# FIGURE POSIZIONALI
## LA FORMAZIONE

Nel precedente inserto abbiamo visto il metodo di una **rilevazione posizionale** sui doppi di una permanenza e quanti tipi di rilevazione si possono usare. Non so se questa tecnica sia già stata sperimentata da altri ma, essendoci arrivato autonomamente e non avendone mai sentito parlare, ho deciso di condividere i vari giochi che possiamo ottenere con questo metodo. Passiamo allora alla descrizione e composizione delle **Figure posizionali**, ma prima vediamo un breve accenno sulle figure classiche.

### FIGURE TRADIZIONALI

Le classiche **figure** per antonomasia sono quelle a **modalità 2** costruite sulle Chances Semplici dove, a seconda del numero dei termini che le formano, troviamo figure di 2, di 3, di 4, ecc.

Il termine "**modalità 2**" indica che la Chance presa in considerazione è formata da 2 Semichances contrapposte: R/N, P/D, P/M. Per la loro visione vi rimando al sito LaRoulette.it dove, nello spazio a me dedicato, sono pubblicati parecchi miei sistemi al riguardo. La "**modalità 2**", però, può essere ottenuta anche sulle Chances multiple dividendo il tableau in settori che contengono due **Sottochances** contrapposte. E' questo il caso delle dozzine che contengono 2 sestine ciascuna. Poi ci sono le sestine che contengono 2 terzine ciascuna. Altre divisioni sarebbero troppo macchinose e perciò le lascio perdere. Il numero delle figure che si possono ottenere da una modalità 2 è dato dalla quantità dei termini che vogliamo sia costituita una singola figura e precisamente le figure di 2 sono 4; quelle di 3 sono 8; quelle di 4 sono 16 e così via.

Il termine "**modalità 3**", invece, indica che la Chance è composta da 3 elementi come lo sono, non solo le dozzine e le colonne, ma anche le terzine con i 3 **numeri;** le sestine con i 3 **cavalli;** le nonarie con le 3 **terzine;** il Passe/Manque con le 3 **sestine**. Ognuna di queste Chances contiene al suo interno 3 elementi che chiameremo "**sottochances**". Anche qui ci saranno figure di 2, di 3 e superiori, secondo quanti termini vogliamo sia costituita la figura.

Ecco allora che le **figure di 2** a **modalità 3** saranno 9:

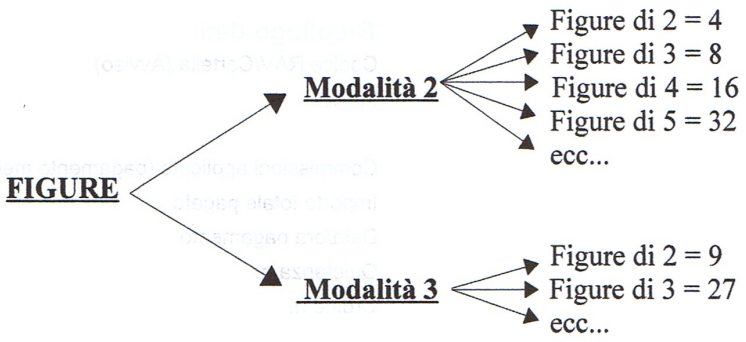
| 11 | 12 | 13 | 21 | 22 | 23 | 31 | 32 | 33 |

Mentre le **figure di 3,** sempre a **modalità 3,** saranno 27. Sebbene queste ultime sarebbero più affidabili per quanto riguarda gli effetti della Legge del terzo, non le elenco qui di seguito perché, essendo di numero così elevato, produrrebbero giochi lunghi che, alla fine, darebbero più o meno gli stessi risultati delle figure di 2.

Questa è la classica composizione delle figure ottenibili dai due tipi di modalità che abbiamo fin qui visto. Si tratta di una composizione regolare, dove ogni termine è

rappresentato da un numero che lo identifica con la sottochance interna che compone il gruppo. Ogni volta che si aggiunge alla permanenza un nuovo numero (numero o chance multipla a seconda del gioco) è aggiunto un termine alla figura che lo comprende.

Ecco un breve schema che ne illustra la composizione e il numero.




## FIGURE POSIZIONALI

Le figure che ora vedremo differiscono dalle precedenti perché nascono sulla **posizione** di una chance già uscita e che già si trova nella permanenza che abbiamo registrato. Nel precedente inserto abbiamo visto i metodi della loro **rilevazione** e ora vedremo la loro **formazione**.

