

Dicionário Euromilhoes.com

A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - L - M - N - O - P - Q - R - S - T - U - V

A

Acertos – Conjunto de números (e/ou estrelas) prognosticados/jogados saídos na chave sorteada.

Ver no Fórum sobre o assunto: [Probabilidades de Acertos](#)

Acontecimentos – Conjunto de ocorrências relacionadas com as chaves saídas no [historial](#) do Euromilhões. Podem ser acontecimentos recentes (últimas chaves saídas) ou totais (desde o sorteio nº1).

Adjacentes – Sejam a, b, c, d, e, os números saídos no último sorteio, números adjacentes são um sub-conjunto usado como [filtro](#) formado por (a-1), (a+1), (b-1), (b+1), (c-1), (c+1), (d-1), (d+1), (e-1), (e+1); Alguns membros consideram ainda uma excepção a esta regra, excepção essa, composta pelos números 1 e 50, considerando que os mesmos são adjacentes.

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

AE – (abrev.) Ver [Anel Exterior](#)

AI – (abrev.) Ver [Anel Interior](#)

AIM – (abrev.) Ver [Anel Intermédio](#)

Aleatório – Em estatística, um número aleatório é um número que pertence a uma série numérica e não pode ser previsto a partir dos membros anteriores dessa série (Wikipédia).

Ver no Fórum sobre o assunto: [Aleatório ou talvez não tanto...](#)

Algoritmo – De uma forma geral e pouco aprofundada, define-se por algoritmo um conjunto de regras ou procedimentos suficientes para resolver determinado enunciado.

Altos – Números altos são todos os que pertencem ao intervalo [26-50]; Ver [Baixos – Altos](#).


Amostra – No contexto do Euromilhões e Lotos similares, trata-se de um conjunto de chaves saídas que deverá ser representativa do [universo](#) em estudo e através da qual se possam inferir conclusões.


Amplitude – [Filtro](#) utilizado que se refere a um intervalo de valores ([mínimo](#) e [máximo](#)) para a distância entre o primeiro e ultimo número da chave ordenada, Sejam (b) o nº mais baixo da chave, e (a) o mais alto, a amplitude é calculada da seguinte forma: Amplitude = (a – b + 1).


Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Anéis – Subconjuntos usados como filtros; existem 3 anéis na grelha do Euromilhões; Anel Exterior; Anel Interior e Anel Intermédio.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50				

 Anel exterior

 Anel Intremédio

 Anel interior

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Anel Exterior – O anel exterior (AE) é formado pelos números 1-2-3-4-5-6-7-12-13-18-19-24-25-30-31-36-37-42-43-44-45-46-47-48-49-50; Ver [Anéis](#).

Anel Interior – O anel interior (AI) é formado pelos números 15-16-21-22-27-28-33-34; Ver [Anéis](#).

Anel Intermédio – O anel intermédio (AIM) é formado pelos números 8-9-10-11-14-17-20-23-26-29-32-35-38-39-40-41; Ver [Anéis](#).

Anti-Verdinhas – Para cada estatística em estudo, as Anti-Verdinhas são o conjunto de figuras complementares às verdinhas, isto é, são todas as figuras excepto as 2 figuras mais prováveis/saídas.

Ver no fórum sobre o assunto: [Verdinhas e Anti-Verdinhas](#) ou ainda [este post](#)
Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Aposta em Múltiplas – No Euromilhões, Múltiplas são apostas em que se marcam mais de 5 e/ou mais que 2 estrelas. O conjunto de chaves resultantes de uma Múltipla é igual a todas as combinações possíveis (Apostas Simples) com os n^os e estrelas marcados.

Ver no Fórum sobre o assunto: [Afinal o que é jogar com apostas múltiplas e/ou com desdobramentos?](#)

Aposta Simples – No Euromilhões constitui uma aposta em 5 números e duas estrelas. Ver [Aposta em Múltiplas](#).

Arranjos – Diferentes formas (Permutações) de se constituírem grupos de r elementos escolhidos entre n; $A(n;r) = n \cdot (n-1) \cdot \dots \cdot (n-r + 1) = n! / (n-r)!$
Ao contrário do que acontece com as Combinações, nos arranjos a ordem /posição ocupada por cada elemento é tida em conta!

