

Elogio del giocatore d'azzardo secondo gli insegnamenti del signor Aronne

Negli anni '60 del secolo scorso le auto che circolavano a San Martino in Rio erano tutte targate RE. C'era un po' di tolleranza per il MO, visto che siamo un paese di confine e alcuni sammartinesi si erano spostati a **Modena**. L'unica auto PR era quella di mio zio che veniva a trovare mia madre.

E quando arrivò un'auto tedesca, un soldato che dopo vent'anni tornava a vedere il paese dove aveva alloggiato e dove s'era pure innamorato, fu un avvenimento tale da convocare un buon gruppo di ragazzini ad osservare il fenomeno.

C'era però una casa particolare dove ogni tanto arrivavano auto da Piacenza, Rovigo, Ascoli,... Cosa venivano a fare? Venivano per una cosa strana: **imparare a giocare al Totocalcio dal "signor Aronne"**.

Parlare di Totocalcio è come parlare di archeologia: il Totocalcio esiste ancora, ma è ormai un gioco **minimale, non ha più il mitico "13" come segno di vittoria, e vivacchia nel disinteresse generale**.

Il Totocalcio era il gioco della Prima Repubblica, soppiantato non a caso dal SuperEnalotto, gioco della Seconda Repubblica. Il Totocalcio agiva abbinato ad eventi reali, e consentiva grosse vincite solo se si manifestavano delle sorprese calcistiche; il SuperEnalotto promette sempre grosse vincite ed è un gioco di **pura fortuna**. Il Totocalcio, con le sue **1.594.323 colonne possibili, era un gioco a misura d'uomo**; il SuperEnalotto, con 622.614.630 combinazioni, è una illusione. Il passaggio da Totocalcio a SuperEnalotto è lo stesso passaggio che ci fu nella mente degli italiani da **"risparmio" a "investimento finanziario"**: dalla realtà all'illusione.

Mia figlia gioca sempre al SuperEnalotto la combinazione 1,2,3,4,5,6. «1,2,3,4,5,6?!? Ma è impossibile che esca!». Certo, è impossibile. Come qualunque altra combinazione di 6 numeri: 1 su 622.614.630 equivale a **"impossibile"**.

C'era una volta il Totocalcio, c'era il "13" o il "12" da azzeccare, c'erano le partite di calcio in contemporanea la Domenica pomeriggio. Di fronte alla **sfida delle 1.594.323 colonne c'era chi giocava qualche combinazione a caso e c'era chi investiva nel gioco discrete somme**.

Il signor Tizio aveva deciso di spendere una scommessa: come giocarsela? Beh, non poteva giocare le 13 **"triple" 1X2**: doveva fare delle scelte. Tizio cominciava a definire qualche partita **"doppia" (1X, X2, 12)** e qualche partita **"fissa" (1, X, 2)**. Ma, fatte le scelte e fatti i conti, la somma da spendere era sempre eccessiva.

Allora Tizio cominciava a utilizzare i **"riduttori"**: combinazioni matematiche che rispettano il pronostico e riducono fortemente il numero di colonne da giocare (ad esempio 4 triple equivalgono a 81 colonne; il riduttore di 4 triple è composto di sole 9 colonne). Però, se si azzeccano le fisse e le doppie, il riduttore è costruito per garantire il 12, non può garantire il 13.

Tizio, persona assennata, ragionava così: «Va beh, più che tanto non posso spendere. Gioco il sistema col riduttore. Quando indovinerò le doppie e le fisse vincerò almeno il 12; ogni tanto la fortuna mi darà pure il 13».

Dopo aver trascorso un'annata senza nemmeno un 13, Tizio cominciava a innervosirsi, e veniva attratto dai **"maghi"**: sui giornali specializzati comparivano inserzioni pubblicitarie che offrivano vincite certe con poche colonne. Il mondo degli inserzionisti pullulava di maghi, che avevano concepito dei **"sistemi"**, e promettevano esiti mirabolanti. C'era anche una pubblicità diversa: «Sistemi al Microscopio. I libri che insegnano a giocare senza la pretesa di insegnare a vincere».