I componenti (termini) di una figura posizionale differiscono da quelli delle figure classiche perché si riferiscono all'ordine di uscita delle Sottochances che compongono la Chance di base. A questo punto è opportuno ribadire il significato di due termini che saranno frequentemente usati nei sistemi che seguiranno.

1°) **Chance**: indica la Chance presa in considerazione per il doppiaggio. Essa contiene gli elementi (Sottochances) che formeranno le figure.

2°) **Sottochances**: indica gli elementi contenuti nella Chance di base e sono quelli che stabiliscono i numeri che costituiscono una figura. Tali numeri saranno dati dalla comparazione della Sottochance uscita precedentemente con la Sottochance uscente.

In pratica le figure posizionali, così chiamate perché sono costruite sulla posizione di una Chance doppiata, sono composte da un numero che indica la distanza (o la relazione) della Sottochance uscente dalla Sottochance uscita in precedenza, all'interno della Chance di base. Ma vedremo meglio il concetto in seguito.

In base a queste considerazioni è facile capire che le figure posizionali sono costruite sull'apparizione cronologica delle Sottochances della Chance di base che andiamo a doppiare e quindi sta a noi stabilire quale sarà tale composizione: se vogliamo cioè giocare su una **modalità 2** o su una **modalità 3**. Vediamone la differenza prendendo come **Sottochance** da giocare la **terzina** e quindi la Chance di base sarà la **sestina**. Iniziamo con le figure a modalità 2 per poi proseguire con quelle a modalità 3.

Per entrambe le modalità vedremo le figure di 2 e di 3.

# Figure posizionali a modalità 2.

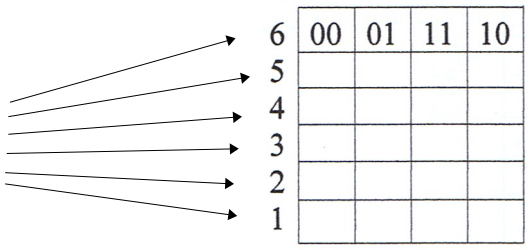
Per improntare un gioco sulle figure posizionali a modalità 2, giocando **terzine,** dobbiamo prendere come "**Chance di base**" le **sestine** perché sono appunto composte da due terzine (Sottochances). Vediamo quindi come si formano le figure posizionali di 2 sulle terzine.

Le 6 sestine sono composte da **due** terzine ciascuna e, ogni volta che una sestina è doppiata, sarà perché esce una delle due terzine che la compongono. La terzina uscente potrà essere la stessa uscita in precedenza o quella diversa e cioè la sua compagna. A questo punto è chiaro che i due casi devono essere segnalati con un apposito simbolo, che chiameremo **"termine"** e che ci servirà per indicare sia il numero del termine stesso (0 o 1), sia la posizione che occupa all'interno della figura (primo o secondo). A questo punto passiamo alla composizione delle figure di 2.

## Composizione delle Figure posizionali di 2 a modalità 2.

Per comporre una figura posizionale di 2 sono necessari due momenti.

1°) La **rilevazione** della posizione della **Chance di base**, che dovrà essere formata da 2 Sottochances (possono essere le **sestine** che contengono due terzine o le **dozzine** che contengono due sestine). Abbiamo già visto il procedimento nel precedente inserto. Con questa operazione stabiliamo il numero di posizione della chance doppiata andando a ritroso nella permanenza e questo numero indicherà il contenitore dove saranno inseriti i termini relativi alle sottochances della chance che in quel momento occupa quella posizione: termini che costruiranno le figure. Ciò vuol dire che le posizioni disponibili saranno numerate a ritroso formando uno schema come il seguente.




Lo schema è formato da quattro colonne perché le figure di 2 disponibili sono 4 e da sei righe intestate con i numeri delle sei posizioni delle sestine. Le posizioni sono ordinate in modo crescente partendo dal basso perché il numero 1 corrisponde all'ultima posizione della permanenza partendo dal fondo. Il numero 2 corrisponde alla penultima posizione a ritroso e così via. Ogni volta che una di queste posizioni è doppiata sarà inserito nella sua riga un termine 0 (uguale) o 1 (diversa) per formare le figure di 2. A ogni inserimento di 2 termini sarà formata una delle 4 figure possibili, come indicato nello schema precedente in sesta riga (sesta posizione).