Atrasados – O termo Atrasados diz respeito ao conjunto de números ausentes num dado intervalo de tempo. Faz parte de uma série de [filtros](#) usados quer no método dos [UQFA](#) (onde se considera atrasado um número que esteja ausente em todas as 15 chaves precedentes, quer no método da [Pirâmide](#) (onde se considera atrasado um número que esteja ausente nas 16 chaves precedentes).

B

Baixos – Números baixos são todos os que pertencem ao intervalo [1-25]; Ver [Baixos-Altos](#).

Baixos-Altos – Divisão dos 50 números em duas partes iguais, números [Baixos](#) e números [Altos](#), usada como [filtro](#).

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Boletim – No euromilhões trata-se, no caso de Portugal, de um Impresso onde constam 5 grelhas e que se destina à leitura das apostas por um terminal de apostas.

C

Canto Inferior Direito – O Canto Inferior Direito ([CID](#)) é o conjunto formado pelos números: 28-29-30-34-35-36- 40-41-42-46-47-48. Ver [Cantos](#).

Canto Inferior Esquerdo – O Canto Inferior Esquerdo ([CIE](#)) é o conjunto formado pelos números: 25-26-27-31-32- 33-37-38-39-43-44-45-49-50. Ver [Cantos](#).

Canto Superior Direito – O Canto Superior Direito ([CSD](#)) é o conjunto formado pelos números: 4-5-6-10-11-12- 16-17-18-22-23-24. Ver [Cantos](#)

Canto Superior Esquerdo – O Canto Superior Esquerdo ([CSE](#)) é o conjunto formado pelos números 1-2-3-7-8-9-13-14-15-19-20-21. Ver [Cantos](#)

Cantos – Subconjuntos usados como filtros, existem 4 Cantos na grelha do Euromilhões; Canto Superior Esquerdo, Canto Superior Direito, Canto Inferior Esquerdo, Canto Inferior Direito.

1	2	3	4	5	6	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;"> CSE</div> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;"> CSD</div> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;"> CIE</div> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 5px;"> CID</div> </div>
7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	
37	38	39	40	41	42	
43	44	45	46	47	48	
49	50					

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Capicuas – Para além das capicuas propriamente ditas 11, 22, 33 e 44 (números que lidos da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita são idênticos), em muitas análises do Euromilhões são considerados números capicuas os números que, dentro do conjunto dos 50 possuem um par simétrico, isto é, 01-10;02-20;03-30;04-40;05-50;12-21;13-31;14-41;23-32;24-42;34-43. Estes números são usados como filtros bem como premissas em algumas análises e Prognósticos.

Ver no Fórum sobre o assunto: [Estratégia um outro patamar...](#)

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

CID – (abrev.) Ver [Canto Inferior Direito](#)

CIE – (abrev.) Ver [Canto Inferior Esquerdo](#)

Classe – Trata-se da subdivisão de um grupo em várias partes de acordo com determinado critério. Isto é, agrupam-se conjuntos de dados de forma a que possuam uma característica comum, para posteriormente podemos assim determinar a frequência dessa característica dentro da amostra.

No estudo estatístico dos dados dos jogos de loto, é usual criarem-se algumas classes como por exemplo Dezena X; Terminação "Y" ou mesmo soma {a-b} mais tarde

Colunas – Divisão vertical da grelha em 6 classes que é usada como filtro bem como Premissa em algumas análises e Prognósticos.

C1 - 01, 07, 13, 19, 25, 31, 37, 43, 49; C2 - 02, 08, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50; C3 - 03, 09, 15, 21, 27, 33, 39, 45; C4 - 04, 10, 16, 22, 28, 34, 40, 46; C5 - 05, 11, 17, 23, 29, 35, 41, 47; C6 - 06, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48;

C1	C2	C3	C4	C5	C6
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50				

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Combinações – É a quantidade de subconjuntos com N elementos, que existem num conjunto de M elementos, em que não há repetição de membros dentro do conjunto. De um modo mais simples, é a quantidade de combinações (grupos de N elementos diferentes) que podem ser formadas, a partir de um grupo de M elementos diferentes. Normalmente escrito como C (N, M).

No caso do Euromilhões, para os 50 números, são necessárias 2118760 combinações para garantir 5 acertos.

Ver no Fórum sobre o assunto: [Combinações – como calcular e exemplos](#).

Confiança – No contexto do Euromilhões este termo é aplicado relativamente aos intervalos definidos para determinado filtro (valores mínimos e máximos esperados).

