FIGURE POSIZIONALI
LA RILEVAZIONE

Tempo fa mi sono chiesto se ci fosse un modo migliore di usufruire della "**Legge del terzo**". Prima di allora tutte le soluzioni si avvalevano dell'inserimento di un ciclo chiuso di permanenza in uno schema appositamente creato. L'inserimento di tanti numeri quante erano le chances che essi rappresentavano, formava dei disegni che dovevano essere statisticamente certi per effetto di detta Legge. I risultati c'erano, perché uno o più cicli formano obbligatoriamente certi disegni, ma il problema era il **quando** e il **come** questi disegni si sarebbero formati.

Affinché la Legge del terzo possa produrre i suoi disegni statistici, deve essere preso in considerazione un quantitativo di numeri sufficientemente ampio, come per esempio i 36 colpi di un ciclo chiuso di roulette (zero escluso) per i pieni. Per rendere poi efficace la Legge del terzo anche sulle chances multiple, dobbiamo ricorrere a una "**moltiplicazione di eventi**" e quindi aver bisogno di 36 colpi per le sestine o 36 colpi per le terzine. La quantità dei cicli chiusi dipende dal disegno che decidiamo di cercare. Da qui si comprende facilmente che sostenere un gioco per 36 colpi di roulette su sestine, o anche terzine, può essere un problema se i disegni che stiamo cercando si formano verso la fine degli inserimenti dei cicli chiusi. Se poi le possibilità di formazione di quei disegni si allargano quantitativamente, l'impegno economico può diventare eccessivo. In pratica la Legge del terzo fa sì il suo dovere, ma a volte lo fa verso la fine di quel ciclo chiuso necessario alla formazione del disegno. Ciò è dovuto al fatto che cerchiamo di ottenere un risultato da uno o più cicli completi di numeri o chances. Significa che se giochiamo numeri pieni, cerchiamo il risultato su un singolo ciclo di 36 colpi perché è sufficiente a formare i disegni statistici. Se giochiamo terzine, lo cerchiamo su una moltiplicazione di eventi che può essere sempre di 36 colpi, pari a tre cicli chiusi di quella chance. La stessa cosa vale per le sestine su sei cicli chiusi perché, come ho già detto, per queste due ultime chances, possiamo ottenere una maggior garanzia sui risultati della Legge del terzo solo se prendiamo in considerazione più di un singolo ciclo con una moltiplicazione di eventi.

In queste condizioni, però, vi è sempre una certa indeterminatezza sul "**quando**" e sul "**come**" gli eventi potranno realizzarsi. Per mitigare in qualche modo la temporalità e la quantità delle aperture e chiusure ho allora pensato di ricorrere a un meccanismo che per la Legge del terzo è immancabile: il **doppiaggio dei numeri** (o chance) che stiamo registrando da uno o più cicli chiusi. Se giochiamo sui pieni, ci saranno mediamente 12 doppiaggi ogni 36 colpi; se giochiamo sulle chances multiple come sestine o terzine, aumentate di una quantità adeguata con una moltiplicazione di eventi, ci saranno anche qui 12 doppiaggi tendenziali ogni 36 colpi.

