	3,18	23	29,11	-6,11	79,0%	-0,21	593	0,67%	
14	15	457	148,50	3,08	38	29,11	8,89	130,5%	0,31	550	0,67%	
									Ciclo massimo storico		6.03	

*

*

E non è finita qua, ci sono ancora tante tabelle che danno informazioni utili per puntare al milione; ci si può perdere, me ne rendo conto, per questo le migliori indicazioni sono colorate di rosso e quando la combinazione ha raggiunto il suo massimo ritardo è accompagnata da un asterisco, in modo da fornire un alert visivo al giocatore.

Le combinazioni possibili nel MillionDay sono 3.478.761 e si possono ridurre notevolmente seguendo i suggerimenti presenti nel report.

Ad esempio, inserendo nel pronostico una coppia di numeri fissi, le combinazioni dei 53 numeri rimanenti nelle tre posizioni sono 23.426, con una diminuzione del 99,3%.

Per trovare una coppia di numeri che si presume possa uscire presto c'è l'imbarazzo della scelta: si può puntare sulla coppia più ritardataria, oppure quella uscita meno frequentemente delle altre, oppure i due numeri consecutivi che stanno per raggiungere il massimo ritardo storico.

Meglio ancora se si trova una coppia interessante di numeri che stia nelle prime due posizioni, oppure nelle ultime due, oppure in prima e ultima posizione; in questi casi i numeri rimanenti nelle tre posizioni saranno meno di 53.

Altrimenti si può prendere in considerazione di seguire un numero in una posizione specifica, ad esempio il 36 in prima posizione non è mai uscito, d'accordo è una combinazione molto rara ma si sarebbe dovuto presentare già cinque volte; questo riduce a 3.876 le combinazioni possibili, quasi mille volte meno rispetto all'originale.

Puntare solo sui numeri pari, o solo sui dispari, quando se ne presenta l'occasione, vuol dire ridurre a 80 mila o 98 mila le combinazioni in gioco.

Vediamo ora le informazioni che il giocatore che vuole vincere una casa può ricavare da un report; lo schema è del tutto simile a quello del MillionDay, d'altronde sono due lotterie molto affini, nel VinciCasa sono presenti 658.008 combinazioni di 40 numeri in cinque posizioni.

Aggiornamento al		04/08/ 2026									
Ultima estrazione		6	10	30	36	39					
Ritardo dei numeri		6	7	6	7	11					
Sequenza dei segni		P	P	P	P	D					
I primi tre numeri in ritardo			Il massimo ritardatario è uscito			I quindici massimi					
Numero	Ritardo	Ciclo	ogni	7,27	turni	ritardi storici					
27	27	3,38				69	54	52			
1	26	3,25				65	54	52			
8	20	2,50				64	54	52			
Il massimo ritardatario non esce da				7	turni	64	53	51			
						55	53	51			
Ritardi nelle singole posizioni di uscita											
Posizione	Numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Ciclo max storico
1	15	199	52,0	3,83	54	66,58	-12,58	81,1%	-0,19	284	8,43
2	25	103	60,3	1,71	71	57,47	13,53	123,5%	0,24	412	7,63
3	6	390	117,3	3,33	27	29,52	-2,52	91,4%	-0,09	595	11,01
4	23	86	25,1	3,42	133	137,78	-4,78	96,5%	-0,03	151	6,71
5	27	195	44,0	4,43	82	78,68	3,32	104,2%	0,04	280	9,85
Massimi ritardi di frequenza per posizione											
Posizione	Numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1	1	26	8,0	3,25	387	432,88	-45,88	89,4%	-0,11	49	12,50%
2	24	78	51,1	1,53	53	67,79	-14,79	78,2%	-0,22	390	1,96%
3	20	54	20,3	2,67	148	170,99	-22,99	86,6%	-0,13	105	4,94%
4	33	19	19,0	1,00	149	182,73	-33,73	81,5%	-0,18	122	5,28%
5	35	4	14,2	0,28	217	244,07	-27,07	88,9%	-0,11	109	7,05%

Ritardi di frequenza nella coppia primo e secondo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1	6	354	109,96	3,22	21	31,49	-10,49	66,7%	-0,33	526	0,91%
2	3	71	84,69	0,84	32	40,89	-8,89	78,3%	-0,22	422	1,18%
2	14	689	253,08	2,72	6	13,68	-7,68	43,8%	-0,56	931	0,40%
4	7	5	120,60	0,04	22	28,71	-6,71	76,6%	-0,23	515	0,83%
6	7	447	120,60	3,71	22	28,71	-6,71	76,6%	-0,23	651	0,83%
Ritardi di ciclo di uscita nella coppia primo e secondo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
6	14	1.134	253,08	4,48	11	13,68	-2,68	80,4%	-0,20	1.134	0,40%
12	14	1.083	253,08	4,28	13	13,68	-0,68	95,0%	-0,05	1.083	0,40%
4	16	1.264	325,10	3,89	13	10,65	2,35	122,0%	0,22	1.264	0,31%
6	7	447	120,60	3,71	22	28,71	-6,71	76,6%	-0,23	651	0,83%
10	15	1.059	286,09	3,70	10	12,10	-2,10	82,6%	-0,17	1.059	0,35%
		Ciclo massimo storico		6,86							
Ritardi di frequenza nella coppia secondo e terzo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
14	16	200	183,39	1,09	10	18,88	-8,88	53,0%	-0,47	578	0,55%
14	20	83	266,40	0,31	5	13,00	-8,00	38,5%	-0,62	1050	0,38%
11	16	163	238,41	0,68	8	14,53	-6,53	55,1%	-0,45	1296	0,42%
8	17	440	371,55	1,18	3	9,32	-6,32	32,2%	-0,68	2024	0,27%
9	11	330	202,59	1,63	11	17,09	-6,09	64,4%	-0,36	782	0,49%
Ritardi di ciclo di uscita nella coppia secondo e terzo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
19	28	3.132	553,88	5,65	2	6,25	-4,25	32,0%	-0,68	3.132	0,18%
24	27	1.829	366,78	4,99	6	9,44	-3,44	63,5%	-0,36	1.829	0,27%
23	30	3.233	664,65	4,86	1	5,21	-4,21	19,2%	-0,81	3.233	0,15%
21	30	3.463	731,12	4,74	0	4,74	-4,74	0,0%	-1,00	3.463	0,14%
4	10	2.328	504,22	4,62	5	6,87	-1,87	72,8%	-0,27	2.328	0,20%
		Ciclo massimo storico		8,05							
Ritardi di frequenza nella coppia terzo e quarto numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
31	33	19	216,09	0,09	8	16,03	-8,03	49,9%	-0,50	834	0,46%
26	30	261	219,34	1,19	8	15,79	-7,79	50,7%	-0,49	907	0,46%
20	24	190	240,50	0,79	7	14,40	-7,40	48,6%	-0,51	1075	0,42%
22	24	3	195,84	0,02	11	17,68	-6,68	62,2%	-0,38	1050	0,51%
25	26	113	170,29	0,66	14	20,34	-6,34	68,8%	-0,31	962	0,59%
Ritardi di ciclo di uscita nella coppia terzo e quarto numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
15	26	2.782	516,49	5,39	2	6,70	-4,70	29,8%	-0,70	2.782	0,19%
30	35	1.724	324,14	5,32	5	10,68	-5,68	46,8%	-0,53	1.724	0,31%
17	24	1.712	342,71	5,00	5	10,10	-5,10	49,5%	-0,51	1.712	0,29%
12	18	2.370	543,81	4,36	4	6,37	-2,37	62,8%	-0,37	2.370	0,18%
31	34	1.090	252,11	4,32	12	13,74	-1,74	87,4%	-0,13	1.090	0,40%
		Ciclo massimo storico		6,41							
Ritardi di frequenza nella coppia secondo e quarto numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
11	29	2105	351,88	5,98	2	9,84	-7,84	20,3%	-0,80	2105	0,28%
16	35	3463	487,41	7,10	0	7,10	-7,10	0,0%	-1,00	3463	0,21%
15	32	2146	367,19	5,84	3	9,43	-6,43	31,8%	-0,68	2146	0,27%
14	23	648	372,18	1,74	3	9,30	-6,30	32,2%	-0,68	2107	0,27%
10	30	182	384,80	0,47	3	9,00	-6,00	33,3%	-0,67	2817	0,26%

Ritardi di ciclo di uscita nella coppia secondo e quarto numero												
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
16	35	3.463	487,41	7,10	0	7,10	-7,10	0,0%	-1,00	3.463	0,21%	*
11	29	2.105	351,88	5,98	2	9,84	-7,84	20,3%	-0,80	2.105	0,28%	*
14	21	2.635	444,00	5,93	2	7,80	-5,80	25,6%	-0,74	2.635	0,23%	*
15	32	2.146	367,19	5,84	3	9,43	-6,43	31,8%	-0,68	2.146	0,27%	*
13	18	3.463	623,11	5,56	0	5,56	-5,56	0,0%	-1,00	3.463	0,16%	*
		Ciclo massimo storico		7,32								
Ritardi di frequenza nella coppia quarto e quinto numero												
4° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
34	40	344	120,60	2,85	18	28,71	-10,71	62,7%	-0,37	418	0,83%	
35	39	76	109,96	0,69	21	31,49	-10,49	66,7%	-0,33	482	0,91%	
33	34	107	132,66	0,81	16	26,10	-10,10	61,3%	-0,39	716	0,75%	
33	40	101	132,66	0,76	16	26,10	-10,10	61,3%	-0,39	689	0,75%	
31	39	123	162,07	0,76	13	21,37	-8,37	60,8%	-0,39	1149	0,62%	
Ritardi di ciclo di uscita nella coppia quarto e quinto numero												
4° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
27	33	1.153	253,08	4,56	9	13,68	-4,68	65,8%	-0,34	1.153	0,40%	*
22	35	1.727	494,74	3,49	4	7,00	-3,00	57,1%	-0,43	1.727	0,20%	*
34	37	408	120,60	3,38	26	28,71	-2,71	90,5%	-0,09	408	0,83%	*
25	32	1.064	325,10	3,27	7	10,65	-3,65	65,7%	-0,34	1.064	0,31%	*
25	29	1.052	325,10	3,24	10	10,65	-0,65	93,9%	-0,06	1.052	0,31%	*
		Ciclo massimo storico		7,83								
Ritardi di frequenza nella coppia primo e ultimo numero												
1° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
2	39	205	92,16	2,22	24	37,58	-13,58	63,9%	-0,36	332	1,09%	
2	36	62	120,60	0,51	18	28,71	-10,71	62,7%	-0,37	560	0,83%	
2	34	175	146,39	1,20	13	23,66	-10,66	55,0%	-0,45	542	0,68%	
1	34	251	132,66	1,89	17	26,10	-9,10	65,1%	-0,35	1116	0,75%	
1	32	191	162,07	1,18	13	21,37	-8,37	60,8%	-0,39	795	0,62%	
Ritardi di ciclo di uscita nella coppia primo e ultimo numero												
1° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
15	37	3.019	494,74	6,10	1	7,00	-6,00	14,3%	-0,86	3.019	0,20%	*
7	40	800	132,66	6,03	23	26,10	-3,10	88,1%	-0,12	800	0,75%	*
3	28	1.624	325,10	5,00	10	10,65	-0,65	93,9%	-0,06	1.624	0,31%	*
14	34	2.713	679,06	4,00	3	5,10	-2,10	58,8%	-0,41	2.713	0,15%	*
4	39	438	109,96	3,98	36	31,49	4,51	114,3%	0,14	438	0,91%	*
		Ciclo massimo storico		8,41								
Ritardi di frequenza nella differenza ultimo-primo numero												
Ultimo - primo numero		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
34		43	20,1	2,14	147	172,28	-25,28	85,3%	-0,15	127	4,98%	
32		4	18,3	0,22	170	189,25	-19,25	89,8%	-0,10	130	5,46%	
37		96	30,7	3,13	94	112,73	-18,73	83,4%	-0,17	193	3,26%	
29		10	18,3	0,55	175	189,65	-14,65	92,3%	-0,08	139	5,48%	
33		0	19,0	0,00	174	182,73	-8,73	95,2%	-0,05	104	5,28%	
		Ciclo massimo storico		8,96								

