

## UN'ALTRA TRUFFA LEGALIZZATA: WIN FOR LIFE



“Win for Life” è una diavoleria di gioco di Stato, approvato in Italia dagli Stati Uniti nel 2009. Le sue modalità sono state ripetutamente modificate nel tempo; dal febbraio 2012 consta di tre varianti, *Viva l'Italia* (costo della giocata: 1 euro); *Grattacieli* (2 euro) e *Cassaforte* (5 euro). Le estrazioni hanno luogo addirittura ogni 5 minuti, ininterrottamente dalle 7:00 alle 23.55 .

Il giocatore può anche scegliere se preferisce buttar via i suoi soldi con sistemi integrali che equivalgono a più giocate in simultanea, oppure abbonandosi a una serie di estrazioni consecutive. Insomma, lo Stato (un maiuscolo veramente spreco, direi) ha messo in campo ogni stratagemma per indurre più persone possibile a dilapidare quote sempre maggiori dei propri sudati risparmi.

Soprattutto, **il meccanismo del gioco è subdolamente accattivante (per i sempliciotti).**

Vediamo in cosa consiste “Win for life” nella sua versione più “economica”, chiamata “Viva l'Italia” (“*Povera Italia*” sarebbe stato, a parere di chi scrivere, un nome più onesto).

Si acquista una schedina (che, per una singola giocata, come abbiamo già detto, costa 1 euro; diverso è naturalmente il discorso se con una sola schedina si vuol giocare un sistema, quindi si vuole impostare una giocata multipla, oppure si stipula un abbonamento per più estrazioni).

Questa schedina porta l'indicazione di 20 numeri: 1, 2, 3, ... 20, dei quali il giocatore ne sceglierà 10. Sulla medesima schedina, nell'apposito riquadro a forma di scudetto,

lo stesso giocatore dovrà scegliere un ulteriore numero fra 1 e 20, il cosiddetto “numerone”, il quale può appartenere o non appartenere all'insieme dei 10 numeri precedentemente selezionati.

La scelta del “numerone”, a discrezione del giocatore, può anche essere lasciata al sistema automatizzato.

Bene! Nell'estrazione per la quale si è giocato, vengono “pescati” dal sistema computerizzato di controllo:

- 10 numeri dall'insieme  $\{1, 2, 3, \dots, 20\}$
- più ancora, dallo stesso insieme, un altro numero, il “numerone”, che viene determinato con un'estrazione a parte, del tutto indipendente rispetto alla precedente, e pertanto può darsi venga a coincidere con uno dei 10 numeri di prima, oppure con nessuno di essi.

A questo punto il giocatore va a vedere innanzitutto quanti fra i 10 numeri da lui scelti coincidono coi 10 estratti, senza per ora considerare minimamente la questione “numerone”.

- Se 7, 5 o 3 fra i numeri scelti dal giocatore fanno parte (non importa l'ordine) dei numeri estratti, ecco che si realizza una “vincita di quarta categoria” che vale 1 euro: il giocatore recupera ciò che ha speso.
- Se 8 oppure 2 fra i numeri scelti dal giocatore fan parte dei numeri estratti, si ha una “vincita di terza categoria” che vale 2 euro: 1 euro netto di guadagno.
- Se 9 oppure 1 fra i numeri scelti dal giocatore fan parte dei numeri estratti, abbiamo una “vincita di seconda categoria” che si ottiene dividendo la quota di montepremi destinata a questo ordine di vincite, per il numero di giocatori che, nella medesima estrazione, hanno realizzato una vincita di quella categoria.
- Se 10 oppure 0 fra i numeri scelti dal giocatore fan parte dei numeri estratti, abbiamo una “vincita di prima categoria” che si ottiene dividendo a quota di montepremi destinata a questo ordine di vincite, per il numero di giocatori che, nella medesima estrazione, hanno realizzato una vincita di quella categoria.
- Soltanto in quest'ultimo caso, cioè se si è realizzata, facendo “10” oppure “0”, una vincita di 1<sup>a</sup> categoria, ha senso andare a vedere se si è azzeccato pure il “numerone” (nel caso NON si sia ottenuta una vincita di prima categoria, il “numerone” non ha alcun ruolo); vale a dire, si va a vedere se il “numerone” giocato coincide col “numerone” estratto. In caso affermativo, quindi se si è totalizzato “10 + il numerone” oppure “0 + il numerone”, si realizza la categoria massima di vincita, detta “Win for Life”, e consistente in 1000 euro al mese netti (meno una piccola ritenuta) per i successivi 10 anni (se i vincitori sono  $n > 1$ , la quota diventa  $1000/n$ ).

Esempi.

- Immagina di aver giocato 1, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 18, 20 con “numerone” 12 e che l'estrazione abbia dato 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 19 con “numerone” 12. Bene, allora avresti fatto “4” (l'aver azzeccato il “numerone” non conterebbe nulla).
- Immagina di aver giocato 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 12, 14, 18 con “numerone” 7 e che l'estrazione abbia dato 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 13, 14, 18 con “numerone” 11. Bene, allora avresti totalizzato “9” (il fatto di non aver azzeccato il “numerone” non conterebbe nulla).
- Immagina di aver giocato 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20 con “numerone” 5 e che l'estrazione abbia dato 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 con “numerone” 5. Bene, allora avresti fatto “0 + il numerone” e ti saresti aggiudicato la rendita mensile di 1000 € per 10 anni (se sei l'unico vincitore), oltre alla quota relativa allo “0”; che ti verrebbe anch'essa pagata.