Consecutivos – Parâmetro usado como filtro e que diz respeito aos números seguidos dentro de uma determinada chave, podendo variar de 0 a 4, sendo que 4 consecutivos representam uma chave com 5 números seguidos.

Exemplos: a chave

1-2-4-7-9 possui 1 consecutivos

1-2-3-7-9 possui 2 consecutivos

1-2-4-7-8 possui 2 consecutivos

1-2-3-4-9 possui 3 consecutivos

1-2-4-5-6 possui 3 consecutivos

1-2-3-4-5 possui 4 consecutivos

Ver no fórum sobre o assunto: [Consecutivos](#).

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Corte – Eliminação de um ou mais conjuntos de números ou chaves de acordo com determinado critério.

Cruz – Conjunto de 24 números que quando marcados sobre a grelha do euromilhões desenham uma cruz. Parâmetro usado como [filtro](#) ou indicador na escolha individual de números.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48
49	50				

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

CSD – (abrev.) [Ver Canto Superior Direito](#)

CSE – (abrev.) [Ver Canto Superior Esquerdo](#)

Curva de Gauss – Gráfico que representa a [distribuição](#) normal de probabilidades, a função de densidade de probabilidade é neste caso definida pela média e variância.

D

Desdobramento – Conjunto de todas as [combinações](#) possíveis para um determinado conjunto de números e/ou condições.

Ver no fórum sobre o assunto: [Combinações e Apostas Múltiplas](#)

Dezenas – Divisão de números usada quer como [filtro](#) quer como indicador em alguns prognósticos. Existem duas abordagens:

A - (considera 5 subdivisões iguais de dez números cada): 1-10; 11-20; 21-30; 31-40; 41- 50

B - (Considera 4 subdivisões de dez, uma de nove e outra de um números): 1-9; 10-19; 20-29; 30-39; 40-49;50

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Diagonal – Série de números que quando marcados sobre a [grelha](#) do Euromilhões assumem a forma de diagonais, existem diagonais positivas e negativas.

Diagonal positiva						Diagonal negativa					
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	43	44	45	46	47	48
49	50					49	50				

Distância – A distância entre os números que compõem uma chave é um critério utilizado como [filtro](#) (atenção que distância não equivale à diferença entre os números):

Sejam a, b, c, d, e os n^os que compõem uma chave e $a < b < c < d < e$

Podemos calcular vários valores de D (distancia)

$D(a, b) = b - a + 1$; $D(b, c) = c - b + 1$; $D(c, d) = d - c + 1$; $D(d, e) = e - d + 1$

E ainda $D(a, e) = e - a + 1$

Ver no fórum sobre o assunto: [Distância entre números](#)

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Distribuição – Forma de agrupar uma [amostra](#) em diversas [classes](#) de modo a permitir por exemplo a distribuição de frequências de probabilidades.

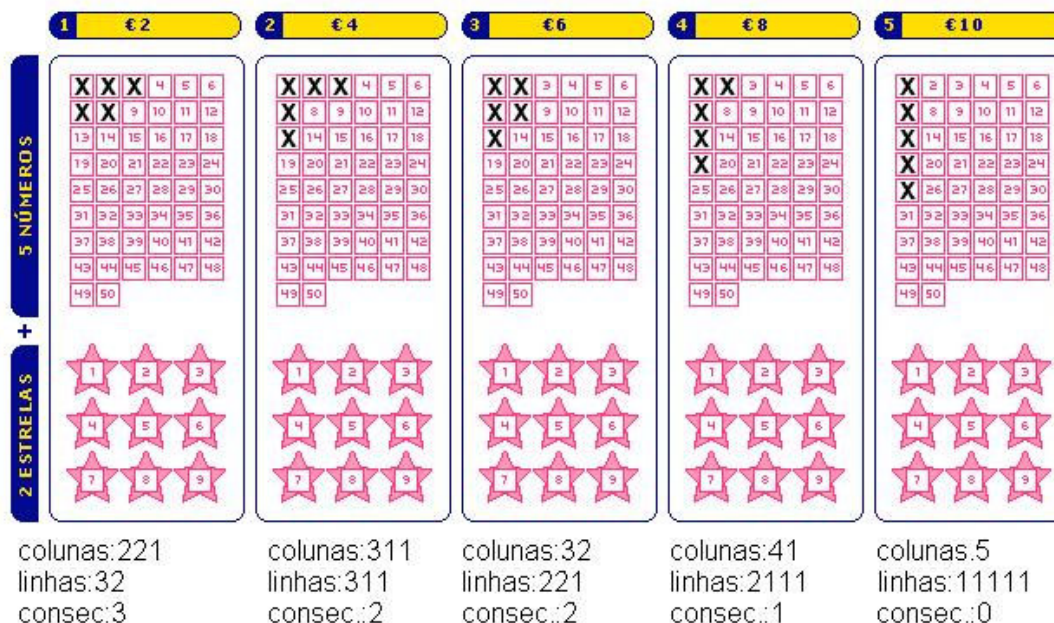
Duplas – Conjunto de 2 números, usualmente constituente de chaves já saídas.