Ritardi e frequenze di uscita dei numeri pari e dispari												
Numeri pari	Numeri dispari	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
0	5	4	42,44	0,09	82	81,60	0,40	100,5%	0,00	164	2,36%	
1	4	22	6,79	3,24	477	509,97	-32,97	93,5%	-0,06	42	14,73%	
2	3	2	3,04	0,66	1.140	1.139,93	0,07	100,0%	0,00	19	32,92%	
3	2	6	3,04	1,98	1.178	1.139,93	38,07	103,3%	0,03	22	32,92%	
4	1	0	6,79	0,00	510	509,97	0,03	100,0%	0,00	34	14,73%	
5	0	32	42,44	0,75	76	81,60	-5,60	93,1%	-0,07	175	2,36%	
Ritardi e frequenze di uscita della sequenza dei segni pari e dispari												
Sequenza di uscita P pari D dispari		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
DPDDD		22	32,34	0,68	92	107,09	-15,09	85,9%	-0,14	198	3,09%	
PPDPP		1	32,34	0,03	92	107,09	-15,09	85,9%	-0,14	166	3,09%	
PDDDD		49	42,44	1,15	71	81,60	-10,60	87,0%	-0,13	196	2,36%	
PDDPD		12	32,34	0,37	98	107,09	-9,09	91,5%	-0,08	167	3,09%	
DPPPD		6	32,34	0,19	98	107,09	-9,09	91,5%	-0,08	115	3,09%	
		Ciclo massimo storico		6,56				Ritardo massimo storico			219	
Confronto con concorso precedente												
Ripetizioni	Effettivo	Teorico	Differenza		Somma dei ritardi							
0	1690	1708,0	-18,00		Minima	Attuale	Massima					
1	1382	1377,4	4,58		192	251	407					
2	360	344,4	15,65		27%							
3	29	31,3	-2,30									
Coppie di numeri non usciti												
1° numero	5° numero	Ciclo di uscita	Ciclo attuale		Le dieci coppie ritardatarie		Ritardo attuale	Ciclo attuale	Freq. effettiva	I dieci massimi ritardi storici		
10	28	968	3,58		22	29	629	8,06	34	779		
10	25	1.808	1,92		14	21	451	5,78	33	704		
12	28	1.446	2,39		22	35	438	5,62	35	680		
12	26	2.301	1,51		26	28	393	5,04	44	667		
13	26	2.991	1,16		7	21	383	4,91	35	660		
13	25	3.988	0,87		3	12	366	4,69	41	656		
14	30	1.446	2,39		1	6	354	4,54	28	646		
14	29	1.808	1,92		1	16	351	4,50	31	635		
14	27	2.991	1,16		9	19	337	4,32	40	629		
15	28	2.991	1,16		16	30	306	3,92	46	620		
Coppie meno frequenti		Frequenza effettiva	Ritardo massimo	Coppie meno frequenti		Frequenza effettiva	Ritardo massimo	Coppie meno frequenti		Frequenza effettiva	Ritardo massimo	
1	6	28		21	38	29		35	39	30		
2	39	28		1	34	30		1	16	31		
5	35	28		7	32	30		7	35	31		
1	29	29		16	35	30		31	39	31		
16	29	29		24	30	30		2	33	32		
Somma di numeri usciti meno frequenti												
Somma dei numeri usciti		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
108		228	64,69	3,52	36	53,53	-17,53	67,3%	-0,33	335	1,55%	
88		146	73,90	1,98	31	46,86	-15,86	66,2%	-0,34	368	1,35%	
102		20	63,30	0,32	40	54,71	-14,71	73,1%	-0,27	278	1,58%	
104		7	63,39	0,11	40	54,63	-14,63	73,2%	-0,27	266	1,58%	
99		43	63,85	0,67	40	54,23	-14,23	73,8%	-0,26	270	1,57%	
97		62	64,69	0,96	40	53,53	-13,53	74,7%	-0,25	206	1,55%	
										Massimo ciclo storico		6,98

Somma di numeri usciti con coefficiente minore											
Somma dei numeri usciti	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
148	1595	323,35	4,93	3	10,71	-7,71	28,0%	-0,72	1595	0,31%	*
141	141	198,61	0,71	8	17,44	-9,44	45,9%	-0,54	958	0,50%	
137	105	157,23	0,67	11	22,03	-11,03	49,9%	-0,50	679	0,64%	
149	215	350,00	0,61	5	9,89	-4,89	50,5%	-0,49	1083	0,29%	
50	136	590,14	0,23	3	5,87	-2,87	51,1%	-0,49	2560	0,17%	
63	71	211,51	0,34	9	16,37	-7,37	55,0%	-0,45	878	0,47%	
Differenza di coppie di numeri in posizione adiacente meno frequenti											
Posizione	Differenza	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
2° - 1°	5	14	12,6	1,11	251	275,56	-24,56	91,1%	-0,09	86	7,96%
3° - 2°	5	17	12,6	1,35	250	275,56	-25,56	90,7%	-0,09	92	7,96%
4° - 3°	14	17	44,0	0,39	63	78,68	-15,68	80,1%	-0,20	216	2,27%
5° - 4°	6	31	14,2	2,18	217	244,07	-27,07	88,9%	-0,11	100	7,05%
Coppie di numeri meno frequenti con differenza meno frequente											
Coppia di numeri		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
34	40	344	120,6	2,85	18	28,71	-10,71	63%	-0,37	418	0,83%
1	6	354	110,0	3,22	21	31,49	-10,49	67%	-0,33	526	0,91%
4	9	230	146,4	1,57	17	23,66	-6,66	72%	-0,28	789	0,68%
11	16	163	238,4	0,68	8	14,53	-6,52	55%	-0,45	1296	0,42%
5	10	187	162,1	1,15	15	21,37	-6,37	70%	-0,30	554	0,62%
7	12	22	200,9	0,11	11	17,24	-6,24	64%	-0,36	772	0,50%
29	35	335	200,9	1,67	11	17,24	-6,24	64%	-0,36	664	0,50%
30	36	146	180,1	0,81	13	19,23	-6,23	68%	-0,32	618	0,56%
Somma di coppie di numeri meno frequenti											
Posizione	Somma	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1° + 2°	23	15	31,8	0,47	97	108,89	-11,89	89,1%	-0,11	146	3,14%
2° + 3°	46	19	55,3	0,34	45	62,63	-17,63	71,9%	-0,28	320	1,81%
3° + 4°	41	98	39,1	2,50	72	88,49	-16,49	81,4%	-0,19	139	2,56%
4° + 5°	70	19	29,1	0,65	99	119,07	-20,07	83,1%	-0,17	212	3,44%
1° + 5°	35	64	30,2	2,12	90	114,52	-24,52	78,6%	-0,21	232	3,31%
Coppie di numeri meno frequenti con somma meno frequente											
Coppia di numeri		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1	34	251	132,7	1,89	17	26,10	-9,10	65%	-0,35	1116	0,75%
5	30	192	325,1	0,59	4	10,65	-6,65	38%	-0,62	1527	0,31%
17	24	1712	342,7	5,00	5	10,10	-5,10	49%	-0,51	1712	0,29%
20	26	138	380,6	0,36	4	9,10	-5,10	44%	-0,56	1367	0,26%
21	25	201	313,3	0,64	6	11,05	-5,05	54%	-0,46	1079	0,32%
34	36	62	120,6	0,51	24	28,71	-4,71	84%	-0,16	671	0,83%
15	26	2782	516,5	5,39	2	6,70	-4,70	30%	-0,70	2782	0,19%
2	33	530	162,1	3,27	17	21,37	-4,37	80%	-0,20	735	0,62%
Ritardi e frequenze di uscita della serie dei multipli di 5											
Sequenza di uscita	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
113	155	183,60	0,84	9	18,86	-9,86	47,7%	-0,52	948	0,10%	
22100	287	104,91	2,74	22	33,01	-11,01	66,6%	-0,33	790	0,18%	
21020	62	104,91	0,59	22	33,01	-11,01	66,6%	-0,33	379	0,18%	
12020	118	104,91	1,12	22	33,01	-11,01	66,6%	-0,33	481	0,18%	
11021	24	45,90	0,52	63	75,45	-12,45	83,5%	-0,16	154	0,41%	
Ciclo massimo storico										8,03	

Ritardi e frequenze di uscita della serie delle ottine											
Sequenza di uscita	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
1112	138	45,90	3,01	54	75,45	-21,45	71,6%	-0,28	283	2,18%	
11102	65	45,90	1,42	59	75,45	-16,45	78,2%	-0,22	335	2,18%	
21110	26	45,90	0,57	59	75,45	-16,45	78,2%	-0,22	300	2,18%	
11003	225	183,60	1,23	10	18,86	-8,86	53,0%	-0,47	1174	0,54%	
11012	0	45,90	0,00	62	75,45	-13,45	82,2%	-0,18	252	2,18%	
									Ciclo massimo storico	7,05	
Ritardi e frequenze di uscita della serie delle decine											
Sequenza di uscita	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
1103	19	54,83	0,35	50	63,15	-13,15	79,2%	-0,21	363	1,82%	
1112	6	14,62	0,41	224	236,83	-12,83	94,6%	-0,05	102	6,84%	
1121	4	14,62	0,27	226	236,83	-10,83	95,4%	-0,05	141	6,84%	
2102	50	32,49	1,54	98	106,57	-8,57	92,0%	-0,08	219	3,08%	
1211	55	14,62	3,76	229	236,83	-7,83	96,7%	-0,03	72	6,84%	-17
									Ciclo massimo storico	9,64	
Ritardi e frequenze di uscita delle coppie di numeri consecutivi											
Coppia di numeri	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
29 30	275	78,00	3,53	47	44,40	2,61	105,9%	0,06	283	1,28%	-8
27 28	259	78,00	3,32	35	44,40	-9,39	78,8%	-0,21	289	1,28%	
22 23	216	78,00	2,77	37	44,40	-7,40	83,3%	-0,17	493	1,28%	
11 12	207	78,00	2,65	38	44,40	-6,40	85,6%	-0,14	331	1,28%	
9 10	189	78,00	2,42	61	44,40	16,60	137,4%	0,37	189	1,28%	*
									Ciclo massimo storico	9,99	

Con un numero minore di combinazioni rispetto al MillionDay, si riesce ad ottenere un maggior numero di informazioni affidabili, come quelle delle coppie di numeri in tutte le posizioni che possono ricoprire. In questi casi, quando una coppia di numeri è presente sia nei ritardi di frequenza che nei ritardi del ciclo di uscita, può essere un valido suggerimento di pronostico.

Ad esempio puntare sulla coppia di primi numeri 6 e 7, che non è presente tra le coppie di numeri consecutivi perché recentemente usciti in seconda e terza posizione, riduce le combinazioni dei 33 numeri restanti nelle altre tre posizioni a 5.456, più di cento volte in meno rispetto a quelle integrali.

Tra le coppie di numeri ancora non usciti in prima e quinta posizione, puntare sul 10 in prima insieme al 28 in quinta posizione, che ha il ciclo di ritardo più alto di tutte, vuol dire ridurre le combinazioni ad appena 680.

Anche in questo caso, ulteriori report prodotti per questa lotteria danno informazioni affidabili su eventuali numeri da eliminare, per ridurre ulteriormente le combinazioni su cui puntare.

Nel gioco del Lotto il report è più semplice e riguarda una visione d'insieme di tutte le ruote.

Informazioni aggiornate al	06/08/2026
----------------------------	------------

I primi dieci ritardi su tutte le ruote		
Numero	Ritardo	Ruota
67	142	Bari
10	121	Bari
31	100	Venezia
47	88	Venezia
65	87	Milano
63	83	Genova
39	80	Milano
53	79	Palermo
53	78	Firenze
37	78	Torino
Massimo ritardo storico		257

Estratto determinato in maggiore ritardo su tutte le ruote cittadine			
Numero	Posizione	Ruota	Ritardo
16	5	Venezia	1.073
Massimo ritardo storico			1.139

Ambi con ritardo superiore a 4.000 estrazioni			
Ambo		Ruota	Ritardo
16	42	Roma	5.195
59	79	Venezia	4.555
50	57	Firenze	4.333
42	63	Milano	4.056

Ambo su tutte in maggiore ritardo	55	56
-----------------------------------	----	----

Ripetizione di due numeri nella cinquina		
Ruota	Ritardo	Max ritardo storico
Cagliari	115	310

Tre ambi isocroni		Ruota	Ritardo
13	64	Cagliari	1.503
15	46	Massimo ritardo	2.260
46	64		

Due ambi isocroni		Ruota	Ritardo
13	51	Genova	2.534
59	88	Massimo ritardo	2.708

Frequenza dei ritardi usciti sulla ruota di Bari			
Ritardo	Frequenza	Ritardo	Frequenza
142	1	157	0
143	0	158	0
144	1	159	0
145	0	160	0
146	1	161	0
147	0	162	0
148	0	163	0
149	0	164	0
150	0	165	0
151	1	166	0
152	0	167	1
153	1	168	0
154	0	169	0
155	0	170	0
156	0	171	0

Frequenza minima degli estratti determinati sulla ruota nazionale		
Frequenza	Numero	Posizione
22	32	4
Ritardo attuale di uscita della frequenza minima		47
Ritardo medio di uscita della frequenza minima		24,74
Ritardo massimo di uscita della frequenza minima		405

Ritardi in frequenza minima su tutte le ruote	
Ritardo	Ruota
78	Torino
69	Palermo
66	Firenze
65	Venezia
62	Genova

Lo sapevi che?

Sulla ruota di Palermo non è ancora mai uscito un numero con ritardo 93

Il gioco del Lotto è il più diversificato tra le lotterie, con le undici ruote, le tante sorti su cui giocare, cioè il tipo di combinazione o l'esito che il giocatore sceglie di pronosticare, definendo quanti numeri si intende indovinare (ad esempio un numero solo, l'estratto, due, l'ambo, tre, la terna e così via) e determinando così l'importo e le modalità della vincita.

Nel Lotto conta anche la posizione del numero uscito per definire la giocata dell'estratto determinato, dove si pronostica l'uscita di un numero in una delle cinque posizioni, una grande varietà di giocate tra cui scegliere, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Il Lotto è anche il gioco più flessibile e completo in termini di vincita, dove si passa a poter vincere da pochi euro fino a oltre cinque milioni a seconda del tipo di giocata.

Per questi motivi la rappresentazione sintetica di indicatori di gioco non si può descrivere in poche righe.

Le tabelle della pagina precedente forniscono solamente qualche indicatore, ma se si va più in profondità c'è un mondo di informazioni e di opportunità da cogliere nella lotteria più antica ed amata dai giocatori italiani.

Per terminare l'argomento delle informazioni strutturate, arriviamo ad esaminare le due lotterie della categoria ERBOTTO, il SuperEnalotto e l'EuroJackpot.