Per giocare marca almeno 10 numeri su 20 nella cartina più il numerone.

Vinci per la vita  
**WinforLife!**  
Viva l'Italia

VINCI FINO A **1.000€\***  
AL MESE PER **10 ANNI**

VINCI SE FAI  
**0-1-2-3-5-7-8-9-10**

HAI UNA POSSIBILITÀ SU DUE  
DI VINCERE UN PREMIO!

\*Mia vincita di importo superiore ai 500 euro, alla parte eccedente detto importo, verrà applicata la ritenuta prevista dalla vigente disciplina in materia.

numerone  
1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10  
11 12 13 14 15  
16 17 18 19 20

SCEGLI IL TUO NUMERONE PER VINCERE LA RENDITA

Abbonamento per n. concorsi  
2  
3  
4  
5  
10  
15  
20  
30  
50

1€ A COMBINAZIONE

AMIS  
SIOCAL GIUSTO  
PER FABRIZZO  
Sisal

Il regolamento emesso in data 27 gennaio 2012 è assai complicato, comunque:

- di quello che la gente spende per comprare le schedine, il 35% viene immediatamente incamerato per essere spartito dallo Stato (23%), dalla SISAL (8%) e dalle ricevitorie (4%);
- al montepremi è assegnato il 65% della raccolta complessiva di ciascun concorso.

Si potrebbe allora dire: E vabbè! Però quasi i 2/3 di ciò che viene speso è poi restituito agli scommettitori! Sì, ma il guaio è che questo gioco induce le persone sprovviste ad acquistare una schedina dopo l'altra, attratte dal fatto che comunque è assai frequente recuperare la giocata (quando si fa una vincita di 4<sup>a</sup> categoria), e capita non troppo di rado (1 volta su 46 in media, come vedremo) pure di guadagnarci 1 euro netto (vincita di 2<sup>a</sup> categoria); c'è poi un'insidia psicologica che spinge a ostinarsi: i numeri fra i quali scegliere sono solo 20 dunque si ha la sensazione di avere più possibilità di vincere rispetto ad altri giochi, tanto più che in fondo solo il "6" e il "4" ci fanno perdere, mentre il "7", il "5" e il "3" permettono comunque recuperare la giocata ... Illusione ottica. In realtà, si è spinti a impegnare somme anche importanti, ripetendo le giocate in diversi momenti della giornata, e ci si ritrova, statisticamente, ad aver perso dei bei soldi: se il 35% dell'incasso in ogni caso svanisce in favore di Stato, SISAL e ricevitorie, significa che in media ogni giocatore recupera solo il 65% di quanto ha investito; e giocando quindi ad esempio 100 euro, ecco che 35 si sono volatilizzati. In realtà poi, per il giocatore "normalmente fortunato", quei 35 sono ben di più, in quanto rarissimamente questi realizzerà una vincita superiore alla quarta o terza categoria.

Ma facciamo insieme **QUALCHE VALUTAZIONE PRECISA DI PROBABILITÀ**.

- Innanzitutto, dimmi: **come mai un giocatore che faccia "10" è trattato alla stessa stregua di chi fa "0"?** E il "9" vale esattamente quanto l' "1"? L' "8" quanto il "2"? .....
- Valutiamo la **probabilità di fare "10"**. I casi possibili sono tanti quanti i modi, su 20 numeri, di sceglierne 10, quindi sono ..... mentre il caso favorevole è uno solo (che la decina scelta coincida con quella estratta). Perciò, sviluppando il calcolo e semplificando, le probabilità di fare "10" sono 1 su 184756.
- Valutiamo la **probabilità di fare "3"**. I casi possibili sono tanti quanti i modi, su 20 numeri, di sceglierne 10, quindi sono ..... mentre il caso favorevole sono tante quante le decine, contenenti esattamente 3 fra i 10 numeri scelti, insieme (per completare la decina) con 7 numeri presi fra i 10 non scelti. E sono quindi ..... Pertanto, sviluppando il calcolo, le probabilità di fare "3" sono circa del 7,8% (0,07794...)
- Valutiamo la **probabilità di fare "10 + il numerone"**.

$$p("10 + \text{il numerone}") = p("10") \cdot p("numerone"/"10") = p("10") \cdot p("numerone") = \dots \cdot \frac{1}{20} = \frac{1}{3\,695\,120}$$

Perché, nella catena precedente, abbiamo potuto sostenere che  $p("numerone"/"0") = p("numerone")$ ? .....

- Calcola ora tu, per esercizio, alcune altre probabilità inerenti al gioco. Troverai

$$p("9") = p("1") = \frac{1}{1848}; \quad p("8") = p("2") = \frac{1}{92}; \quad p("3") = p("7") \approx 0,078; \quad p("5") \approx 0,34; \quad p("6") = p("4") \approx 0,24$$

- In sostanza, si pareggia (facendo "7", "3" o "5") con probabilità che sfiora il 50% (esattamente 0,499599...) e si perde solo facendo "6" o "4", senonché tale **probabilità di perdere il proprio euro è prossima a ...**

NOTA - Le guide al gioco tendono a "cumulare" le probabilità uguali, scrivendo, ad esempio, che la probabilità di fare « "9" o "1" » è 1 su 924

- Per terminare, un po' di calcolo combinatorio. Sulla schedina di "Win For Life" è possibile puntare anche 11 numeri anziché 10: in tal caso, si pagano 11 euro perché è come effettuare 11 giocate da 10 numeri l'una. **Quanto occorre allora pagare selezionando 12 numeri? E 13? E 14?** .....