E

Espelhos – Ver [capicuas](#).

F

Figuras – Modo de representação da distribuição dos números de um sorteio numa chave, onde cada algarismo representa a quantidade de números por cada classe.



Filtros – Condições aplicadas a um desdobramento com o intuito de reduzir o número de chaves do mesmo.

Ver no fórum sobre o assunto: [Desdobramentos, sistemas reduzidos e filtros](#).

Fixos – Números escolhidos pelo apostador que constam em todas as chaves de um desdobramento ou Sistema Reduzido.

Frequência – No caso das estatísticas de lotos considerasse a **frequência absoluta** a que nos indica directamente o número de ocorrências dentro de cada uma das nossas classes e a **frequência relativa** (expressa geralmente em %) a que indica a razão entre a frequência absoluta e o tamanho da amostra.

Frios – Números que têm uma ausência de 11 a 14 semanas, segundo o método UQFA. Poderão igualmente ser considerados os que têm uma ausência de 11 a 15 semanas, ou seja 5 sorteios, correspondendo a metade da sua média teórica de saída.

G

Garantia – Quantidade de acertos garantidos, caso se verifique a premissa de acertos necessários. Normalmente é indicada como X se Y. Num desdobramento, dado que se jogam todas as chaves, a Garantia é de (5se5) 5 acertos garantidos, caso os cinco números sorteados estejam entre os números que escolhemos para constituir o nosso desdobramento.

No caso de Sistemas Reduzidos, a Garantia nunca é de 5se5, mas sim inferior - 4se5, 3se5, 2se5, 4se4, 3se4, 2se4, 3se3, 2se3, 2se2.

Por exemplo, a Garantia 3se4, quer dizer que temos a garantia de 3 acertos, caso 4 dos números sorteados estejam entre aqueles que constituem o Sistema Reduzido.

GE's – (abrev.) Ver [Grupos Especiais](#).

Grelha – Também denominada matriz ou quadrícula, consiste na distribuição de x números por N [linhas](#) e M [colunas](#), onde se efectuam as apostas de uma lotaria. No caso do Euromilhões, o [boletim](#) é diferente de país para país. O boletim de Euromilhões Português, para os 50 números possui 9 linhas por 6 colunas. A grelha das 9 estrelas é composta por 3 Linhas e 3 colunas. A distribuição dos números pela grelha influencia vários [filtros](#) impossibilitando por exemplo a aplicação directa de alguns softwares que têm em conta outras grelhas.



Grupos Especiais – Grupos de números ligados à estratégia das [Capicuas](#). Nestes grupos saem, em perto de 100% dos sorteios (desde que existe o EM e até ao sorteio 29/06 apenas em 3 ocasiões saíram 3 números num destes Grupos), entre 0 e 2 números. Na sua totalidade, são constituídos pelos seguintes grupos:

- a) 1,2,11 e 29; b) 3,4,14 e 23; c) 5,6,12 e 30; d) 7, 8, 16 e 33;
- e) 9,10, 25 e 41; f) 13,15, 24 e 32; g) 17,18,31 e 44; h) 19,20,42 e 48;
- i) 21,22,46 e 47; j) 26,27,28 e 36; l) 34,35,38 e 43; m) 37,39, 40,45, 49 e 50

H

Historial – Conjunto de dados recolhidos ao longo de todos os sorteios anteriores. Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

I

Impares – Subconjunto usado como [filtro](#) composto pelos seguintes números: 1-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35-37-39-41-43-45-47-49. Ver [Pares-Ímpares](#).