Con le sue circa tremila estrazioni il SuperEnalotto fornisce uno storico che sarebbe più che adeguato in lotterie di categoria inferiore, ma le oltre 622 milioni di combinazioni rappresentano un limite enorme per poter costituire degli indicatori affidabili.

Tuttavia il giocatore italiano fa del suo meglio per indovinare la sestina vincente, con le 5 – 7 milioni di colonne giocate ogni estrazione si verificano comunque diversi “cinque”, che mostrano che l’enorme distanza dall’obiettivo non è incolmabile.

Di seguito il report prodotto per questa lotteria:

Informazioni aggiornate al				08/08/26							
I numeri usciti e il loro ultimo ritardo											
1	7	29	32	60	63						
5	11	9	72	46	9						
Il ritardatario è uscito ogni				14,36	turni						
I primi tre ritardi			<table><tr><td colspan="2">Coppie mai uscite</td></tr><tr><td>11</td><td>60</td></tr><tr><td>57</td><td>63</td></tr></table>			Coppie mai uscite		11	60	57	63
Coppie mai uscite											
11	60										
57	63										
Numero	Ritardo	Ciclo									
50	70	4,67									
77	62	4,13									
48	53	3,53									
Massimo ritardo storico		147									
Il ritardatario non esce da				0	turni						
Ritardi nelle singole posizioni di uscita											
Posizione	Numero	Ritardo	Ciclo	Ciclo max							
1	23	315	4,89	7,02							
2	41	62	4,18	7,36							
3	59	323	3,85	7,25							
4	50	129	2,98	10,68							
5	86	234	3,04	7,02							
6	70	291	5,25	7,37							
Ritardi nel primo e secondo numero											
Posizione 1	Posizione 2	Ciclo	Probabilità	Frequenza							
1	18	4,65	0,17%	0							
8	9	4,59	0,27%	4							
7	19	4,39	0,16%	0							
1	2	3,96	0,37%	5							
11	12	3,84	0,23%	2							
Ciclo massimo		5,31									

Ritardi nel quinto e sesto numero				
Posizione 5	Posizione 6	Ciclo	Probabilità	Frequenza
75	84	5,10	0,18%	1
74	85	4,82	0,17%	1
78	90	3,98	0,22%	3
74	90	3,89	0,17%	1
80	89	3,65	0,24%	3
Ciclo massimo		6,66		

Ritardi nel primo e sesto numero				
Posizione 1	Posizione 6	Ciclo	Probabilità	Frequenza
3	86	4,51	0,28%	3
5	72	3,26	0,12%	0
3	70	3,26	0,12%	0
4	85	3,24	0,25%	5
1	87	3,22	0,33%	5
Ciclo massimo		5,64		

Sono davvero poche informazioni per impostare una strategia vincente, però qualcosa si può fare lo stesso.

Osservando i ritardi dei singoli numeri nelle posizioni, il 70 in ultima posizione è un buon indicatore, con il ciclo più alto di tutti e neanche tanto distante dal massimo ciclo realizzato in sesta posizione.

Puntare sul 70 fisso in ultima posizione vuol dire ridurre le combinazioni possibili da oltre 622 milioni a 11 milioni, cioè il 98,2% in meno; d'accordo sono sempre tantissime ma se pensi che la cinquina del Lotto sono 43 milioni di combinazioni e paga "solo" 5 milioni e mezzo...

E magari si può valutare che, quando esce il 70 in ultima posizione, sia accompagnato dal 3 in prima posizione, dato che questo abbinamento di primo e ultimo numero non

è ancora mai uscito e allora le combinazioni scendono a 720 mila, circa mille volte di meno di quelle originali.

Inoltre c'è sempre qualche numero che può essere fiduciosamente eliminato per aver raggiunto la massima frequenza nel suo attuale ritardo.

Per l'EuroJackpot il discorso è completamente diverso.

Pur disponendo di appena un migliaio di estrazioni, la lotteria si presta molto bene ad un'analisi molto approfondita perché, come detto in precedenza, le 139 milioni di combinazioni in realtà sono l'unione di due lotterie indipendenti, dove nella prima il pronostico è sull'uscita di 5 numeri su 50 e la seconda di 2 numeri su 12.

Quindi la prima parte dell'EuroJackpot è una via di mezzo tra il VinciCasa (5 numeri su 40) e il MillionDay (5 numeri su 55), con 2.118.760 combinazioni, mentre i due euronumeri su dodici che completano il pronostico presentano 66 combinazioni, e il loro prodotto porta appunto alle 139 milioni di combinazioni complessive.

Per questo motivo, trattando separatamente i due pronostici, si possono avere dei report più accurati e affidabili per andare a scovare i punti deboli della lotteria.

L'Eurojackpot è la lotteria che rilascia solamente il 50% della raccolta a montepremi, il più basso di tutti, ma per la sua struttura e per la platea di qualche centinaio di milioni di potenziali giocatori distribuiti in diciannove paesi, riesce a raccogliere quattro volte tanto rispetto al SuperEnalotto e a permettersi di pagare ben 12 categorie di risultati.

Certamente centrare il 5+2 è l'obiettivo primario, ma anche il 5+1 e il 5+0 pagano bene, specialmente quando il jackpot è arrivato alla soglia dei 120 milioni e il surplus va ad alimentare le categorie di premio immediatamente inferiori.

Di seguito il report per i cinque numeri:

Aggiornamento al	09/08/ 2026				
Ultima estrazione	1	3	6	13	23
Ritardo dei numeri	16	0	3	7	17
Sequenza dei segni	D	D	P	D	D

I primi tre numeri in ritardo			Il massimo ritardatario è uscito ogni 10,34 turni	I quindici massimi ritardi storici		
Numero	Ritardo	Ciclo				
7	25	2,27		79	64	57
15	25	2,27		77	63	56
32	24	2,18		72	63	54
Il massimo ritardatario non esce da 1 turno				70	60	51
				69	60	51

Ritardi nelle singole posizioni di uscita											
Posizione	Numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Ciclo max storico
1	8	44	18,9	2,32	55	51,72	3,28	106,3%	0,06	67	6,40
2	7	145	28,6	5,07	35	34,21	0,79	102,3%	0,02	145	8,60
3	9	342	92,3	3,71	10	10,61	-0,61	94,3%	-0,06	342	8,63
4	32	91	26,2	3,48	30	37,39	-7,39	80,2%	-0,20	102	7,40
5	39	79	28,7	2,75	47	34,11	12,89	137,8%	0,38	86	6,72

*
*
-11
-7

Massimi ritardi di frequenza per posizione											
Posizione	Numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1	5	7	14,2	0,49	61	68,85	-7,85	88,6%	-0,11	91	7,03%
2	6	4	32,0	0,13	19	30,60	-11,60	62,1%	-0,38	239	3,13%
3	31	6	28,5	0,21	25	34,37	-9,37	72,7%	-0,27	107	3,51%
4	28	25	32,9	0,76	21	29,73	-8,73	70,6%	-0,29	138	3,04%
5	48	6	11,9	0,51	66	82,42	-16,42	80,1%	-0,20	41	8,42%

Ritardi di frequenza nella coppia primo e secondo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
8	10	979	214,45	4,57	0	4,57	-4,57	0,0%	-1,00	979	0,47%
3	6	504	159,98	3,15	2	6,12	-4,12	32,7%	-0,67	504	0,63%
6	7	762	171,68	4,44	2	5,70	-3,70	35,1%	-0,65	762	0,58%
11	13	979	272,68	3,59	0	3,59	-3,59	0,0%	-1,00	979	0,37%
2	10	429	214,45	2,00	1	4,57	-3,57	21,9%	-0,78	549	0,47%

*
*
*
*

Ritardi di ciclo di uscita nella coppia primo e secondo numero											
1° numero	2° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
8	10	979	214,45	4,57	0	4,57	-4,57	0,0%	-1,00	979	0,47%
6	7	762	171,68	4,44	2	5,70	-3,70	35,1%	-0,65	762	0,58%
11	13	979	272,68	3,59	0	3,59	-3,59	0,0%	-1,00	979	0,37%
1	10	687	214,45	3,20	3	4,57	-1,57	65,7%	-0,34	687	0,47%
3	6	504	159,98	3,15	2	6,12	-4,12	32,7%	-0,67	504	0,63%
Ciclo massimo storico				4,57							

*
*
*
*
*

Ritardi di frequenza nella coppia quarto e quinto numero											
4° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
40	50	979	231,84	4,22	0	4,22	-4,22	0,0%	-1,00	979	0,43%
42	49	20	198,76	0,10	1	4,93	-3,93	20,3%	-0,80	958	0,50%
40	48	272	231,84	1,17	1	4,22	-3,22	23,7%	-0,76	706	0,43%
45	48	259	159,98	1,62	3	6,12	-3,12	49,0%	-0,51	526	0,63%
39	43	834	251,16	3,32	1	3,90	-2,90	25,7%	-0,74	834	0,40%

*
*
*
*

Ritardi di ciclo di uscita nella coppia quarto e quinto numero											
4° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
40	50	979	231,84	4,22	0	4,22	-4,22	0,0%	-1,00	979	0,43%
44	49	613	171,68	3,57	5	5,70	-0,70	87,7%	-0,12	613	0,58%
39	43	834	251,16	3,32	1	3,90	-2,90	25,7%	-0,74	834	0,40%
38	42	874	272,68	3,21	1	3,59	-2,59	27,9%	-0,72	874	0,37%
40	49	722	231,84	3,11	2	4,22	-2,22	47,4%	-0,53	722	0,43%
Ciclo massimo storico				4,82							

*
*
*
*
*

Ritardi di frequenza nella coppia primo e ultimo numero											
1° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
9	50	979	323,72	3,02	0	3,02	-3,02	0,0%	-1,00	979	0,31%
7	50	508	272,68	1,86	1	3,59	-2,59	27,9%	-0,72	508	0,37%
2	48	272	214,45	1,27	2	4,57	-2,57	43,8%	-0,56	526	0,47%
1	40	979	388,34	2,52	0	2,52	-2,52	0,0%	-1,00	979	0,26%
5	41	979	521,86	1,88	0	1,88	-1,88	0,0%	-1,00	979	0,19%

*
*
*
*
*

Ritardi di ciclo di uscita nella coppia primo e ultimo numero											
1° numero	5° numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
9	50	979	323,72	3,02	0	3,02	-3,02	0,0%	-1,00	979	0,31%
2	43	834	323,72	2,58	2	3,02	-1,02	66,1%	-0,34	834	0,31%
1	40	979	388,34	2,52	0	2,52	-2,52	0,0%	-1,00	979	0,26%
9	49	825	354,07	2,33	3	2,76	0,24	108,5%	0,09	825	0,28%
2	41	878	388,34	2,26	2	2,52	-0,52	79,3%	-0,21	878	0,26%
Ciclo massimo storico				3,02							

*
*
*
*
*

Ritardi di frequenza nella differenza ultimo-primo numero										
Ultimo - primo numero	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
41	22	23,8	0,92	25	41,09	-16,09	60,8%	-0,39	159	4,20%
33	5	25,1	0,20	32	38,96	-6,96	82,1%	-0,18	108	3,98%
31	7	27,5	0,25	30	35,64	-5,64	84,2%	-0,16	173	3,64%
45	50	32,0	1,56	25	30,60	-5,60	81,7%	-0,18	111	3,13%
25	35	41,9	0,84	19	23,38	-4,38	81,3%	-0,19	280	2,39%
Ciclo massimo storico			6.70							

Ritardi e frequenze di uscita dei numeri pari e dispari											
Numeri pari	Numeri dispari	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
0	5	12	39,88	0,30	22	24,55	-2,55	89,6%	-0,10	137	2,51%
1	4	0	6,70	0,00	180	146,13	33,87	123,2%	0,23	25	14,93%
2	3	6	3,07	1,95	311	318,82	-7,82	97,5%	-0,02	17	32,57%
3	2	5	3,07	1,63	292	318,82	-26,82	91,6%	-0,08	14	32,57%
4	1	2	6,70	0,30	146	146,13	-0,13	99,9%	0,00	36	14,93%
5	0	16	39,88	0,40	28	24,55	3,45	114,1%	0,14	146	2,51%

Ritardi e frequenze di uscita della sequenza dei segni pari e dispari										
Sequenza di uscita P pari D dispari	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
DPDPP	7	26,25	0,27	28	37,30	-9,30	75,1%	-0,25	111	3,81%
DDDDP	38	32,21	1,18	22	30,39	-8,39	72,4%	-0,28	118	3,10%
PDPDP	10	26,25	0,38	29	37,30	-8,30	77,7%	-0,22	105	3,81%
PDDPP	13	32,21	0,40	23	30,39	-7,39	75,7%	-0,24	196	3,10%
PPDD	5	39,88	0,13	18	24,55	-6,55	73,3%	-0,27	141	2,51%
Ciclo massimo storico			6.43	Ritardo massimo storico			207			

Coppie di numeri non usciti			
1° num.	2° num.	Ciclo usc.	Ciclo att.
1	19	471	2,08
4° num.	5° num.	Ciclo usc.	Ciclo att.
40	50	232	4,22

Somma dei ritardi		
Minima	Attuale	Massima
334	415	1320

8%

Confronto con concorso precedente			
Ripetiz.	Effettivo	Teorico	Diff.
0	568	563,95	4,05
1	333	343,87	-10,9
2	73	65,50	7,50
3	4	4,57	-0,57