2°) La **composizione** della figura con i **termini** prodotti dalle Sottochances della Chance di base. La composizione delle figure, inserite nello schema in corrispondenza del proprio numero di posizione, sarà data dai termini che identificano se la terzina uscente è la stessa della precedente (0) o se è la

compagna (1). In pratica, ogni volta che una sestina uscente doppia se stessa in una precedente posizione della permanenza, bisogna analizzare se la terzina (sottochance) ora uscita è la stessa o se è diversa dalla terzina precedente. Se è uguale sarà immesso nello schema il termine 0, se è la diversa sarà immesso il termine 1. Ecco un esempio sulla sestina 3, intervallata da numeri che fanno parte di altre sestine e che quindi non sono rilevati in questa riga di schema.

Perman. 14 $13_0$ 3 32 $14_0$ $15_0$ 22 $18_1$ 1 $14_1$ 8 $18_1$ 9 $13_1$ $15_0$ | 00 | 01 | 11 | 10 |

Dopo il 14 esce il 13 ed essendo la terzina uguale inseriamo il termine 0. Poi esce il 14 che, essendo della stessa terzina del 13, ci fa inserire uno 0 nel secondo termine della prima figura posizionale (0-0). Essendo figure di 2 abbiamo completato la prima figura. La prossima terzina costituirà il primo termine della successiva figura. Dopo il 14 esce il 15 che, essendo della stessa terzina ci fa inserire uno 0 come primo termine della seconda figura. Poi esce il 18 (terzina diversa) e quindi inseriamo un 1 a completamento della seconda figura (0-1). L'uscita del 14 (terzina diversa) ci fa inserire un 1 come primo termine della terza figura e con il 18 (terzina diversa) completiamo la figura con un 1 (1-1). Le due successive terzine (13 e 15) formano la figura 1-0 perché la 13 è diversa dalla precedente e il 15 è della stessa terzina del 13.

Abbiamo completato l'inserimento di quattro figure posizionali di 2 a modalità 2 in una riga di schema. Si tratta del ciclo completo pari al numero delle figure disponibili che, come quantità e composizione sono uguali alle figure di 2 delle Chances semplici.

A questo punto viene logico domandarsi: “Qual'è la differenza tra queste figure e quelle tradizionali sulle Chances semplici?” La differenza sta nel fatto che qui la chance cambia continuamente di posizione e la sottochance cambia secondo ciò che è uscito in precedenza. Mentre nelle figure classiche ogni simbolo rappresenta sempre la stessa chance, qui il simbolo cambia secondo ciò che è uscito in precedenza ed è inserito secondo la posizione che occupa nella permanenza registrata.

**Composizione delle Figure posizionali di 3 a modalità 2.**

In questo caso i termini che compongono le figure sono 3 mentre la modalità rimane di 2. In pratica sono uguali alle figure di 3 sulle Semplici e quindi sono 8. Anche qui la differenza sta nella rilevazione della posizione della chance di base e nella composizione della figura che dipende dalla sottochance uscita in precedenza. Vediamo una breve costruzione di un ciclo completo di otto figure sulla sestina 5 (chance di base) senza numeri intermedi.

Perman. 28 | $28_0$ $28_0$ $28_0$ | $28_0$ $28_0$ $25_1$ | $25_0$ $28_1$ $28_0$ | $28_0$ $25_1$ $28_1$ | $25_1$ $28_1$ $25_1$ | $28_1$ $25_1$ $25_0$ | $28_1$ $28_0$ $25_1$ | $28_1$ $28_0$ $28_0$ |

| 0-0-0 | 0-0-1 | 0-1-0 | 0-1-1 | 1-1-1 | 1-1-0 | 1-0-1 | 1-0-0 |

Con questa disponibilità di figure i giochi possibili sono alquanto lunghi perché la maturazione di qualsivoglia disegno grafico in uno schema comporta la formazione del disegno su 6 sestine, ognuna delle quali necessita di 3 termini per completare una singola figura.

# Figure posizionali a modalità 3.

Per improntare un gioco sulle figure posizionali a modalità 3 dobbiamo prendere come "**Chance di base**" (da doppiare) quelle Chances che sono composte da **3** elementi (**Sottochances**) e cioè:

Le **terzine** se giochiamo i **numeri pieni**.
Le **sestine** se giochiamo i **cavalli**.
Le **nonarie** se giochiamo le **terzine**.
Il **Passe/Manque** se giochiamo le **sestine**.
Escludiamo le Dozzine/Colonne perché non c'è una Chance che le contenga (se non il tableau stesso) e quindi non c'è alcuna Chance da doppiare.