Inferência Estatística – Processo através do qual a partir de uma [amostra](#) se estabelecem regras a aplicar a todo o universo em estudo.

J

Jackpot – Diz-se quando em determinado sorteio, nenhum apostador acerta no 1º prémio, transitando o seu valor para o sorteio seguinte.

L

Limites – Valores máximos e mínimos que definem um intervalo para a saída de determinado parâmetro ou filtro.

Linhas – Divisão horizontal da grelha em 9 classes que é usada como filtro bem como premissa em algumas análises e prognósticos.

L1:01-02-03-04-05-06; L2: 07-08-09-10-11-12; L3: 13-14-15-16-18; L4:19-20-21-22-23-24;
L5: 25-26-27-28-29-30; L6: 31-32-33-34-35-36;
L7: 37-38-39-40-41-42; L8:43-44-45-46-47-48; L9: 49-50.

1	2	3	4	5	6	L1
7	8	9	10	11	12	L2
13	14	15	16	17	18	L3
19	20	21	22	23	24	L4
25	26	27	28	29	30	L5
31	32	33	34	35	36	L6
37	38	39	40	41	42	L7
43	44	45	46	47	48	L8
49	50					L9

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Linhas Orientadoras – Método de análise que recorre às diagonais e respectivas somas para determinar um conjunto de números a apostar.

LO – (abrev.) Ver Linhas Orientadoras.

Locus – Termo empregue para referir a posição que determinado número ocupa na chave ordenada, seja por ordem crescente ou por ordem de saída das bolas numeradas aquando o sorteio.

M

Matriz – Ver grelha.

Máximo – Geralmente designa o valor mais alto esperado para determinado acontecimento. Ver Limites; Também pode significar o valor mais alto de uma série.

Média – É uma medida de tendência central, tal como a mediana, de uma distribuição, que usualmente é representativa da mesma. Sejam X o conjunto de elementos dessa distribuição e n o numero de elementos a média determina-se através da SOMA (X:X)/ n.

Mediana – A mediana é, tal como a média, uma medida de tendência central de uma [distribuição](#) que separa em duas partes iguais os valores desta, assim para determinado valor x , a probabilidade deste ser maior que a mediana é exactamente igual à probabilidade de ser maior. Em casos de populações (n) ímpares, a mediana será o elemento central $(n+1)/2$. Para os casos de populações (n) pares, a mediana será o resultado da média simples de $n/2$ e $n/2+1$.

Método PSAZF – Método para a criação e obtenção de [Sistemas Reduzidos](#), em que a quantidade de chaves é de facto a mínima, necessária e suficiente, para que se verifique a [Garantia](#) do Sistema Reduzido.

Mínimo – Geralmente designa o valor mais baixo esperado para determinado [acontecimento](#). Ver [Limites](#); Também pode significar o valor mais baixo de uma série.

Moda – Numa [distribuição](#) a Moda é o valor que ocorre com maior [frequência](#), por outras palavras é aquele cuja probabilidade de ocorrência é maior. Ao contrário da [média](#) e da [mediana](#), podem coexistir vários valores para a Moda.

N

Número Palíndromo – Número que lido da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita é idêntico, no Euromilhões são exemplos de números palíndromos 11, 22, 33 e 44. Ver [capicuas](#).

O

Ordem Lexicográfica – Diz-se que um desdobramento está ordenado lexicograficamente quando as chaves estão dispostas de forma “alfabética”, isto é, quando apresentam da esquerda para a direita o menor número possível.

Exemplo: Desdobramento de 7 numeros

1-2-3-4-5	1-2-3-5-6	1-2-4-5-6	1-2-5-6-7	1-3-4-6-7	2-3-4-5-6	2-3-5-6-7
1-2-3-4-6	1-2-3-5-7	1-2-4-5-7	1-3-4-5-6	1-3-5-6-7	2-3-4-5-7	2-4-5-6-7
1-2-3-4-7	1-2-3-6-7	1-2-4-6-7	1-3-4-5-7	1-4-5-6-7	2-3-4-6-7	3-4-5-6-7

Ordem Colexicográfica – Diz-se que um desdobramento está ordenado colexicograficamente quando as chaves estão dispostas de forma a que a chave $x+1$ se distinga apenas num número da chave x . (Ver também [ordem lexicografica](#))