1° numero	5° numero	Ciclo di uscita	Ciclo attuale
1	40	388	2,52
1	32	921	1,06
1	28	1.593	0,61
2	36	647	1,51
2	33	921	1,06
2	31	1.196	0,82
2	26	2.597	0,38
3	33	1.047	0,94
3	27	2.597	0,38
3	26	3.116	0,31

Le dieci coppie ritardatarie		Ritardo attuale	Ciclo attuale	Freq. effettiva	I dieci massimi ritardi storici
32	50	847	5,70	3	847
1	26	819	5,52	2	819
6	7	762	5,13	2	795
30	42	730	4,92	2	787
25	36	717	4,83	1	776
15	16	702	4,73	5	768
26	33	669	4,51	4	762
33	49	640	4,31	6	746
25	43	624	4,20	3	742
3	25	624	4,20	6	741

**
**

**

Coppie meno frequenti	Frequenza effettiva	Ritardo massimo	Coppie meno frequenti	Frequenza effettiva	Ritardo massimo	Coppie meno frequenti	Frequenza effettiva	Ritardo massimo
24 32	1	SI	9 50	2	SI	24 42	2	
25 36	1	SI	10 50	2	SI	25 33	2	
1 26	2	SI	11 21	2		27 40	2	SI
6 7	2	SI	14 36	2		30 42	2	SI
6 28	2		24 36	2	SI	1 40	3	SI

Somma di numeri usciti meno frequenti											
Somma dei numeri usciti	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita	
134	69	81,57	0,85	5	12,00	-7,00	41,7%	-0,58	462	1,23%	
109	314	93,70	3,35	5	10,45	-5,45	47,9%	-0,52	475	1,07%	
97	747	123,90	6,03	3	7,90	-4,90	38,0%	-0,62	747	0,81%	
172	979	206,59	4,74	0	4,74	-4,74	0,0%	-1,00	979	0,48%	
138	39	84,14	0,46	7	11,63	-4,63	60,2%	-0,40	353	1,19%	
151	51	103,47	0,49	5	9,46	-4,46	52,8%	-0,47	389	0,97%	
Massimo ciclo storico										7,47	

*
*

Differenza di coppie di numeri in posizione adiacente meno frequenti											
Posizione	Differenza	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
2° - 1°	12	8	28,7	0,28	24	34,11	-10,11	70,4%	-0,30	119	3,48%
3° - 2°	4	25	13,0	1,93	59	75,40	-16,40	78,2%	-0,22	52	7,70%
4° - 3°	1	3	10,0	0,30	86	97,90	-11,90	87,8%	-0,12	52	10,00%
5° - 4°	12	94	28,7	3,27	23	34,11	-11,11	67,4%	-0,33	129	3,48%

Coppie di numeri meno frequenti con differenza meno frequente											
Coppia di numeri		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
41	42	979	209,0	4,69	0	4,69	-4,68	0%	-1,00	979	0,48%
1	13	306	184,6	1,66	1	5,30	-4,30	19%	-0,81	672	0,54%
13	17	979	245,6	3,99	0	3,99	-3,98	0%	-1,00	979	0,41%
45	46	979	248,9	3,93	0	3,93	-3,93	0%	-1,00	979	0,40%
24	28	979	249,1	3,93	0	3,93	-3,93	0%	-1,00	979	0,40%
25	29	979	257,1	3,81	0	3,81	-3,81	0%	-1,00	979	0,39%
6	18	979	272,7	3,59	0	3,59	-3,59	0%	-1,00	979	0,37%
42	43	748	215,3	3,47	1	4,55	-3,54	22%	-0,78	748	0,46%

*
*
*
*
*
*
*

Somma di coppie di numeri meno frequenti											
Posizione	Somma	Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1° + 2°	28	48	42,3	1,13	16	23,13	-7,13	69,2%	-0,31	294	2,36%
2° + 3°	45	103	43,8	2,35	13	22,34	-9,34	58,2%	-0,42	212	2,28%
3° + 4°	53	102	47,2	2,16	11	20,72	-9,72	53,1%	-0,47	199	2,12%
4° + 5°	91	20	36,8	0,54	16	26,62	-10,62	60,1%	-0,40	331	2,72%
1° + 5°	33	795	126,1	6,30	2	7,76	-5,76	25,8%	-0,74	795	0,79%

*

Coppie di numeri meno frequenti con somma meno frequente											
Coppia di numeri		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
42	49	20	198,8	0,10	1	4,93	-3,92	20%	-0,80	958	0,50%
13	15	631	214,4	2,94	1	4,57	-3,56	22%	-0,78	631	0,47%
12	16	72	231,8	0,31	1	4,22	-3,22	24%	-0,76	906	0,43%
20	25	250	245,7	1,02	1	3,99	-2,98	25%	-0,75	728	0,41%
26	27	788	252,2	3,12	1	3,88	-2,88	26%	-0,74	788	0,40%
7	21	979	354,1	2,76	0	2,76	-2,76	0%	-1,00	979	0,28%
44	47	42	171,7	0,24	3	5,70	-2,70	53%	-0,47	595	0,58%
19	26	778	277,8	2,80	1	3,52	-2,52	28%	-0,72	778	0,36%

*
*
*
*

Ritardi e frequenze di uscita della serie dei multipli di 5											
Sequenza di uscita		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
1130		93	176,56	0,53	1	5,54	-4,54	18,0%	-0,82	885	0,57%
3020		979	392,36	2,50	0	2,50	-2,50	0,0%	-1,00	979	0,25%
1211		13	47,08	0,28	13	20,79	-7,79	62,5%	-0,37	168	2,12%
11012		12	47,08	0,25	14	20,79	-6,79	67,3%	-0,33	173	2,12%
21110		105	47,08	2,23	14	20,79	-6,79	67,3%	-0,33	126	2,12%
Ciclo massimo storico										6,71	

-21

Ritardi e frequenze di uscita della serie delle decine											
Sequenza di uscita		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
230		979	392,36	2,50	0	2,50	-2,50	0,0%	-1,00	979	0,25%
2030		979	392,36	2,50	0	2,50	-2,50	0,0%	-1,00	979	0,25%
221		65	104,63	0,62	5	9,36	-4,36	53,4%	-0,47	475	0,96%
10121		27	47,08	0,57	15	20,79	-5,79	72,1%	-0,28	225	2,12%
2111		103	47,08	2,19	16	20,79	-4,79	76,9%	-0,23	195	2,12%
Ciclo massimo storico										5,56	

*
*

Ritardi e frequenze di uscita delle coppie di numeri consecutivi											
Coppia di numeri		Ritardo attuale	Ciclo di uscita	Ciclo attuale	Frequenza effettiva	Frequenza teorica	Freq. eff. - teor.	Freq. eff. / teor.	(eff-teo) / teo	Ritardo massimo	Probabilità di uscita
6	7	762	122,50	6,22	2	7,99	-5,99	25,0%	-0,75	762	0,82%
15	16	702	122,50	5,73	5	7,99	-2,99	62,6%	-0,37	702	0,82%
38	39	301	122,50	2,46	7	7,99	-0,99	87,6%	-0,12	307	0,82%
14	15	284	122,50	2,32	6	7,99	-1,99	75,1%	-0,25	284	0,82%
48	49	271	122,50	2,21	7	7,99	-0,99	87,7%	-0,12	312	0,82%
Ciclo massimo storico										6,22	

*
*
-6
*

C'è molto materiale su cui lavorare, cominciando dalle combinazioni ancora non uscite.

La coppia di primi numeri 8 e 10 ha un ciclo di 4,57, raggiungendo il massimo per questo tipo di combinazioni. Puntando su questi due numeri fissi le combinazioni passano da oltre due milioni a 9.880 con una riduzione del 99,5%.

Analogo discorso per la coppia primo e ultimo 9 50 che con un ciclo di 3,02 ha anch'essa raggiunto il massimo storico; anche in questo caso le combinazioni passano da oltre due milioni a 9.880 con una riduzione del 99,5%.

Anche la coppia in quarta e quinta posizione 40 50 non è ancora uscita e giocandola fissa le combinazioni passano da oltre due milioni a 9.139 con una riduzione del 99,6%.

La coppia 32 50 ha raggiunto il massimo ciclo di ritardi e presto si farà vedere, così come la coppia di numeri consecutivi 6 e 7.

Quando si presenta l'occasione, puntando solo sui numeri dispari o solo sui pari le combinazioni scendono a 53.130 con una riduzione del 97,5%.

Un'ultima informazione: la coppia formata dal secondo e terzo numero estratto non si è ancora mai ripetuta, arrivando ad un ciclo di ritardi di 3,78; da tenere sott'occhio.

Questo è solo un assaggio delle informazioni utili che possono essere ricavate dalla prima componente della lotteria.

Per quanto riguarda gli euronumeri, i due numeri su dodici da indovinare, le estrazioni di riferimento sono circa cinquecento, perché vengono prese in considerazione solamente quelle dal marzo 2022 in poi, quando gli euronumeri sono passati da 10 a 12 per rendere più impegnativo il pronostico.

Tuttavia il numero ristretto di combinazioni possibili – 66 – fa sì che si possano ottenere molte informazioni utili per puntare a centrare la coppia di euronumeri.

Tra le due lotterie, certamente la più importante è quella dei cinque numeri, perché solo indovinandoli tutti si accede alle vincite importanti, ma prendere l'abitudine di centrare almeno uno dei due euronumeri offre se non altro una buona possibilità di riprendersi le somme giocate e finanziare le proprie puntate con le vincite di categoria inferiore.

Di seguito alcuni report sugli euronumeri:

Distribuzione degli euronumeri usciti (da quando sono stati portati a 12)

Aggiornamento 07/08/2026

Ultimi numeri usciti: 5 7

Numeri	Presenze	1° <-> 2°	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Totale	Presenze teoriche	Differenza	Rapporto
1	77	1	7	8	4	11	8	5	3	8	8	9	6	77	76,00	1,00	101%
2	70	2		10	3	6	10	6	5	9	4	6	4	63	69,09	-6,09	91%
3	87	3			8	11	4	9	4	11	9	5	8	69	62,18	6,82	111%
4	66	4				8	2	4	6	8	9	7	7	51	55,27	-4,27	92%
5	94	5					9	6	9	10	10	5	9	58	48,36	9,64	120%
6	77	6						10	8	5	2	7	12	44	41,45	2,55	106%
7	78	7							12	4	8	4	10	38	34,55	3,45	110%
8	67	8								5	4	4	7	20	27,64	-7,64	72%
9	73	9									4	4	5	13	20,73	-7,73	63%
10	75	10										8	9	17	13,82	3,18	123%
11	65	11											6	6	6,91	-0,91	87%
12	83	Totale	7	18	15	36	33	40	47	60	58	59	83	456	6,91		
		Presenze teoriche	6,91	13,82	20,73	27,64	34,55	41,45	48,36	55,27	62,18	69,09	76,00	6,91			
		Differenza	0,09	4,18	-5,73	8,36	-1,55	-1,45	-1,36	4,73	-4,18	-10,09	7,00				
		Rapporto	101%	130%	72%	130%	96%	96%	97%	109%	93%	85%	109%				

Numeri	Ritardo attuale	Ritardo massimo	Ritardi per posizione				In ordine di ciclo attuale			Confronto con estrazione precedente					Ciclo 1 pos	Ciclo 2 pos
			Ritardo 1^ pos.	Ritardo massimo	Ritardo 2^ pos.	Ritardo massimo	Ciclo	Numero	Posizione		Prob. Uscita	Uscite effettive	Uscite teoriche	Diff.		
1	1	28	1	28			3,73	4	2	0	68,2%	309	310,23	-1,23	0,17	
2	6	24	6	28	53	179	2,36	6	1	1	30,3%	137	137,88	-0,88	0,91	0,80
3	7	17	7	19	9	97	2,30	11	1	2	1,5%	9	6,89	2,11	0,95	0,27
4	2	27	2	52	82	100	1,83	8	Tutte						0,24	3,73
5	0	20	0	39	3	46	1,17	11	Tutte						0,00	0,18
6	2	41	26	41	2	58	1,17	8	2						2,36	0,15
7	0	23	4	57	0	42									0,30	0,00
8	11	20	17	66	11	41									1,03	1,17
9	6	25	16	73	6	29									0,73	0,73
10	4	28	21	89	4	29									0,64	0,55
11	7	25	152	152	7	30									2,30	1,06
12	1	24			1	24										0,17

Numero	Numeri successivi		Distribuzione		Differenza tra	
	al 5	al 7	teorica		effettiva e teorica	
1	6		9,5		-3,5	0,0
2	11	1	8,6	0,6	2,4	0,4
3	8	1	7,8	1,2	0,2	-0,2
4	10	4	6,9	1,8	3,1	2,2
5	3	2	6,0	2,4	-3,0	-0,4
6	6	3	5,2	3,0	0,8	0,0
7	7	3	4,3	3,5	2,7	-0,5
8	3	5	3,5	4,1	-0,5	0,9
9	0	5	2,6	4,7	-2,6	0,3
10	3	4	1,7	5,3	1,3	-1,3
11	0	4	0,9	5,9	-0,9	-1,9
12		7		6,5	0,0	0,5

Somma e differenza dei due euronumeri									
Somma	Teorica	Effettiva	Eff-Teo	Coeff	Differenza	Teorica	Effettiva	Eff-Teo	Coeff
3	6,91	7	0,09	0,013	1	76,00	87	11,00	0,126
4	6,91	8	1,09	0,136	2	69,09	59	-10,09	-0,171
5	13,82	14	0,18	0,013	3	62,18	49	-13,18	-0,269
6	13,82	14	0,18	0,013	4	55,27	59	3,73	0,063
7	20,73	22	1,27	0,058	5	48,36	53	4,64	0,087
8	20,73	26	5,27	0,203	6	41,45	47	5,55	0,118
9	27,64	21	-6,64	-0,316	7	34,55	37	2,45	0,066
10	27,64	24	-3,64	-0,152	8	27,64	24	-3,64	-0,152
11	34,55	34	-0,55	-0,016	9	20,73	22	1,27	0,058
12	34,55	36	1,45	0,040	10	13,82	13	-0,82	-0,063
13	41,45	48	6,55	0,136	11	6,91	6	-0,91	-0,152
14	34,55	36	1,45	0,040					
15	34,55	42	7,45	0,177					
16	27,64	18	-9,64	-0,535					
17	27,64	29	1,36	0,047					
18	20,73	20	-0,73	-0,036					
19	20,73	18	-2,73	-0,152					
20	13,82	11	-2,82	-0,256					
21	13,82	13	-0,82	-0,063					
22	6,91	9	2,09	0,232					
23	6,91	6	-0,91	-0,152					

Se con le informazioni sulla parte di lotteria con i cinque numeri si cerca di fornire una previsione di medio-breve periodo, con questo report si vuole offrire uno strumento efficace per pronosticare i due euronumeri per l'estrazione successiva.