Tizio provava i maghi; ma dopo un po' capiva, e provava **"Sistemi al Microscopio"**. E, dopo aver letto, semmai scriveva all'autore, al signor Aronne, prendeva un appuntamento, saliva in macchina e arrivava a San Martino in Rio per capire davvero.

«Molti mi chiedono se coi "miei" sistemi si vince. I sistemi non sono "miei", sono di tutti, come i numeri o le lettere dell'alfabeto. Io li ho solo analizzati, sviluppati e messi a disposizione.»

Cosa insegnava il signor Aronne? Insegnava che il Totocalcio è un gioco particolare. Innanzitutto non hai la possibilità di insistere nel gioco, come se fossi alla roulette: se giochi per 20 anni, avrai a disposizione circa 800 concorsi. In questi 800 concorsi solo qualche rara volta indovinerai le doppie e le fisse; e in queste rare volte devi farti cogliere pronto, con alte probabilità di azzeccare il 13. Il riduttore di fatto **inserisce all'interno** del sistema una sorta di lotteria, e ti darà il 13 solo una volta su nove: non è la soluzione adatta.

Quale è l'alternativa? Primo: usare la statistica, visto che il Totocalcio è legato al gioco del calcio, e il calcio è un oggetto studiabile statisticamente. Secondo: cercare dei soci. «Se hai trovato il sistema adatto, non ridurlo ai minimi termini per mancanza di soldi: trovati un socio. Il socio non è colui che viene a rubarti mezzo pollo, ma è colui che ti aiuta a mettere il pollo in tavola.»

Così, in un'epoca in cui non c'erano i computer, il signor Aronne tra i primi in Italia esponeva sistemi per Totocalcio che si basavano sulla statistica e non sulla riduzione matematica: scritti a mano con bella grafia, o battuti a macchina sulla vecchia Olivetti. Insegnava a chi voleva capire e promuoveva il gioco collettivo.

«Chi non gioca, non vince. Chi gioca, può vincere. Chi gioca bene, vince.» Chi gioca bene, cosa vince? Soldi? Certo, può anche capitare di vincere dei soldi. Ma lo slogan ironico del signor Aronne era un altro: «Chi non ha mai provato la soddisfazione di vincere da solo, potrà provare il piacere di perdere in compagnia.»

La sua vittoria fu quella di costruire una rete di persone **sparse per l'Italia, uscite dall'ignoranza e dalla** soggezione di fronte al "mago sistemista", persone a cui offrì un metodo equilibrato per soddisfare la passione del gioco, senza ledere i diritti della loro famiglia e senza farsi venire il fegato grosso.

Capitò di vincere al signor Aronne? Beh, la leggenda metropolitana diceva che la sua casa aveva due piani: il piano terra costruito con una vincita al Totocalcio, e il primo piano realizzato coi prestiti degli amici. Lui non **l'ha mai né confermata né smentita.**

Grazie ai suoi insegnamenti, **non ho mai demonizzato il gioco d'azzardo**, anzi ne ho sempre fruito con regolarità quasi settimanale. Totocalcio, Lotto, scommesse, giochi di carte: non respingo nulla, purché con lo stile e la misura del signor Aronne.

Del resto il Catechismo non dice il contrario: «I giochi d'azzardo (gioco delle carte, ecc.) o le scommesse non sono in se stessi contrari alla giustizia. Diventano moralmente inaccettabili allorché privano la persona di ciò che le è necessario per far fronte ai bisogni propri e altrui.»

E il più bel gioco d'azzardo lo troviamo nella Bibbia: «Portate le decime intere nel tesoro del tempio, perché ci sia cibo nella mia casa; poi mettetemi pure alla prova in questo - dice il Signore degli eserciti -, se io non vi aprirò le cateratte del cielo e non riverserò su di voi benedizioni sovrabbondanti».

Una cifra di stanziamento predeterminata, tale da non mandare in crisi una famiglia, e una vincita futura, certa perché garantita da Dio, anche se incerta nei tempi e nelle modalità. Può sembrare strano, ma i metodi di gioco del signor Aronne, mio padre, mi hanno convinto anche alla scommessa della decima, la scommessa con Dio.

Giovanni Lazzaretti

giovanni.maria.lazzaretti@gmail.com