Exemplo: Desdobramento de 7 numeros

1-2-3-4-5	1-2-4-5-6	1-2-3-4-7	1-3-4-5-7	1-2-4-6-7	1-2-5-6-7	1-4-5-6-7
1-2-3-4-6	1-3-4-5-6	1-2-3-5-7	2-3-4-5-7	1-3-4-6-7	1-3-5-6-7	2-4-5-6-7
1-2-3-5-6	2-3-4-5-6	1-2-4-5-7	1-2-3-6-7	2-3-4-6-7	2-3-5-6-7	3-4-5-6-7

P

Pares – Subconjunto usado como [filtro](#) composto pelos seguintes números: 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26,28,30,32,34,36,38,40,42,44,46,48,50.
Ver [Pares-Ímpares](#).

Pares/Ímpares – Divisão dos 50 n^{os} em dois grupos complementares de 25 n^{os} cada (pares e ímpares) usada como [filtro](#) .

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Permutações Simples – Permutações simples de N elementos distintos, são os subconjuntos formados por todos os N elementos e que diferem uns dos outros pela ordem de seus elementos, dentro de cada subconjunto.

Pirâmide – Método que consiste em considerar as 16 últimas chaves, a mais recente na base e a mais antiga das 16 no topo. Depois, começa-se de baixo para cima a riscar os números que se forem repetindo conforme vamos verificando as chaves até à que está no topo. No final ficará algo semelhante a uma pirâmide na sua forma. Os números que estiverem mais perto do topo (no cimo) são os considerados como estando "no Topo da Pirâmide". Independentemente do "Topo da Pirâmide", esta é constituída por 4 níveis: o 1^o constituído pelas chaves dos 2 últimos, o 2^o constituído pelos números que têm entre 3 e 8 semanas, o 3^o constituído pelos números que têm entre 9 e 16 semanas de ausência, por último, o 4^o constituído pelos números com 17 ou mais semanas de ausência (os [atrasados](#)).

Prémios – Ver [Tabela de Prémios \(Simples e Múltiplas\)](#)

Premissa – Argumento do qual se infere uma conclusão. No caso de muitas análises que se fazem no fórum, é um conjunto de premissas que determina o grupo de números favoritos ou o tipo de chave que se espera ser sorteada.

Primos – Um número primo, é um numero (inteiro) que tem exactamente quatro divisores (ou seja, é divisível por 1, -1, ele próprio e o seu simétrico. O simétrico de um numero primo é igualmente um numero primo. No Euromilhões são primos os números: 2,3,5,7,11,13,17,19,23,29,31,37,41,43 e 47. Por convenção o 0 e o 1 não são primos nem compostos, não obstante o n^o 1 integra o conjunto de n^{os} primos em algumas estatísticas do Euromilhões.

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Prognóstico – Análise ou conjunto de números que visa o apuramento da chave de um futuro sorteio.

Q

Quadras – Conjunto de 4 números (considerados normalmente, constituintes de chaves já saídas em sorteios anteriores)

Quadriculas – Ver [grelha](#).

Quentes – Números que têm uma ausência de 1 a 10 semanas, segundo o método [UQFA](#). Este intervalo de 10 semanas, corresponde à média teórica de saída de cada número, ou seja, se existem 50 números e são sorteados 5, temos $50 \text{ n}^{\circ}\text{s} / 5 \text{ sorteados} = 10 \text{ semanas}$. Dizendo de outro modo, cada número deveria sair uma vez de 10 em 10 semanas.

Quinas – Conjunto de 5 números (considerados normalmente, constituintes de chaves já saídas em sorteios anteriores)

Quintetos – São subconjuntos das [dezenas](#) que podem ser considerados como [premissas](#) ou individualmente como [filtros](#). Existem 10 quintetos no euromilhões: (1-2-3-4-5), (6-7-8-9-10), (11-12-13-14-15), (16-17-18-19-20), (21-22-23-24-25), (26-27-28-29-30), (31-32-33-34-35), (36-37-38-39-40), (41-42-43-44-45), (46-47-48-49-50)

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

R

Repescagem – Durante a elaboração de um sistema reduzido diz-se que **uma ou mais chaves** são repescadas, quando após terem sido excluídas inicialmente do sistema reduzido em questão, são novamente seleccionadas para substituir **duas chaves ou mais chaves** que façam parte do sistema. A repescagem acontece sempre que for possível substituir $2+x$ chaves do sistema por $1+x$ (com $x=0,1,2,\dots$) chaves do desdobramento inicial sem perda da garantia do sistema reduzido.