L'azione informativa sugli euronumeri opera sia sulla posizione che sulla loro combinazione.

Alcune considerazioni: sebbene il numero 8 sia quello col maggiore ritardo, non compare in nessun altro alert.

Il 9 in prima posizione e il 4 in seconda posizione hanno delle frequenze molto basse rispetto agli altri numeri nelle rispettive posizioni.

Nella prima posizione, tra i numeri usciti nell'estrazione successiva al 5, il 9 non è mai uscito, ma il numero 1, sebbene sia uscito già sei volte, è una scelta preferibile per la sua maggiore distanza rispetto alla frequenza teorica.

In seconda posizione, tra i numeri usciti nell'estrazione successiva al 7, spicca solo il numero 11, seguito dal 10, per lo stesso motivo.

Con queste ed altre informazioni si può effettuare un intervento sugli euronumeri a livello chirurgico, che non sempre produce il risultato desiderato, ma certamente fornisce un riscontro superiore alla media.

La strategia



Abbiamo conosciuto le caratteristiche di tutti i giochi numerici disponibili, abbiamo realizzato dei files che contengono lo storico di ogni lotteria e abbiamo prodotto dei rapporti che sintetizzano le informazioni sulle estrazioni e forniscono suggerimenti per le nostre puntate.

Cosa ci manca ancora per affrontare il Drago?

Una buona strategia e delle armi affilate.

Partendo dalle “armi”, faccio riferimento a strumenti che consentano di puntare all’obiettivo tenendo conto del tempo a disposizione, del budget, della finalità e dell’esperienza maturata in questo settore.

Per prima cosa deve essere chiara la finalità del tuo gioco, ci sono strumenti pensati per guadagnare piccole somme e altri per puntare in alto.

Se stai pensando di toglierti qualche soddisfazione inseguendo un ritardatario o un ambo al Lotto, ti basta un semplice foglio di calcolo dove impostare l'obiettivo e la durata del percorso per avere un ritorno del ciclo di puntate da effettuare.

Ad esempio, voglio puntare sul 16 in quinta posizione sulla ruota di Venezia, che attualmente è il secondo maggior ritardo di posizione di sempre su tutte le ruote, voglio vincere 100 euro netti e sono disposto a seguirlo per 40 turni; questo è lo schema:

Estrazione	Puntata	Ricavo in caso di uscita	Spesa totale	Guadagno netto
1	2,00	103,40	2,00	101,40
2	2,50	129,25	4,50	124,75
3	2,50	129,25	7,00	122,25
4	2,50	129,25	9,50	119,75
5	2,50	129,25	12,00	117,25
6	2,50	129,25	14,50	114,75
7	2,50	129,25	17,00	112,25
8	2,50	129,25	19,50	109,75
9	2,50	129,25	22,00	107,25
10	2,50	129,25	24,50	104,75
11	2,50	129,25	27,00	102,25
12	3,00	155,10	30,00	125,10
13	3,00	155,10	33,00	122,10
14	3,00	155,10	36,00	119,10
15	3,00	155,10	39,00	116,10
16	3,00	155,10	42,00	113,10
17	3,00	155,10	45,00	110,10
18	3,00	155,10	48,00	107,10
19	3,00	155,10	51,00	104,10
20	3,00	155,10	54,00	101,10
21	3,50	180,95	57,50	123,45
22	3,50	180,95	61,00	119,95
23	3,50	180,95	64,50	116,45
24	3,50	180,95	68,00	112,95
25	3,50	180,95	71,50	109,45
26	3,50	180,95	75,00	105,95
27	3,50	180,95	78,50	102,45
28	4,00	206,80	82,50	124,30
29	4,00	206,80	86,50	120,30
30	4,00	206,80	90,50	116,30
31	4,00	206,80	94,50	112,30
32	4,00	206,80	98,50	108,30
33	4,00	206,80	102,50	104,30

34	4,00	206,80	106,50	100,30
35	4,50	232,65	111,00	121,65
36	4,50	232,65	115,50	117,15
37	4,50	232,65	120,00	112,65
38	4,50	232,65	124,50	108,15
39	4,50	232,65	129,00	103,65
40	5,00	258,50	134,00	124,50

Oppure voglio vincere 500 euro puntando sull'ambo 16 42 sulla ruota di Roma, che è quello col maggiore ritardo su tutte le ruote, inseguendolo per 100 estrazioni:

Estrazione	Puntata	Ricavo in caso di uscita	Spesa totale	Guadagno netto
1	2,50	587,50	2,50	585,00
2	2,50	587,50	5,00	582,50
3	2,50	587,50	7,50	580,00
4	2,50	587,50	10,00	577,50
5	2,50	587,50	12,50	575,00
6	2,50	587,50	15,00	572,50
7	2,50	587,50	17,50	570,00
8	2,50	587,50	20,00	567,50
9	2,50	587,50	22,50	565,00
10	2,50	587,50	25,00	562,50
11	2,50	587,50	27,50	560,00
12	2,50	587,50	30,00	557,50
13	2,50	587,50	32,50	555,00
14	2,50	587,50	35,00	552,50
15	2,50	587,50	37,50	550,00
16	2,50	587,50	40,00	547,50
17	2,50	587,50	42,50	545,00
18	2,50	587,50	45,00	542,50
19	2,50	587,50	47,50	540,00
20	2,50	587,50	50,00	537,50
21	2,50	587,50	52,50	535,00
22	2,50	587,50	55,00	532,50
23	2,50	587,50	57,50	530,00
24	2,50	587,50	60,00	527,50
25	2,50	587,50	62,50	525,00
26	2,50	587,50	65,00	522,50
27	2,50	587,50	67,50	520,00
28	2,50	587,50	70,00	517,50
29	2,50	587,50	72,50	515,00
30	2,50	587,50	75,00	512,50
31	2,50	587,50	77,50	510,00
32	2,50	587,50	80,00	507,50
33	2,50	587,50	82,50	505,00
34	2,50	587,50	85,00	502,50
35	3,00	705,00	88,00	617,00

36	3,00	705,00	91,00	614,00
37	3,00	705,00	94,00	611,00
38	3,00	705,00	97,00	608,00
39	3,00	705,00	100,00	605,00
40	3,00	705,00	103,00	602,00
41	3,00	705,00	106,00	599,00
42	3,00	705,00	109,00	596,00
43	3,00	705,00	112,00	593,00
44	3,00	705,00	115,00	590,00
45	3,00	705,00	118,00	587,00
46	3,00	705,00	121,00	584,00
47	3,00	705,00	124,00	581,00
48	3,00	705,00	127,00	578,00
49	3,00	705,00	130,00	575,00
50	3,00	705,00	133,00	572,00
51	3,00	705,00	136,00	569,00
52	3,00	705,00	139,00	566,00
53	3,00	705,00	142,00	563,00
54	3,00	705,00	145,00	560,00
55	3,00	705,00	148,00	557,00
56	3,00	705,00	151,00	554,00
57	3,00	705,00	154,00	551,00
58	3,00	705,00	157,00	548,00
59	3,00	705,00	160,00	545,00
60	3,00	705,00	163,00	542,00
61	3,00	705,00	166,00	539,00
62	3,00	705,00	169,00	536,00
63	3,00	705,00	172,00	533,00
64	3,00	705,00	175,00	530,00
65	3,00	705,00	178,00	527,00
66	3,00	705,00	181,00	524,00
67	3,00	705,00	184,00	521,00
68	3,00	705,00	187,00	518,00
69	3,00	705,00	190,00	515,00
70	3,00	705,00	193,00	512,00
71	3,00	705,00	196,00	509,00
72	3,00	705,00	199,00	506,00
73	3,00	705,00	202,00	503,00
74	3,50	822,50	205,50	617,00
75	3,50	822,50	209,00	613,50
76	3,50	822,50	212,50	610,00
77	3,50	822,50	216,00	606,50
78	3,50	822,50	219,50	603,00
79	3,50	822,50	223,00	599,50
80	3,50	822,50	226,50	596,00
81	3,50	822,50	230,00	592,50
82	3,50	822,50	233,50	589,00
83	3,50	822,50	237,00	585,50
84	3,50	822,50	240,50	582,00
85	3,50	822,50	244,00	578,50
86	3,50	822,50	247,50	575,00
87	3,50	822,50	251,00	571,50
88	3,50	822,50	254,50	568,00

89	3,50	822,50	258,00	564,50
90	3,50	822,50	261,50	561,00
91	3,50	822,50	265,00	557,50
92	3,50	822,50	268,50	554,00
93	3,50	822,50	272,00	550,50
94	3,50	822,50	275,50	547,00
95	3,50	822,50	279,00	543,50
96	3,50	822,50	282,50	540,00
97	3,50	822,50	286,00	536,50
98	3,50	822,50	289,50	533,00
99	3,50	822,50	293,00	529,50
100	3,50	822,50	296,50	526,00

Questi sono semplici schemi dove sono previste giocate crescenti a fronte di un obiettivo fisso, in cui l'unica incognita è l'uscita della combinazione che stiamo seguendo. Il giocatore poco esperto non sarà in grado di bilanciare il proprio budget con le aspettative di uscita e potrà trovarsi in difficoltà quando la combinazione dovesse tardare ad uscire oltre le aspettative.

Basti pensare al famoso 53 sulla ruota nazionale che è uscito dopo ben 257 estrazioni, quando il massimo ritardatario assoluto dell'epoca era uscito dopo 210 turni; chi si fosse trovato a puntare sul 53 quando aveva accumulato un ritardo di 180 estrazioni avrebbe seguito uno schema di 40 puntate con una certa fiducia, trovandosi poi a dover inseguire quel ritardatario per un tempo indeterminato per non perdere tutto quello che aveva puntato.

A quell'epoca molte persone sono entrate in un territorio inesplorato, senza riferimenti, dovendo scegliere se abbandonare il campo di battaglia o proseguire fino all'ultimo, andando oltre il proprio budget e rischiando un bagno di sangue.

In questo tipo di giochi nulla è certo, si può aver ragione 99 volte su 100 ma l'ultima ti può portare via tutto se non sei lucido, preparato e disposto a perdere per non affondare.

Guarda che succede se si vuole seguire per 20 turni un singolo numero ritardatario per vincere 100 euro alla sua uscita:

Estrazione	Puntata	Ricavo in caso di uscita	Spesa totale	Guadagno netto
1	10,50	110,86	10,50	100,36
2	12,00	126,70	22,50	104,20
3	13,00	137,26	35,50	101,76
4	14,50	153,09	50,00	103,09
5	16,00	168,93	66,00	102,93
6	17,50	184,77	83,50	101,27
7	19,50	205,88	103,00	102,88
8	21,50	227,00	124,50	102,50
9	23,50	248,11	148,00	100,11
10	26,00	274,51	174,00	100,51
11	29,00	306,18	203,00	103,18
12	32,00	337,86	235,00	102,86
13	35,50	374,81	270,50	104,31
14	39,00	411,77	309,50	102,27
15	43,00	454,00	352,50	101,50
16	47,50	501,51	400,00	101,51
17	52,50	554,30	452,50	101,80
18	58,00	612,37	510,50	101,87
19	64,00	675,72	574,50	101,22
20	71,00	749,62	645,50	104,12

In questo schema non ci sono in gioco pochi euro come nei precedenti, perché il singolo numero paga molto meno dell'estratto determinato o dell'ambo, quindi per stare al passo occorre incrementare le puntate in maniera significativa, col rischio di trovarsi a giocare in breve tempo cifre importanti.

L'evoluzione delle puntate in queste tabelle ricorda la Martingala, una tecnica di scommesse progettata per un gioco alla pari, tipo testa o croce, o pari e dispari alla roulette, in cui il giocatore vince la puntata se lanciando una moneta esce testa e perde se esce croce; la strategia prevede che il giocatore raddoppi la giocata dopo ogni perdita, in modo che con la prima vincita vada a recuperare tutte le perdite precedenti e guadagni un profitto pari alla puntata originale.

Dal momento che quasi sicuramente un giocatore alla fine capovolgerà la testa, questa strategia lo fa guadagnare matematicamente a condizione che abbia una ricchezza infinita e non ci siano limiti ai soldi guadagnati in una singola puntata; tuttavia, nessun giocatore possiede una ricchezza infinita e la crescita esponenziale delle puntate può mandare in bancarotta i giocatori sfortunati che hanno scelto di utilizzare la Martingala.