Per quanto riguarda lo loro **rilevazione** nulla cambia rispetto a quanto detto in precedenza. Anche queste figure sono rilevate con il doppiaggio della **Chance di base** uscita in precedenza e la sua posizione determina il numero posizionale che intesta lo schema delle figure. In quella riga dello schema saranno costruite le figure per quella posizione e, anche qui, possono essere di 2 o di 3, ma sempre a **modalità 3**. Vediamone la composizione.

## Composizione delle figure posizionali a modalità 3.

Sappiamo che le figure posizionali a modalità 3 possono essere di 2 o di 3 termini. Nel primo caso sono 9 e nel secondo sono 27. Indipendentemente dal numero dei termini che compone la figura, la loro costruzione avviene su 3 elementi e quindi vediamo la classica composizione di una figura di 3. Prendiamo come esempio le **nonarie**; in primo luogo perché sono sbrigative e poi perché sono le mie preferite.

Già sappiamo cosa sono le **nonarie**. Dirò brevemente che si tratta di 4 raggruppamenti di 3 terzine ciascuno e, siccome sono costituite da 9 numeri, sono chiamate per questo "**nonarie**". La loro composizione non è categorica e può essere cambiata a piacimento del sistemista. Nella loro composizione base, comunque, si presentano in questo modo.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1** | 1 | 4 | 7 |
| **10** | 10 | 13 | 16 |
| **19** | 19 | 22 | 25 |
| **28** | 28 | 31 | 34 |

Ogni riga è una nonaria che contiene 3 terzine e viene chiamata con il primo numero che compone la prima terzina. Abbiamo così le nonarie 1, 10, 19, 28. A questo punto, stabilito su cosa lavorare, vediamo come si ottengono le figure posizionali su questa Chance (ma il principio vale anche per le altre).

Le 4 nonarie sono composte da 3 terzine ciascuna e ogni volta che una nonaria è doppiata è perché esce una delle 3 terzine che la compongono. La terzina uscente può essere indifferentemente una delle tre e, **rispetto alla precedente**, può essere la stessa, la successiva, o la seconda successiva. A questo punto è chiaro che i tre casi dovranno essere segnalati con un apposito simbolo che chiameremo "**termine**". Vediamo alcuni esempi. Per ragioni di semplicità i numeri uscenti saranno indicati direttamente con la terzina cui appartengono. Prendiamo la nonaria 28 il cui ordine interno è rappresentato dalle terzine 28 31 34.

1°) Perman. 28 $28_0$ = simbolo "**0**" perché, **nell'ordine interno della nonaria**, la terzina uscente 28 si trova nella stessa posizione della precedente 28 (uguale).

2°) Perman. 28 28 $31_1$ = simbolo "**1**" perché, nell'ordine interno della nonaria, le terzina uscente 31 si trova nella posizione successiva alla terzina precedente 28.

3°) Perman. 28 28 31 $28_2$ = simbolo "**2**" perché, nell'ordine interno della nonaria, la terzina uscente 28 si trova nella seconda posizione successiva alla terzina precedente 31. Infatti, proseguendo nell'ordine interno della nonaria, tra la terzina 31 e la terzina 28 bisogna passare per la terzina 34.

A questo punto avrete capito che per definire i termini delle figure posizionali bisogna contare gli spazi che intercorrono tra l'ultima terzina uscita (di una nonaria) e quella uscente (della stessa nonaria), seguendo un ordine di avanzamento circolare in senso orario. Ecco le varie possibilità degli intervalli tra la terzina precedentemente uscita e quella uscente. Prendiamo come esempio la nonaria 1.

Intervalli 0: 111, 444, 777.
Intervalli 1: 147; 714; 471.
Intervalli 2: 174, 417, 741.

In pratica si segue un percorso circolare in senso orario che dalla precedente terzina arriva a quella uscente. Se è la successiva è un termine **1**; se salta una terzina è un termine **2**; se è la stessa terzina è un termine **0**.

A questo punto abbiamo creato una figura di 3 termini su una Chance a "**modalità 3**" e ora, per non creare confusioni, stabiliamo ancora una volta il significato di "**modalità 3**" e "**figura di 3**".