S

Saídas – Diz-se da quantidade de vezes que um número ou estrela já foi sorteado.

SCML – Abreviatura de Santa Casa da Misericórdia de Lisboa

Sistema – Conjunto de chaves extraídas de um [desdobramento](#).

Sistema Filtrado – Conjunto de chaves extraídas (ou obtidas) de um [desdobramento](#), através da aplicação de [filtros](#), de modo a que a quantidade final de chaves seja inferior à quantidade inicial existente no desdobramento

Sistema Reduzido – Conjunto de chaves extraídas (ou obtidas) de um [desdobramento](#) ou [Sistema Filtrado](#), através da aplicação de métodos de redução. Um Sistema Reduzido é caracterizado pela sua [garantia](#) e quantidade de chaves geradas, podendo ser do tipo clássico (ou italiano) ou mínimo (ou mínimo encontrado!). Ver [SR \(a,b,c,d\) = e](#)

Ver no fórum sobre o assunto:

[Sistemas Reduzidos - Euromilhões, Totoloto e Totobola](#)

[Sistemas reduzidos – números, garantias e chaves necessárias](#)

Soma – Indica o somatório dos 5 números ou das 2 estrelas saídas num sorteio. Números e Estrelas têm somas distintas. Existem várias divisões possíveis.

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Somas LO – Representam a quantidade de números apanhados pelas linhas do método Linhas Orientadoras.

SR (a,b,c,d) = e – Notação ou modo de mencionar um [Sistema Reduzido](#), em que:

a = quantidade de números do desdobramento

b = quantidade de números sorteados nessa lotaria

c = quantidade de acertos garantidos (caso se verifique d)

d = quantidade de acertos necessários (para se verificar c)

e = quantidade de chaves finais do Sistema Reduzido

SW – Abreviatura de software.

T

Terminações – Divisão dos números em 10 [classes](#): x1-x2-x3-x4-x5-x6-x7-x8-x9-x0 que é amplamente usada como [premissa](#) bem como [filtro](#) em muitas análises.

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

Ternos – Conjunto de 3 números (considerados normalmente, constituintes de chaves já saídas em sorteios anteriores)

Topo da Pirâmide – Número (s) que compõe o ultimo patamar preenchido da [pirâmide](#).

TP – (abrev.) Ver [Topo da Pirâmide](#).

U

Últimos – Conjunto dos 5 números saídos no último sorteio segundo o método [UQFA](#) e nos dois últimos sorteios segundo o método da [Pirâmide](#).

Universo – Total de chaves possíveis no Euromilhões. São 76275360 chaves [$C(50;5 \times C(9;2))$].

UQFA – Método que divide os números pelas seguintes categorias U ([Últimos](#)), Q ([Quentes](#)), F ([Frios](#)), A ([Atrasados](#))

Ver no fórum sobre o assunto: [Números Quentes, Frios, Atrasados e Último Sorteio](#)

Ver ficheiro com Estatísticas de Figuras seguindo link da assinatura do membro [PSAZF](#).

V

Variância – A variância de uma variável aleatória é uma medida da sua dispersão estatística, indicando quão longe em geral os seus valores se encontram do valor esperado.

Verdinhas – Termo utilizado para designar um conjunto de [figuras](#) que são para cada 1 dos seguintes parâmetros, as suas 2 figuras mais prováveis/ saídas:

[Dezenas](#): 221, 2111; [Terminações](#): 2111, 11111; [Linhas](#): 2111, 11111; [Colunas](#): 221, 2111; [Baixos Altos](#): 32, 23; [Pares Ímpares](#): 32, 23; [Adjacentes](#): 0 a 1; [Consecutivos](#): 0 a 1; [Soma](#): [106-149]

Ver no fórum sobre o assunto: [Verdinhas e Anti-verdinhas](#)

Verdinhas Secundárias - Alargamento do conceito das [Verdinhas](#); termo utilizado para designar, em cada parâmetro, o conjunto de [figuras](#) que cobre no mínimo 80% das chaves totais.

Vizinhos – São vizinhos os números que se tocam quer na vertical, horizontal ou diagonal. O total de vizinhos numa chave é igual ao nº total de vezes que os números da mesma se tocam.