Non nascondo la mia preferenza per la categoria ERBOTTO, con qualche strizzatina d'occhio a MICAMALE, perché, a mio personale parere, giocare per vincere due spicci che non ti cambiano la vita, ma anzi mettono a rischio dei capitali senza che te ne renda conto, non vale la pena.

Nelle lotterie in cui si vince dal mezzo milione in su occorre affrontare un numero di combinazioni veramente importante, dalle 600 mila del VinciCasa, alle 622 milioni del SuperEnalotto.

La strategia che suggerisco per affrontare questi giganti è quella in primis di ridurre le combinazioni attraverso le informazioni della reportistica, cercando quei numeri o quegli abbinamenti destinati ad uscire in un tempo ragionevole per via del loro forte ritardo o della loro bassa frequenza.

Il tempo ragionevole è una variabile che non si riesce a controllare, ci sono combinazioni che è più probabile che escano rispetto ad altre, ma sui tempi di uscita alzo le mani.

Questo mi porta a fare una considerazione di carattere finanziario, sul budget a disposizione e sulle aspettative di ritorno economico. Nelle lotterie con premi sostanziosi non bisogna fissarsi sui soldi che si possono perdere, che detta così suona

male, ma il senso è che il budget da stanziare per una combinazione da seguire deve essere tale da non mettere in pericolo la propria stabilità economica, in altre parole se dovessi perdere quello che sto puntando non succede nulla a me e alla mia famiglia.

D'altronde questo si fa anche in altre situazioni, quando ad esempio si acquista una polizza che paga un capitale in caso di morte, si sa che il premio della polizza è a fondo perduto, si spera, ma lo si attua con coscienza per garantire sicurezza economica, oppure quando si spendono tanti soldi per divertirsi al luna park o passare una serata pizza + cinema.

Le lotterie vanno affrontate con questo spirito, come un professionista, lucido e cosciente del percorso che intende intraprendere.

Il giocatore professionale si chiede:

- Cosa voglio ottenere da questa lotteria?
- Quale cifra soddisfa le mie necessità?
- Qual è lo strumento più conveniente per ottenerla?
- Di cosa ho bisogno per agire?
- Qual è il mio budget?
- Chi posso coinvolgere nel progetto?

La mia personale risposta a queste domande è che voglio ottenere una somma tale da rendere liberi i miei due figli dal dover lavorare, quindi si parla di qualche milione di euro, più specificatamente di una rendita di almeno diecimila euro netti al mese per ciascuno che provenga dall'investimento della vincita; quindi, procedendo a ritroso, 20.000 euro al mese fanno 240.000 euro l'anno che derivino dalle cedole di un investimento sicuro in BTP al 3% annuo netto, per cui parliamo di una vincita netta di 8 milioni di euro ($8.000.000 \times 0,03 = 240.000$).

Questa si realizza con il SuperEnalotto o con l'EuroJackpot, le due lotterie della categoria ERBOTTO e rappresentano proprio l'importo minimo del jackpot al netto delle tasse.

A questo punto sorge spontanea la domanda: volendo realizzare una vincita multimilionaria, conviene puntare sul Superenalotto o sull'Eurojackpot?

Come abbiamo visto, la probabilità di centrare il "sei" al SuperEnalotto è una su 622.614.630 (le combinazioni di 6 numeri su 90) mentre quella dell'EuroJackpot è una su 139.838.160 (le combinazioni di 5 numeri su 50 associate alle combinazioni di altri 2 numeri su 12); quindi centrare il jackpot al SuperEnalotto è 4,45 volte più difficile che centrarlo all'EuroJackpot.

Di conseguenza, decidere su quale gioco puntare è solo una questione di importo dei rispettivi jackpot; ad esempio, se quello dell'EuroJackpot è di 10 milioni e quello del SuperEnalotto è di 44,5 milioni, le condizioni sono identiche.

Perché il SuperEnalotto sia statisticamente più conveniente da giocare, il suo jackpot deve essere più alto di 4,45 volte quello dell'EuroJackpot; ad esempio, mentre sto scrivendo il jackpot del SuperEnalotto ha superato i 200 milioni, mentre quello dell'EuroJackpot è ripartito da 10 milioni.

Seguendo contemporaneamente gli sviluppi nel tempo dei due jackpot, si può affermare che generalmente l'EuroJackpot è più conveniente del SuperEnalotto, cresce più rapidamente anche se si "azzerà" con maggiore frequenza.

Per quanto riguarda il budget, non vi è differenza tra le due lotterie: anche se una colonna del SuperEnalotto costa un euro contro i due dell'EuroJackpot, il SuperEnalotto prevede quattro estrazioni settimanali contro le due dell'EuroJackpot;

a parità di budget settimanale stanziato, si acquistano lo stesso numero di colonne per ciascuna lotteria, per quattro o per due estrazioni secondo quella che si sceglie.

Per come sono strutturate le due lotterie, la mia preferenza va all'EuroJackpot, anche se ha un archivio storico meno popolato rispetto al SuperEnalotto; la sua suddivisione in due lotterie più piccole, diverse e indipendenti la rende più accessibile e più divertente da analizzare; inoltre, dopo i dieci milioni dell'obiettivo, la dimensione del jackpot non è così rilevante ai fini della mia scelta.

Le armi del guerriero



Quando bisogna affrontare un avversario così forte in un campo di battaglia ostile, occorre conoscere alla perfezione le sue caratteristiche, avere una strategia ben definita, lucidità e chiarezza d'intenti e delle armi affilatissime.

Le armi alle quali faccio riferimento sono metaforiche, come lo è il Drago, che rappresenta la figura mitologica associata alle milioni di combinazioni da affrontare per ottenere la ricompensa che stiamo cercando.

Le armi convenzionali, per lo meno quelle moderne, hanno dei proiettili e questi rappresentano il budget che abbiamo a disposizione; più colpi riusciamo a sparare al Drago, maggiori possibilità abbiamo di colpirlo nel punto vitale.

Ricordo che il Drago, in questa raffigurazione, non è un avversario cattivo, tranne nei giochi a quota fissa, in quel caso sì, è perfido e maligno perché può perdere la vita se

lo sbanchi. Detta in altro modo il Drago, cioè lo Stato, rischia per davvero nei giochi a quota fissa, per questo, come abbiamo detto, sono così sbilanciati a suo favore. Nelle lotterie come il SuperEnalotto o l'EuroJackpot invece il Drago mangia e vive a prescindere da chi e quanto vince, e rende la competizione difficile e molto remunerativa per attrarre sempre più la sfida dei giocatori e mangiare ancora di più, ma poi che vinciate voi o qualcun altro a lui non frega nulla.

Tornando a parlare dei proiettili, cioè dei colpi che si possono sparare, cioè delle colonne che si possono acquistare con il budget a disposizione, questo è l'argomento più importante perché, diciamocela tutta, se abbiamo la migliore arma del mondo ma poi possiamo sparare un colpo solo, meglio lasciar perdere.

Quindi il giocatore professionale analizza in primis la sua situazione finanziaria e, una volta definito l'obiettivo e lo strumento, leggasi la lotteria migliore, stabilisce il suo budget settimanale.

La settimana è il minimo comune multiplo di tutte le lotterie, all'interno della quale c'è quella che effettua una sola estrazione, chi due, chi quattro, chi ogni giorno, anche più volte al giorno.

Una volta definito il numero di proiettili che abbiamo a disposizione – il budget settimanale – andiamo a cercare l'arma che, con le informazioni che abbiamo, ci consente di spararne il meno possibile per centrare l'obiettivo.

Le armi che prediligo sono i sistemi ridotti con garanzia $n-1$, in parole povere vuol dire che se devo indovinare $n = 5$ numeri, il sistema mi garantisce di fare almeno un 4 se escono i numeri che ho inserito nel sistema.

Nell'EuroJackpot parto dal definire due numeri fissi tra quelli che mi suggerisce il report completo della lotteria, analizzo se ci sono dei numeri da eliminare e poi cerco

nei sistemi ridotti che posseggo quello che fa al caso mio; per gli euronumeri da abbinare scelgo la coppia di numeri che mi suggerisce il report sulla base delle informazioni storiche e di ulteriori analisi approfondite.

I sistemi ridotti sono essenziali per affrontare la potenza del Drago, anche perché i sistemi integrali, dove si giocano le combinazioni di tutti i numeri scelti, sono molto dispendiosi e difficilmente affrontabili da solo o anche in gruppo.

Nel tempo mi sono procurato ed ho realizzato personalmente centinaia di sistemi ridotti per tutte le evenienze e le tasche, di seguito un elenco per le lotterie con cinque numeri estratti:

Garanzia	1	2	3		4			
Numeri/fissi	0	0	0	1	2	0	1	2
9						9		
10			12	3		22	9	
11							14	
12							26	
13				12		87		10
14			10	5			33	11
15		4	16					13
16			35	13		273	105	14
17			47	7		308	140	18
18			51	9		364	140	19
19			59	9		444	147	36
20			71	11		552	164	24
21			85	12		2165	188	41
22			97	14		5773	221	45
23			113	15			262	50
24			129	17			315	56
25			148	18			377	63
26			169	20			442	71
27			190	26			517	50
28			223	31			957	52
29			241	32			2194	59
30	15	30	48	50			3713	113
31				55				70

32			59			70
33			64			78
34			68			81
35			73			89
36			77			92
37			80			100
38			86			165
39			88			170
40	20		95			176
41			99	13		183
42			102			191
43			107			200
44			113			210
45			119			221
46			127			233
47			135			246
48			143			260
49			145			275
50			155			291
51						308
52						326

Questa è una tabella pivot riepilogativa dei sistemi con le loro caratteristiche.

Ad esempio il numero 24 segnato in giallo rappresenta il numero di colonne per un sistema con garanzia del 4, con 2 fisse e 20 numeri da giocare, compresi i due fissi; il numero 50 segnato in azzurro rappresenta il numero di colonne a giocare per un sistema con garanzia del 3, con una fissa e 30 numeri da giocare, compreso il numero fisso.

Tornando agli esempi del capitolo precedente, volendo puntare sulla coppia di primi due numeri 8 e 10 rimangono altre tre posizioni da riempire su cui possono uscire i 40 numeri restanti; sulla base di queste informazioni possiamo giocare un sistema ridotto con garanzia del 4, con le due fisse, con 42 numeri totali che prevede 191 colonne.

Sono tante da affrontare da solo, ma sempre meno del sistema integrale di 9.880 combinazioni.

La reportistica completa fornisce sicuramente dei numeri da eliminare con una certa fiducia, per cui si può accedere a sistemi con un costo inferiore.

Un'altra arma a disposizione è quella dei sistemi ridotti condizionati a generazione casuale, mi spiego: in questi sistemi viene dapprima definito un budget, piccolo o grande non importa, poi vengono definite le condizioni, ad esempio i due numeri fissi, e anche altre caratteristiche che deve avere il pronostico, ad esempio in terza posizione eliminare certi numeri, oppure eliminare quelli che hanno un certo ritardo, in modo da assottigliare ancora le combinazioni possibili; una volta definite le condizioni si avvia la generazione casuale condizionata di colonne che includerà nel sistema solamente quelle che soddisfano tutte le condizioni.

Il vantaggio è che giochi la cifra che vuoi e personalizzi al massimo il sistema, ma non c'è nessuna garanzia minima di risultato.

Questo arsenale comprende quindi centinaia di sistemi ridotti per pronostici a cinque, sei, dieci, dodici numeri e un numero illimitato di files dedicati alle singole combinazioni da seguire con sistemi condizionati per ogni lotteria.

Una ulteriore possibilità consiste nel giocare i sistemi a caratura, che si possono trovare sia nei punti vendita che online; questa può essere una soluzione per chi non ha armi o pallottole sufficienti per inseguire il proprio sogno, oppure quando il jackpot è diventato talmente grande che ci si può accontentare anche di una piccola fetta.

Un sistema a caratura è una giocata collettiva in cui un sistema di costo elevato viene diviso in quote uguali, dette cedole. Ogni giocatore compra una quota a prezzo ridotto — solitamente a partire da 5 euro — e, se il sistema vince, divide il premio in base alle

quote possedute. Il pregio consiste nell'accessibilità ad un sistema di centinaia di colonne, mentre il difetto sta nel fatto che non c'è nessun controllo sui numeri giocati generalmente da una ricevitoria.

Un po' come utilizzare un fucile a pallettoni sperando che nella rosa di colpi sparati un po' a caso uno di questi colpisca un organo vitale del Drago, invece di utilizzare un fucile di precisione da cecchino professionista. Ma alle volte i pallettoni raggiungono l'obiettivo, come è capitato nella prima e terza vincita più grande al SuperEnalotto.

L'unione fa la forza, dicono.

Sono d'accordo, a patto che si utilizzino una strategia e un'arma efficaci.

D'altronde, se ci si accontenta di una vincita di una decina di milioni, quando il jackpot cresce a dismisura ha senso creare delle alleanze che moltiplichino le munizioni per giocare dei sistemi importanti.

Al SuperEnalotto si possono giocare dei sistemi integrali fino a 19 numeri, vuol dire che se i sei numeri usciti fanno parte di quelli che hai giocato hai centrato il sei oltre a numerosi premi di categorie inferiori; di seguito il numero di colonne corrispondenti ai numeri giocati in un sistema integrale:

Numeri giocati	Colonne integrali
7	7
8	28
9	84
10	210
11	462
12	924
13	1.716
14	3.003
15	5.005
16	8.008
17	12.376
18	18.564
19	27.132

Senza arrivare al massimo di numeri giocabili, che anche diviso in quote rappresenta un importo decisamente troppo alto, con un certo numero di persone si arriva a giocare 9 – 10 numeri integrali investendo cifre ragionevoli.

