FIGURE DIREZIONALI

FIGURE DIREZIONALI DI 3 SULLE NONARIE

Alla fine del precedente inserto ho quantificato in **cinque** le "figure di 3" ottenibili da ogni nonaria. Non mi sono sbagliato e voi non avete letto male. In realtà le figure di 3, ottenibili da una chance a modalità 3, sarebbero 27 e perciò come posso dire che le figure di una nonaria sono soltanto cinque? Ovviamente c'è una "**riduzione**" nella costruzione delle figure. Vediamo quindi un nuovo modo di costruire delle figure di 3 su una chance a modalità 3.

COSTRUZIONE DELLE FIGURE DIREZIONALI.

Una nonaria è composta da tre terzine e per costruire una "**figura direzionale di 3**" bisogna considerare l'ordine di uscita delle tre terzine che la compongono, nei tre colpi che costruiscono la figura. Voglio dire che la prima terzina uscente (qualunque essa sia delle tre) sarà definita sempre con il numero 1. La seconda terzina uscente può essere la stessa uscita in precedenza e in questo caso sarà definita anch'essa con un 1; se invece è una delle altre due sarà definita con un 2 per significare che è diversa dalla prima. La terza terzina uscente può essere la prima uscita e allora sarà definita con un 1; se invece è la seconda uscita sarà definita con un 2; se invece è la terzina non ancora uscita in precedenza (diversa dalle due già uscite) sarà definita con un 3. Ecco quindi le **cinque** combinazioni possibili delle **figure direzionali** costruibili in tre colpi di nonaria.

1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3

Le cinque figure vengono lette in verticale.

Ripetiamo le varie combinazioni:

<u>1° Termine</u>: è sempre la prima terzina uscente, qualunque essa sia delle tre, sempre definita con un 1.

<u>2° Termine</u>: il secondo termine può essere un 1 se è la stessa terzina uscita per prima, o un 2 se è diversa e cioè una delle altre due.

<u>3° Termine</u>: il terzo termine può essere un 1, un 2, o un 3, a seconda che sia (nell'ordine) la stessa terzina uscita per prima, per seconda, o che sia quella diversa dalle due precedenti.

Vediamo in pratica le cinque combinazioni prendendo come esempio la nonaria 28.

Numeri uscenti	Figura direzionale		1	2	3	
31	1	1	▼			Il primo termine è sempre un 1 perché è la prima terzina uscita.
31	1	2	▼			Il secondo termine è uguale al primo.
31	1	3	▼			Il terzo termine è uguale al primo.
34	1	1	▼			Il primo termine è sempre un 1 perché è la prima terzina uscita.
34	1	2	▼			Il secondo termine è uguale al primo.
28/31	2	3		▲		Il terzo termine è diverso dai primi due. Può essere sia il 28 che il 31.
34	1	1	▼			Primo termine.
28/31	2	2		▲		Il secondo termine è un 2 perché è diverso dal primo (28 o 31).
34	1	3	▲			Il terzo termine è uguale al primo.
34	1	1	▼			Primo termine.
31	2	2		▲		Il secondo termine è un 2 perché è diverso dal primo.
31	2	3		▼		Il terzo termine è uguale al secondo.
34	1	1	▼			Primo termine.
31	2	2		▲		Termine diverso dal primo.
28	3	3			▲	Termine diverso dai due precedenti.

Vediamo ora lo sviluppo della solita permanenza (quella usata per tutti i miei sistemi) sulle quattro nonarie le cui terzine sono inserire nei propri schemi che contengono i cinque spazi per le cinque figure possibili.

Prima dello schema in cui vengono inserite le figure direzionali ci sono cinque spazi da tre posizioni ciascuno dove vengono inserite le terzine uscenti. Ogni gruppo di tre terzine determina la costruzione di una figura direzionale da inserire, nel proprio spazio, nello schema delle figure. Sotto ad ogni terzina viene indicato il proprio numero direzionale che determinerà la costruzione della figura.

<u>Nonaria 1</u>: (1-4-7)

1	4	7	1	4	1	7	7	7	7	4	1	7	7	7	1	4	4							
			1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	2							

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
X		/	/	/

<u>Nonaria 10</u>: (10-13-16)

10	13	16	13	16	16	10	16	13	10	16	13	13	16	10	16	10	16							
			1	2	2	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	1							

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
		/	/	X

<u>Nonaria 19</u>: (19-22-25)

19	22	25	22	22	25	19	22	25	19	25	19	22	25	22	22	25	19							
			1	1	2	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	3							

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
	/	X		X

<u>Nonaria 28</u>: (28-31-34)

28	31	34	31	28	31	28	28	28	28	28	31	34	34	31	31	28	31							
			1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1							

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
/	X	X		

<u>1ª osservazione</u>:

Come possiamo osservare, in ogni schema vi è un minimo di 3 presenze e quindi un massimo di 2 assenze. Le due assenze significano che vi sono stati due doppioni tranne nella prima nonaria che ne ha avuto uno solo. Questa è la tendenza dovuta alla Legge del terzo ma che però è alquanto aleatoria. Ciò e dovuto al fatto che si tratta di terzine (raggruppamenti di 3 numeri) e che la nonaria è soltanto un settore del tableau (o del cilindro) e pertanto, dato che viene considerata singolarmente, può non trarre alcuna influenza da detta legge. E' chiaro che la Legge del terzo ha valenza se può influire sulla globalità dei numeri disponibili e non su una sola parte di essi. Per questo motivo sarà meglio creare dei giochi che possano trarre un vantaggio da un risultato globale delle quattro nonarie.

2ª osservazione:

Le figure disponibili sono 5 e perciò non vi è un possibile equilibrio tra presenze e assenze. Possiamo ottenere 3 presenze e 2 assenze, oppure 3 assenze e 2 presenze, o altri tipi di eccezionalità. L'importante, però, è che da una situazione di meno di metà presenze si passa, in un sol colpo, a una situazione di due terzi senza passare per un quantitativo di presenze pari alla metà, tipico dei numeri pieni, cavalli, terzine, sestine e normali figure sulle Chances multiple. Questo è un vantaggio che, anche se può non verificarsi su alcune nonarie, di solito si realizza sulle altre.

Scelta del metodo di attacco. I metodi di attacco possono essere scelti tra i due tipi di sviluppo delle cinque figure inserite in uno schema predeterminato con cinque posizioni (schema che abbiamo visto nella precedente esemplificazione). Questi due tipi di sviluppo possono essere in **allargamento** o in **calore**.

Nei prossimi inserti cominceremo a vedere la varie applicazioni di gioco su questi due tipi di sviluppo. Saranno dei giochi che non danno assolutamente la garanzia di una vincita certa, sia perché le maturazioni dei singoli schemi hanno uno sviluppo parziale nel gioco complessivo, sia perché rappresentano esclusivamente alcuni studi, non soddisfacenti, effettuati negli anni passati. Forse gli ultimi, che saranno esposti a suo tempo, avranno buone possibilità di una maggiore tenuta nell'esposizione. Ma per il momento (agosto 2009) sono ancora in stato embrionale.

Vediamo i vari tentativi effettuati nel corso degli anni.

NINO ZANTIFLORE