TERZINE IN MODALITA' 3

La configurazione che ora vedremo prende lo spunto dal calcolo combinatorio applicato alla chance delle Dozzine, o delle Colonne, per applicarlo alle terzine.

Le Dozzine e le Colonne sono definite a "**modalità 3**" perché il calcolo combinatorio ha una scelta di tre elementi per costruire le varie combinazioni che si possono formare su un gruppo di due o più boules. Prendiamo come esempio le Dozzine definendole innanzitutto con il loro nome:

Dozz. 1 (dall'1 al 12); **Dozz. 2** (dal 13 al 24); **Dozz. 3** (dal 25 al 36).

Le combinazioni possibili che si possono ottenere dipendono dal numero dei componenti delle cosiddette "**figure**" che si possono formare. Così, avremo figure i 1, di2, di 3, di 4 (e così via) a seconda del quantitativo di colpi vogliamo sia composta la figura. Vediamo la loro composizione fino a 3 elementi.

Figure di 1: sono 3.

| 1 | 2 | 3 |

E' chiaro che in un solo colpo può uscire una soltanto delle tre Dozzine.

Figure di 2: sono 9.

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

In due colpi di roulette può uscire soltanto una delle 9 figure combinate (che si leggono in verticale).

Figure di 3: sono 27.

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

In tre colpi di roulette può uscire soltanto una delle 27 figure combinate (che si leggono in verticale).

Una volta stabilita la composizione delle figure si possono creare innumerevoli giochi per la cui riuscita si può fare riferimento alla Legge del terzo. Infatti, se consideriamo le figure di 3 in un ciclo di 81 colpi (zero escluso) vi sarà anche qui la tendenza a produrre ciò che detta legge di solito produce e cioè 18 figure presenti e 9 assenti.

Questo però non è il nostro caso perché ciò che abbiamo finora visto è servito soltanto ad avere una basilare conoscenza sulla composizione delle figure di 3, costruite con chances multiple di modalità 3 (Dozzine e Colonne).

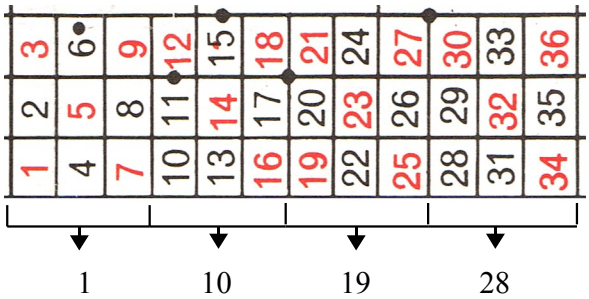
Nel caso specifico vedremo una particolare configurazione sulle 12 terzine divise a gruppi di 3 e quindi considerate a “**modalità 3**” e chiamate “**nonarie**”. Vediamo di cosa si tratta dandone una descrizione.

NONARIE

Una nonaria è un gruppo di 3 terzine e quindi è composto da tre elementi che costituiscono la “**modalità 3**”. Questi raggruppamenti di terzine si chiamano “**Nonarie**” e sono presenti nel tableau in numero di quattro. Infatti, dividendo le 12 terzine per tre, ne risultano 4 gruppi di **nonarie** costituite da 9 numeri ciascuno (da qui ne deriva la denominazione). Vediamo quali sono queste nonarie chiamandole con il primo numero che le compone. Questo ci faciliterà il compito di individuarle perché sappiamo che ogni nonaria è composta dalla terzina del numero indicato più le due seguenti.

Nonaria **1**: Comprende le terzine 1-4-7 e quindi i numeri dall'1 al 9.
Nonaria **10**: Comprende le terzine 10-13-16 e quindi i numeri dal 10 al 18.
Nonaria **19**: Comprende le terzine 19-22-25 e quindi i numeri dal 19 al 27.
Nonaria **28**: Comprende le terzine 28-31-34 e quindi i numeri dal 28 al 36.

Questa è la distribuzione delle nonarie convenzionali nel tableau.



Questa è una composizione ordinata e crescente seguendo l'ordine delle terzine presenti nel tableau. E' chiaro che si possono costruire altri tipi di nonarie dove le terzine possono essere smistate in modo diverso. Ciò potrebbe essere utile per costruire ulteriori schemi ed avere così maggiori possibilità di sviluppo dei giochi ricercati. Comunque lasciamo queste possibilità a chi vorrà ricercare ulteriori soluzioni a quanto qui esposto.

Abbiamo stabilito la composizione delle nonarie e con i prossimi inserti vedremo i giochi che possono essere applicati a queste configurazioni. I più semplici si basano sulla realizzazione della Legge del terzo, tendenzialmente risultante dalle “**cinque**” “**figure direzionali di 3**” ottenibili da ogni nonaria tramite il calcolo combinatorio.

NINO ZANTIFLORE