Di seguito i sistemi integrali previsti per l'EuroJackpot:

NUMERI GIOCATI	EURONUMERI	COMBINAZIONI	COSTO GIOCATA
6	2	6	12 €
6	3	18	36 €
6	4	36	72 €
6	5	60	120 €
6	6	90	180 €
6	7	126	252 €
6	8	168	336 €
7	2	21	42 €
7	3	63	126 €
7	4	126	252 €
8	2	56	112 €
9	2	126	252 €
10	2	252	504 €

Abbiamo fatto una panoramica su tutti i tipi di armi che possiamo utilizzare per puntare all'obiettivo; se non abbiamo il budget per utilizzare uno strumento idoneo allo scopo, l'idea di unire le forze è molto diffusa e a volte vincente; a patto di stringere un'alleanza con un giocatore professionale che abbia gli strumenti migliori per colpire il Drago.

Il giocatore professionale che vuole moltiplicare gli sforzi con altre persone deve seguire delle regole d'ingaggio.

Ricorda che siamo in un campo di battaglia e se vuoi reclutare altri "soldati" che ti diano una mano a raggiungere l'obiettivo, questi non possono essere degli scappati di casa qualsiasi, ma devono soddisfare dei requisiti rigorosi, prerogative che in primis devono appartenere anche a chi li recluta.

L'alleato che stai cercando per prima cosa deve avere un budget idoneo a seguire il percorso, non può abbandonare il campo di battaglia a metà, lasciando gli altri col cerino in mano; quindi una persona pienamente affidabile, con gli stessi obiettivi e la stessa perseveranza nel volerli raggiungere.

Inoltre deve essere riservato e discreto, se diventa ricco all'improvviso non può spifferare tutto ai quattro venti, quindi con un grande autocontrollo e una buona capacità di passare inosservato; se si viene a sapere che il vostro gruppo ha centrato il sei, vedrete immediatamente all'orizzonte uno sciame di cavallette pronte a dilapidare la vostra vincita.

Deve essere una persona strutturata, di massima fiducia ma possibilmente fuori dal vostro normale giro di abituali frequentazioni, per garantire ulteriormente l'anonimato.

Una volta centrata la vincita non può cambiare immediatamente il tenore di vita comprando case, automobili di lusso, dando nell'occhio con comportamenti difformi dalla normalità; le sanguisughe sono sempre in agguato.

Quindi per riassumere, forte motivazione, solida struttura, affidabilità, riservatezza.

Se non si è preparati a ricevere una grossa somma di denaro, quello che succede dopo può mettere in discussione tutto il lavoro fatto in precedenza.

La storia è piena di persone che, diventate ricche a seguito di una vincita o un'eredità, hanno dilapidato tutto in breve tempo, tornando a stare peggio di prima.

Alcuni dei casi più noti:

Andrew Whittaker vinse 114 milioni di dollari nel 2002 negli Stati Uniti; tra donazioni sconsiderate, furti e cause legali, finì per perdere l'intera somma;

il diciannovenne Michael Carroll vinse quasi 10 milioni di sterline alla National Lottery in Inghilterra nel 2002. Definendosi "un vero vincitore della lotteria della classe operaia", Carroll si è rapidamente destreggiato tra acquisti opulenti, feste sfrenate e generose donazioni di denaro; tuttavia, dieci anni dopo, Carroll aveva perso tutto e tornò a lavorare come netturbino;

Evelyn Adams, del New Jersey, è stata incredibilmente fortunata, vincendo la lotteria non una ma due volte negli anni '80, per un totale di circa 5,4 milioni di dollari; purtroppo, il desiderio di tentare la sorte al casinò e l'abitudine di fare prestiti ad amici e parenti la portarono, nel tempo, a trovarsi in gravi difficoltà finanziarie;

Willie Hurt del Michigan vinse 3,1 milioni di dollari alla lotteria nel 1989, ma, nel giro di due anni, il suo matrimonio si distrusse e la sua fortuna finì in preda alla dipendenza da droghe e alla spesa spericolata; così finì per perdere tutti i suoi soldi, trovandosi a fronteggiare accuse legali e altri problemi personali;

Janite Lee, una immigrata sudcoreana residente nel Missouri, vinse 18 milioni di dollari nel 1993. Generosa fino all'estremo, distribuì milioni a enti di beneficenza, istituzioni educative e politici; tuttavia, le sue spese superarono di gran lunga il suo patrimonio netto, portandola a dichiarare bancarotta meno di un decennio dopo la sua grande vincita;

La coppia della Florida, Alex e Rhoda Toth, vinse 13 milioni di dollari nel 1990. Dopo aver scelto di ricevere il denaro in rate mensili, i Toth iniziarono una vita di lusso, ma il loro denaro finì rapidamente, complice una cattiva gestione e uno stile di vita insostenibile. Con il tempo, si trovarono sommersi dai debiti e con problemi legali legati a frodi fiscali;

Sharon Tirabassi vinse oltre 10 milioni di dollari canadesi e li esaurì in dieci anni tra regali, case e auto di lusso, tornando a vivere in affitto;

Callie Rogers, la più giovane vincitrice britannica della lotteria a 16 anni con 1,9 milioni di sterline, ha speso tutto in feste, droga e regali, ritrovandosi senza nulla;

la testimonianza di Timothy Schultz, che ha vinto un premio importante nel 1999, quasi 26 milioni di euro con il jackpot Powerball. Lui non ha perso i soldi della vincita, ma ha raccontato di essere stato sommerso da "pile" di lettere di persone che gli chiedevano soldi; il problema è che era molto difficile per lui fidarsi di "persone nuove che incontrava".

Nella maggior parte degli Stati negli USA, i vincitori di questi super jackpot sono costretti per legge a rivelare la propria identità. "Sembrava che alcune persone mi vedessero come una macchina bancomat ambulante e parlante... Il denaro non può risolvere tutto. La nostra salute non dovrebbe mai essere data per scontata. Il denaro può certamente aiutare, ma non può sistemare tutto".

"Le persone possono reagire diversamente a una vincita così importante e ci sono stati numerosi esempi di individui in tutto il mondo che hanno scialacquato rapidamente grandi somme di denaro." Schultz ha detto che lo shock per una vincita simile può "far crescere a dismisura la personalità delle persone".

"Se sei legato alla chiesa, potresti decidere di costruirla una," ha detto. "Se ami i film, potresti decidere di produrre un film. Se ti piace pescare, potrebbe diventare un hobby a tempo pieno. Le persone spesso diventano versioni più grandi di loro stesse" e in quel caso nasce il pericolo, anche perché gli avvoltoi sono dietro l'angolo.

Le cause principali del fallimento:

- Spese smodate: Acquisti di beni di lusso, ville e auto superiori alle reali possibilità di mantenimento.
- Ottimismo irrazionale: Investimenti finanziari rischiosi o truffe da parte di persone vicine.
- Pressione sociale: Donazioni eccessive a familiari e amici che erodono rapidamente il capitale.

Dove giocare



In Italia il concessionario statale principale per la gestione del Gioco del Lotto, dei Gratta e Vinci e della Lotteria Italia è il gruppo Brightstar Lottery (precedentemente parte del gruppo IGT), che opera sotto la vigilanza dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Altri giochi come il SuperEnalotto sono gestiti da concessionari diversi, come ad esempio Sisal.

I prodotti delle lotterie sono distribuiti attraverso una rete fisica autorizzata di migliaia di punti vendita, tra cui tabaccherie, ricevitorie e bar convenzionati.

Non tutti i punti vendita sono autorizzati a gestire tutte le lotterie.

Per giocare quindi ci si può recare presso un punto vendita autorizzato per la lotteria prescelta oppure puntare online attraverso i siti autorizzati.

Nel tempo sono passato dal recarmi alla classica ricevitoria al giocare esclusivamente online, per una serie di motivi.



Il tempo, innanzitutto. Per giocare in un punto vendita occorre compilare le schedine cartacee, recarsi sul posto, magari fare la fila, specialmente il sabato, controllare che sia andato tutto bene e poi tornare a casa, controllare i risultati e tornare alla ricevitoria in caso di vincita; online ti colleghi al sito, segni i numeri sulla schedina della lotteria e giochi, le vincite vengono pagate immediatamente sul conto, finito qua.

Poi la sicurezza. Anni fa mi è capitato di vincere qualche decina di euro al Lotto, mi sono recato al punto vendita per ritirare la vincita ma la schedina era poco leggibile perché l'inchiostro della stampante era quasi finito e il ricevitore non ha potuto convalidare il risultato, mi ha detto di spedire una raccomandata con la schedina al concessionario per farmi accreditare la vincita, ma ho desistito, troppo sbatti. Quel ricevitore ha guadagnato sulla schedina giocata e poi non è stato in grado di risolvere un problema creato dalla sua stampante. Online invece le vincite sono attribuite sul conto di gioco in tempo reale.

Infine, qualche soldino che torna indietro. Il sito dove gioco mi restituisce mediamente l'1% delle giocate tramite un bonus di fedeltà, oltre ad incentivi tramite altre promozioni in caso di ricarica del conto o di giocata su qualche lotteria. Mi sembra giusto, anche loro, come gli altri punti vendita sul territorio, prendono l'8% di provvigione oltre ad una percentuale per i propri margini ma hanno molte meno spese rispetto ad una ricevitoria tradizionale, per cui dispongono dei fondi necessari per incentivare e fidelizzare il loro sito e il gioco online.

Come riscuotere le vincite



Ce l'abbiamo fatta, abbiamo sconfitto il Drago!!

Ora come facciamo a riscuotere la vincita?

Ogni gioco nel suo regolamento disciplina le modalità di riscossione delle vincite che, in sintesi, si possono trovare anche nei siti dedicati alle singole lotterie.

Le modalità variano a seconda dell'importo vinto, della tipologia di gioco e del luogo dove si è giocato, se in ricevitoria oppure online.

In ogni caso, diversamente dagli Stati Uniti, è assolutamente garantito l'anonimato.

Per i giochi numerici a quota fissa, che ricordo essere il gioco del Lotto, il Fai3 Fai4, il 10eLotto e il MillionDay, le modalità sono le stesse.

Per le giocate effettuate in ricevitoria:

- per importi inferiori a 543,48 euro la vincita può essere ritirata in contanti presso qualsiasi ricevitoria;

- per importi da 543,48 a 2.300 euro si può riscuotere la vincita presso la ricevitoria dove si è giocato oppure prenotando il ritiro presso qualsiasi altra ricevitoria;
- per importi fino a 10.500 euro bisogna prenotare il ritiro presso qualsiasi ricevitoria e fornire i dati del conto verso il quale verrà accreditata la vincita;
- per importi superiori a 10.500 euro occorre presentare lo scontrino vincente presso uno sportello di Banca Intesa oppure all'Ufficio Premi Brightstar Lottery S.p.A. in Viale del Campo Boario 56/d, 00154 Roma, muniti di un documento d'identità valido, del codice fiscale e del modulo di richiesta compilato con i dati e la forma di pagamento preferita

Gli importi si intendono sempre al lordo delle ritenute fiscali.

Per le giocate effettuate online le modalità di riscossione variano in base a due sole fasce di importo:

- le vincite di fascia bassa (fino a 50.000 euro) sono accreditate direttamente sul conto gioco da cui la giocata è stata effettuata e possono essere incassate effettuando un prelievo dal conto attraverso uno dei metodi consentiti dal sito di gioco;
- per le vincite di fascia alta (superiori a 50.000 euro), occorre che il titolare del conto gioco che ha effettuato la giocata vincente faccia personalmente apposita richiesta di riscossione della vincita presso una qualsiasi filiale di Intesa Sanpaolo o direttamente presso l'Ufficio Premi Brightstar Lottery S.p.A. in Viale del Campo Boario 56/d, 00154 Roma, presentando il documento d'identità del titolare del conto gioco, il codice fiscale del titolare di conto gioco e l'ID giocata, ovvero il codice univoco che identifica la combinazione giocata vincente, riportato nel Dettaglio Giocata.

Per i giochi numerici a totalizzatore nazionale, le modalità di riscossione delle vincite sono molto simili. Per le giocate effettuate in ricevitoria:

- per importi inferiori a 520 euro la vincita può essere ritirata in contanti presso qualsiasi ricevitoria;
- per importi da 520 a 5.200 euro si può riscuotere la vincita presso la ricevitoria dove si è giocato;
- per importi da 5.200 a 52.000 euro il vincitore può effettuare una richiesta di bonifico presso i Punti Pagamento Premi di Sisal;
- per importi superiori a 52.000 euro occorre presentare lo scontrino vincente all'Ufficio Premio Sisal di Via Ugo Bassi 6 – 20159 Milano o all'Ufficio Premio Sisal di Via Sacco e Vanzetti, 89 - 00155 Roma.

Per le giocate effettuate on line, le vincite di importo fino a 5.200 euro sono pagate mediante accredito sul conto di gioco eseguito dal gestore del conto. Per le vincite di importo superiore, la riscossione segue le stesse modalità delle giocate effettuate presso i punti di vendita fisici. In questo caso, per richiedere la vincita presso il punto di pagamento di Sisal, il giocatore è tenuto ad esibire un documento di identità valido, il proprio codice fiscale e la stampa del dettaglio della giocata vincente riportante il codice univoco della giocata vincente e il codice di identificazione del proprio conto di gioco.