A questo punto assume importanza la **"Posizione"** in cui avverranno tali doppiaggi perché su queste posizioni si possono costruire molti disegni, ottenibili con appositi schemi. Stabilire la posizione nella permanenza di un numero (o chance) che dovrà uscire, non è possibile perché è cosa che riguarda il futuro. E' invece possibile stabilire la **posizione** nella permanenza di un numero (o chance) già uscito rispetto alla sua successiva sortita nella situazione contingente del momento. Dato che la produzione dei numeri uscenti è in continua evoluzione, tale posizione si modificherà a ogni colpo. Se per esempio escono i numeri 7 36 15 22 31 4 14 28 15, notiamo che l'ultimo numero ha doppiato il sestultimo rilevandolo a ritroso nella permanenza (evidenziato in rosso). Si dirà allora che il 15 ha doppiato la **posizione 6**. Ecco che, rispetto ai numeri uscenti, con lo svolgersi della permanenza, potranno doppiare l'ultimo, il penultimo, il quintultimo, ecc. Per semplificare i termini indicheremo questi numeri ordinali chiamandoli posizione 1, 2, 3, 5 ecc. e saranno in continua evoluzione perché ogni numero uscente prenderà il posto dell'ultimo precedente, che diventerà una posizione 2, e tutti gli altri saliranno di una unità nel calcolo della loro posizione. Quello che era il penultimo diventerà terzultimo e così via. L'ordine si modifica a ogni uscita di numero. Ciò che era la posizione 1 passa a essere la 2. Ciò che era la posizione 2 passa a essere la 3 e così via. Questo è il meccanismo dei doppiaggi e ora vediamo come si possono utilizzare esaminando per primo la loro **rilevazione**.

Ci sono **due** modi per rilevare i doppiaggi e cambiano secondo il tipo di gioco che vogliamo intraprendere. Vediamoli.

Rilevazione totale dei doppi.

Man mano che la rilevazione della permanenza procede sono marcati con un cerchio **tutti** i doppi che sono prodotti dai numeri uscenti, qualunque sia la loro posizione, andando a ritroso nella permanenza. Ciò vuol dire che il cerchio può essere messo sia prima che dopo gli altri cerchi già posti in precedenza. Vediamone un esempio sulle terzine. Nella permanenza che segue, ogni terzina, doppiata dal numero uscente, è cerchiata e ciò comporta la rilevazione della sua posizione contando a ritroso i numeri già usciti.

Perman. 14 17 3 32 16

13 16 1 31 16

La terzina 16 ha doppiato la terzultima posizione della permanenza (in rosso) e quindi abbiamo posto un cerchio in quella terzina. Il numero della posizione (3) è stato rilevato andando a ritroso partendo dal 32, che è la posizione 1, passando per il 3 che è la posizione 2 e arrivando infine al 17 che è la posizione 3, doppiata. Per ora fermiamoci al procedimento di annotazioni; vedremo lo sviluppo di un possibile gioco sulle posizioni al prossimo inserto. Proseguiamo con la rilevazione.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

13 16 1 31 16 22 28 22

Il 23 ha doppiato la terzina 22 in penultima posizione e quindi vi abbiamo posto il cerchio. A questo punto le posizioni doppiate sono nell'ordine la 3 e la 2.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32

13 16 1 31 16 22 28 22 25 31

Il 32 ha doppiato la terzina 31 in quintultima posizione. Per determinare questa posizione non abbiamo tenuto conto delle posizioni intermedie già doppiate (cerchiate) saltandole nel conteggio. Abbiamo quindi contato le terzine a ritroso: 27 (1), 23 (2), 29 (3), 16 (4) e 32 (5). Abbiamo saltato la terzina del 24 perché era già cerchiata. Ora le posizioni cronologicamente doppiate sono: 3, 2, 5.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17

13 16 1 31 16 22 28 22 25 31 19 10 16

Il 17 ha doppiato la terzina del 16 in settima posizione, saltando la terzina del 24. Posizioni cronologicamente doppiate: 3, 2, 5, 7.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30

13 16 1 31 16 22 28 22 25 31 19 10 16 28

Il 30 ha doppiato la terzina del 29 in settima posizione. Posizioni doppiate: 3, 2, 5, 7, 7.

Credo che il metodo della **rilevazione totale** sia ormai chiaro. In pratica si pongono i cerchi sulle posizioni di tutta la permanenza, saltando nel conteggio quelle posizioni già doppiate e quindi già cerchiate. Col procedere, le posizioni cerchiabili saranno 12 e ciò avverrà quando tutte le terzine saranno uscite almeno una volta. Con questa rilevazione i giochi possibili saranno improntati su 12 posizioni.