**Modalità 3:** significa che la Chance di base è composta di 3 elementi. Sono a modalità 3 le Dozzine/Colonne; le Nonarie formate da 3 terzine; le sestine formate da 3 cavalli; il Passe/Manque formati da 3 sestine; le terzine formate da 3 numeri. Si possono formare figure di 2 o di 3.

**Figura di 3:** indica di quanti termini è composta la figura formata da un gruppo omogeneo di Chances, che può essere a modalità 2 o a modalità 3.

A maggior chiarezza seguono alcuni esempi di figure posizionali di 3. Per non creare confusioni ogni esempio contiene le terzine di una sola nonaria. E' chiaro che nella realtà le quattro nonarie si intervallano nei modi più disparati e si dovrà andare a ritroso nella permanenza per stabilirne la posizione che servirà alla costruzione dello "**schema delle figure**". Una volta stabilita la posizione, si dovrà stabilire il termine per costruire la figura, come precedentemente spiegato.

Perman. 16 $13_2$ $10_2$ $10_0$. Figura. **2 2 0**. Dal 16 al 13 ci sono **2** spazi. Dal 13 al 10 ci sono **2** spazi. Dal 10 al 10 ci sono **0** spazi.

Perman. 31 $28_2$ $31_1$ $28_2$. Figura. **2 1 2**. Dal 31 al 28 =**2**. Dal 28 al 31 = **1**. Dal 31 al 28 = **2**.

Perman. 22 $22_0$ $25_1$ $19_1$. Figura. **0 1 1.** Dal 22 al 22 = **0**. Dal 22 al 25 = **1**. Dal 25 al 19 = **1**.

Perman. 1 $1_0$ $1_0$ $7_2$. Figura. **0 0 2**. Dall'1 all'1 = **0**. Dall'1 all'1 = **0**. Dall'1 al 7 = **2**.

Abbiamo esemplificato alcune **figure di 3** (3 termini) per vedere come avviene la loro formazione e questo è lo sviluppo delle 27 figure possibili.

| | | |
|---|---|---|
| 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | 2 2 2 2 2 2 2 2 2 |
| 0 0 0 1 1 1 2 2 2 | 0 0 0 1 1 1 2 2 2 | 0 0 0 1 1 1 2 2 2 |
| 0 1 2 0 1 2 0 1 2 | 0 1 2 0 1 2 0 1 2 | 0 1 2 0 1 2 0 1 2 |

La loro composizione è uguale alle classiche figure di 3 su Dozzine/Colonne; cambiano soltanto i termini e, naturalmente, la rilevazione posizionale sia della chance di base, sia della sottochance che la compone.

L'eseguibilità di un qualsiasi gioco con l'utilizzo di queste figure è alquanto difficoltoso e noioso perché la loro quantità (27) comporta una lunga maturazione dei disegni e configurazioni; anche se la Legge del terzo ha una maggiore influenza che non sulle figure di 2. Passiamo ora alle figure di 2.

**Composizione delle figure posizionali di 2 a modalità 3.**

Il procedimento per ottenerle è uguale a quello delle figure di 3, ma per formarle saranno sufficienti due doppiaggi e quindi tre apparizioni di nonaria. La loro composizione è uguale a quella delle figure di 2 sulle Dozzine/Colonne, cambiando soltanto i termini: al posto di 1, 2, 3, ci saranno, per comodità, i termini 0, 1, 2. Vediamone alcuni esempi sulla nonaria 13.

Perman. 10 $16_2$ $13_2$. Figura **2 2**. Dal 10 al 16 ci sono 2 spazi. Dal 16 al 13 ci sono 2 spazi.

Perman. 16 $10_1$ $16_2$. Figura **1 2**. Dal 16 al 10 c'è uno spazio. Dal 10 al 16 ci sono 2 spazi.

Perman. 13 $10_2$ $10_0$ Figura **2 0**. Dal 13 al 10 ci sono 2 spazi. Dal 10 al 10 ci sono 0 spazi.

Questo è il loro elenco completo.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 |

La disponibilità totale delle figure di 2 a modalità 3 è di 9 figure e questa quantità si presta a parecchi giochi che avranno la caratteristica di essere abbastanza veloci e affidabili per quanto riguarda le Legge del terzo.

Con il prossimo inserto cominceremo ad esaminare vari sistemi applicabili alle figure posizionali. Sarà una vasta panoramica, comprendente principalmente figure di 2 a modalità 2 e 3. L'unica cosa che sarà sempre presente è la posizionalità delle figure corrispondenti ai doppiaggi della Chance di base.

NINO ZANTIFLORE