I termini per la richiesta di pagamento delle vincite sono di 60 giorni dalla pubblicazione delle vincite in Gazzetta Ufficiale, aumentato a 90 giorni per le vincite più importanti.

Il pagamento della vincita sarà effettuato:

- entro 30 giorni solari dalla data di consegna della ricevuta di partecipazione al gioco, per importi inferiori a un milione di euro;
- per importi di almeno a un milione di euro, entro 31 giorni dalla scadenza del termine previsto per la presentazione dei reclami di rivendicazione della vincita, a condizione che non sia stato presentato in merito alcun reclamo.

Questi sono i modi e i tempi per reclamare una vincita alle lotterie che abbiamo preso in esame; per cautela si raccomanda di controllare il regolamento della lotteria interessata in caso di modifiche o aggiornamenti.

Considerazioni finali



Abbiamo visto che giocando a qualunque lotteria si parte da una posizione di svantaggio, più o meno importante a seconda del tipo di gioco.

Il Drago è particolarmente pericoloso quando si tratta dei giochi numerici a quota fissa, perché teoricamente può perdere e quindi giocare a quelle lotterie è molto più penalizzante; nelle altre lotterie la difficoltà consiste nell'alto numero di combinazioni di quei giochi che mettono in palio grosse somme di denaro.

Ripeto, quindi, il mio suggerimento di NON giocare alle lotterie, ma se insisti, segui delle regole precise per portare le probabilità dalla tua parte.

Per affrontare il potente Drago in un campo di battaglia pieno di insidie dovrai prepararti al meglio in diversi settori.

Per prima cosa dovrai conoscere bene tutte le opportunità di gioco, come funzionano, quanto costano e quanto pagano.

Poi dovrai definire i tuoi obiettivi, ossia cosa vuoi ricavare da una lotteria e perché.

A questo punto sceglierai il mezzo più idoneo per il tuo scopo e andrai a recuperare tutte le informazioni sulle estrazioni precedenti.

Con il database andrai a realizzare dei report che ti possano aiutare ad individuare i punti deboli del Drago.

Dovrai definire il tuo budget settimanale, tale da poter essere giocato senza mettere in pericolo la situazione economica della tua famiglia.

Dovrai dotarti di strumenti per ridurre le combinazioni di partenza ad un livello accettabile.

Se il budget non fosse sufficiente, dovrai valutare delle alleanze con persone del tuo stesso profilo.

Se non lo sei già, dovrai diventare lucido, paziente, preciso, professionale.

Dovrai giocare senza aspettative immediate, confidando sulla legge dei grandi numeri, evitando nel percorso lo sconforto di temporanei risultati avversi.

Dopo la grande vincita dovrai essere riservato, prudente, non dare nell'occhio con acquisti esagerati, confonderti con la folla, per non compromettere il risultato di tutto il lavoro fatto.

Allegato – Le combinazioni possibili

	6	5	4	3	2
90	622.614.630	43.949.268	2.555.190	117.480	4.005
89	581.106.988	41.507.642	2.441.626	113.564	3.916
88	541.931.236	39.175.752	2.331.890	109.736	3.828
87	504.981.379	36.949.857	2.225.895	105.995	3.741
86	470.155.077	34.826.302	2.123.555	102.340	3.655
85	437.353.560	32.801.517	2.024.785	98.770	3.570
84	406.481.544	30.872.016	1.929.501	95.284	3.486
83	377.447.148	29.034.396	1.837.620	91.881	3.403
82	350.161.812	27.285.336	1.749.060	88.560	3.321
81	324.540.216	25.621.596	1.663.740	85.320	3.240
80	300.500.200	24.040.016	1.581.580	82.160	3.160
79	277.962.685	22.537.515	1.502.501	79.079	3.081
78	256.851.595	21.111.090	1.426.425	76.076	3.003
77	237.093.780	19.757.815	1.353.275	73.150	2.926
76	218.618.940	18.474.840	1.282.975	70.300	2.850
75	201.359.550	17.259.390	1.215.450	67.525	2.775
74	185.250.786	16.108.764	1.150.626	64.824	2.701
73	170.230.452	15.020.334	1.088.430	62.196	2.628
72	156.238.908	13.991.544	1.028.790	59.640	2.556
71	143.218.999	13.019.909	971.635	57.155	2.485
70	131.115.985	12.103.014	916.895	54.740	2.415
69	119.877.472	11.238.513	864.501	52.394	2.346
68	109.453.344	10.424.128	814.385	50.116	2.278
67	99.795.696	9.657.648	766.480	47.905	2.211
66	90.858.768	8.936.928	720.720	45.760	2.145
65	82.598.880	8.259.888	677.040	43.680	2.080
64	74.974.368	7.624.512	635.376	41.664	2.016
63	67.945.521	7.028.847	595.665	39.711	1.953
62	61.474.519	6.471.002	557.845	37.820	1.891
61	55.525.372	5.949.147	521.855	35.990	1.830
60	50.063.860	5.461.512	487.635	34.220	1.770
59	45.057.474	5.006.386	455.126	32.509	1.711
58	40.475.358	4.582.116	424.270	30.856	1.653
57	36.288.252	4.187.106	395.010	29.260	1.596
56	32.468.436	3.819.816	367.290	27.720	1.540
55	28.989.675	3.478.761	341.055	26.235	1.485
54	25.827.165	3.162.510	316.251	24.804	1.431
53	22.957.480	2.869.685	292.825	23.426	1.378
52	20.358.520	2.598.960	270.725	22.100	1.326
51	18.009.460	2.349.060	249.900	20.825	1.275

50	15.890.700	2.118.760	230.300	19.600	1.225
49	13.983.816	1.906.884	211.876	18.424	1.176
48	12.271.512	1.712.304	194.580	17.296	1.128
47	10.737.573	1.533.939	178.365	16.215	1.081
46	9.366.819	1.370.754	163.185	15.180	1.035
45	8.145.060	1.221.759	148.995	14.190	990
44	7.059.052	1.086.008	135.751	13.244	946
43	6.096.454	962.598	123.410	12.341	903
42	5.245.786	850.668	111.930	11.480	861
41	4.496.388	749.398	101.270	10.660	820
40	3.838.380	658.008	91.390	9.880	780
39	3.262.623	575.757	82.251	9.139	741
38	2.760.681	501.942	73.815	8.436	703
37	2.324.784	435.897	66.045	7.770	666
36	1.947.792	376.992	58.905	7.140	630
35	1.623.160	324.632	52.360	6.545	595
34	1.344.904	278.256	46.376	5.984	561
33	1.107.568	237.336	40.920	5.456	528
32	906.192	201.376	35.960	4.960	496
31	736.281	169.911	31.465	4.495	465
30	593.775	142.506	27.405	4.060	435
29	475.020	118.755	23.751	3.654	406
28	376.740	98.280	20.475	3.276	378
27	296.010	80.730	17.550	2.925	351
26	230.230	65.780	14.950	2.600	325
25	177.100	53.130	12.650	2.300	300
24	134.596	42.504	10.626	2.024	276
23	100.947	33.649	8.855	1.771	253
22	74.613	26.334	7.315	1.540	231
21	54.264	20.349	5.985	1.330	210
20	38.760	15.504	4.845	1.140	190
19	27.132	11.628	3.876	969	171
18	18.564	8.568	3.060	816	153
17	12.376	6.188	2.380	680	136
16	8.008	4.368	1.820	560	120
15	5.005	3.003	1.365	455	105
14	3.003	2.002	1.001	364	91
13	1.716	1.287	715	286	78
12	924	792	495	220	66
11	462	462	330	165	55
10	210	252	210	120	45
9	84	126	126	84	36
8	28	56	70	56	28
7	7	21	35	35	21
6	1	6	15	20	15

Dall'incrocio tra 90 numeri con 6 estratti abbiamo le 622.614.630 combinazioni del SuperEnalotto.

Dall'incrocio tra 90 numeri con 5 estratti abbiamo le 43.949.268 combinazioni della cinquina al Lotto.

Dall'incrocio tra 55 numeri con 5 estratti abbiamo le 3.478.761 combinazioni del MillionDay.

Dall'incrocio tra 50 numeri con 5 estratti abbiamo le 2.118.760 combinazioni dell'EuroJackpot.

Dall'incrocio tra 40 numeri con 5 estratti abbiamo le 658.008 combinazioni del VinciCasa.

Dall'incrocio tra 12 numeri con 2 estratti abbiamo le 66 combinazioni degli euronumeri dell'EuroJackpot.

Allegato - Le concessionarie delle lotterie in Italia



In Italia, tutto ha inizio nel 1990 quando nasce Lottomatica, un consorzio di aziende pubbliche e private che si uniscono con l'obiettivo di automatizzare il gioco del Lotto in migliaia di punti vendita sul territorio nazionale. Uno sforzo ambizioso, che attraverso la tecnologia consente una valorizzazione delle lotterie ed è premiato con una crescita del mercato di oltre il 400%, portando in breve tempo la società a quotarsi in borsa.

Nel 2004, Lottomatica espande le sue operazioni al settore delle lotterie istantanee aggiudicandosi la concessione del Gratta e Vinci e diventando in pochi anni il primo operatore al mondo di lotterie.

Negli anni a venire, Lottomatica decide di unirsi ad un partner tecnologico come GTECH, già leader di sistemi per lotterie in America, per investire in una serie di acquisizioni strategiche, che aumentano il volume d'affari, ampliano la loro presenza sul mercato e diversificano il loro business, entrando anche nel settore delle scommesse e delle gaming machine.

Le due aziende sono leader nei rispettivi settori, la prima fra i fornitori di tecnologia per i giochi, la seconda fra gli operatori di gioco. Il tempo è ormai maturo per una fusione vincente, che avviene nel 2006 dando vita ad una grande azienda che, a partire dal 2013, si chiamerà ufficialmente GTECH S.p.A., continuando a operare in

Italia con il brand Lottomatica che gestisce in esclusiva il gioco del Lotto e gli altri giochi numerici a quota fissa.

Nel 2015 si fonde con IGT, colosso multinazionale delle gaming machine: nasce così la più grande azienda al mondo di giochi.

Negli anni, BRIGHTSTAR ha acquisito in Italia una significativa esperienza nella gestione di tutte le fasi di gioco, dalla raccolta delle giocate sia nei punti vendita che online al pagamento dei premi, all'assistenza dei punti vendita e alla gestione della rete telematica, comprese le attività di formazione del personale e approvvigionamento dei materiali di consumo e di informazione presso il punto vendita.



La concessionaria per le restanti lotterie è la Sisal Group S.p.A., acronimo di Sport Italia Società a responsabilità limitata, attiva dal 1945, azienda italiana che opera nel settore del gioco.

Sisal fu fondata dal giornalista sportivo Massimo Della Pergola che, insieme al giornalista, scrittore, produttore cinematografico Fabio Jegher e al radiocronista Geo Molo, organizzò il primo concorso a pronostici legato al calcio. Nacque così la "schedina Sisal", i cui ricavi contribuirono alla ricostruzione degli stadi distrutti dalla guerra.

Dopo aver gestito negli anni il Totip e la Tris, nel 1996 il Ministero dell'Economia le affidò la concessione per la gestione dell'Enalotto. Diventato l'anno successivo il

SuperEnalotto, si affermò in poco tempo come il gioco più popolare fra gli italiani. Sempre nel 1997 venne lanciato anche SisalTV, il canale satellitare distribuito in tutte le ricevitorie italiane, dedicato al mondo dei giochi e caratterizzato da un palinsesto ampio e articolato, comprendente notizie e aggiornamenti sui risultati sportivi.

Nel 2009 ha ottenuto la Concessione Giochi Numerici a Totalizzatore Nazionale (GNTN), che ha permesso la conferma della concessione per la gestione del SuperEnalotto e offerto l'opportunità di introdurre nel mercato le altre lotterie di questa categoria.

Rete di distribuzione e raccolta nel 2025

La rete fisica per la raccolta dei giochi numerici a quota fissa è composta da 33.639 ricevitorie.

La rete fisica per la raccolta dei giochi numerici a totalizzatore nazionale è attualmente composta da circa 35.000 punti di vendita.

La rete di raccolta delle lotterie a estrazione istantanea (es. gratta e vinci) è composta da circa 52.500 punti di vendita.

La raccolta dei giochi numerici a quota fissa è stata di 8,2 miliardi.

La raccolta dei giochi numerici a totalizzatore nazionale è stata pari 1,7 miliardi.

Quella delle lotterie a estrazione istantanea, invece, è stata di 12,9 miliardi.

La raccolta della Lotteria Italia 2025 è stata pari a 48 milioni.

L'autore



Fabrizio Tocci, una laurea in Scienze Statistiche ed Attuariali, ho lavorato per venticinque anni nelle direzioni di Compagnie nazionali ed internazionali di assicurazione sulla vita.

Dopo questa lunga esperienza ho diretto per quattro anni un asilo nido insieme a Lea.

In precedenza, ho pubblicato altri quattro libri dal titolo:

“La questione dei costi nel profit test dei prodotti vita”

“Riflessioni previdenziali”

“L’ascensore”

“Manuale di sopravvivenza per venticinquenni”

Di origini romane, dopo una trentina d’anno passati a Milano, ora vivo sul litorale romano con Lea, i figli Caterina e Maurizio, la cagnolina Winny e tanti altri animalotti.

La diffusione di questi libri avviene in forma gratuita; sono in formato pdf e scaricabili dal sito www.fabriziotocci.it

Sono consultabili tramite tablet o pc; la riproduzione cartacea non è necessaria.