Rilevazione finale dei doppi.

Questo metodo di rilevazione dei doppioni ha lo scopo di **limitare** il campo per la formazione dei disegni che andremo a ricercare nello schema delle posizioni. Se con il precedente metodo erano rilevate tutte le 12 posizioni della permanenza, con questo si cercherà il doppione soltanto sulle posizioni **successive** all'ultima chance doppiata. Vediamone un esempio con la stessa permanenza di prima.

Perman. 14 17 3 32 16

13 16 1 31 16

Il primo doppiaggio alla posizione 3 è uguale al precedente perché non ve ne sono altri. Abbiamo contato e ritroso le terzine uscite fino alla terza posizione che coincide con la terzina 16 appena uscita. A differenza del precedente metodo, però, qui i prossimi doppiaggi dovranno essere posti soltanto sulle posizioni successive a questo cerchio.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

13 16 1 31 16 22 28 22

Anche il secondo doppiaggio e uguale al precedente perché è scaduto dopo l'ultimo cerchio che, al momento, era l'unico. Le posizioni doppiate sono, come prima, la 3 e la 2 e le prossime posizioni doppiabili partono da quest'ultimo cerchio; non più dall'inizio della permanenza registrata.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30

13 16 1 31 16 22 28 22 25 31 19 10 16 28

A differenza del doppiaggio totale, il 32 non ha doppiato la corrispondente terzina 31 perché la sua posizione era precedente l'ultimo cerchio (24). Il 30 invece ha doppiato la terzina 28 in settima posizione e questo diventa il nuovo ultimo cerchio da non superare nel conteggio a ritroso. Posizioni cronologicamente doppiate: 3, 2, 7.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28

13 16 1 31 16 22 28 22 25 31 19 10 16 28 28

Il 28 doppia la prima posizione e a questo punto nessuna posizione delle precedenti può essere doppiata, tranne ovviamente la sua. Bisognerà aspettare la formazione di nuove posizioni. Posizioni cronologicamente doppiate: 3, 2, 7, 1.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28

13 16 1 31 16 22 28 22 25 31 19 10 16 28 28 13 22 4 1 28

Prima di arrivare al successivo doppiaggio abbiamo tirato cinque colpi fino al 28 che ha doppiato la quinta posizione. Posizioni cronologicamente doppiate: 3 2 7 1 5.

Credo che anche questo secondo procedimento di rilevazione dei doppi sia ormai chiaro, ma comunque ripeto: **sono prese in considerazione soltanto le posizioni successive all'ultimo doppiaggio**.

Passiamo ora a una breve considerazione sugli effetti dei due metodi di rilevamento applicati, in questo caso, alle terzine.

1° metodo. **La rilevazione totale** sopporta un campo d'azione che abbraccia le 12 posizioni indipendentemente dai cerchi già immessi e quindi la ricerca di un disegno, che abbia caratteristiche di affidabilità, deve contare su tali possibili allargamenti.

2° metodo. **La rilevazione finale** si avvale di un campo d'azione molto più ristretto perché la maggioranza degli inserimenti riguarda posizioni basse; vicino al numero uscente. Ciò è dovuto al fatto che la Legge del terzo raramente supera con il primo doppiaggio la settima posizione e perciò saranno sempre coinvolte le posizioni più vicine al numero uscente. Questa tendenza è valida per tutti i tipi di chance che utilizzeremo per i nostri giochi: dai numeri pieni alle sestine.

A questo punto appare chiaro che assume importanza la **posizione** del numero (o della chance) che è doppiata. Verificare però che il numero doppiato sia il quintultimo, il sestultimo o altro, non ha alcuna valenza se non si affianca all'evento una rilevazione schematico-visiva che determini la formazione e l'individuazione di possibili configurazioni.

Questo sarà l'argomento del prossimo inserto.

NINO ZANTIFLORE