FIGURE DIREZIONALI SUI PIENI

A 12 GIOCATORI

GIOCO ORIZZONTALE

Il precedente inserto mostra il sistema dello "**specchio**" tra le figure direzionali del Passe e del Manque. Anche se l'esempio riportato ha avuto un buon esito, basta fare un po' di prove per scoprire che l'allargamento dei numeri chiamati in gioco produce una forte esposizione, che non sempre sarà sostenibile da un normale sistemista. Come per i sistemi delle nonarie, il difetto continua a essere rappresentato dalla quantità dei numeri da giocare e dal conseguente aumento espositivo. Dopo parecchi tentativi per ottenere un gioco che avesse chiusure certe e allargamenti contenuti, sono tornato a riconsiderare un particolare tentativo sul tipo di ricerca delle chiusure. Una modalità di gioco che con le "**nonarie**" avevo senz'altro rifiutato. Si tratta della ricerca di chiusure in "**orizzontale**".

I giochi in orizzontale sulle nonarie erano sostanzialmente due: "**La terza figura orizzontale**" e "**La figura compagna nel settore**". Anche se gli esempi riportati davano un esito favorevole, in quell'inserto mettevo in guardia sui possibili pericoli dovuti agli "stalli" delle nonarie in gioco, durante la maturazione di altre nonarie non in gioco. La diversità è che qui abbiamo 12 chances (terzine) che raggiungono una maturazione molto più lenta delle nonarie e quindi entrano in gioco meno frequentemente. Altra considerazione importante è che in un ciclo di 36 colpi qualche terzina resterà indietro senza raggiungere le tre uscite e, ancora più importante, che per entrare in gioco, la terzina dovrà raggiungere la quinta uscita. Questo per il gioco **orizzontale** che, per iniziare, necessita di almeno una figura di **riferimento**.

Ora poniamoci una domanda: "In un ciclo chiuso di 72 colpi, che possibilità c'è che le 12 terzine avanzino in una situazione di accentuata parità?". Secondo le mie personali esperienze ci sarà sempre un avanzamento squilibrato, con sei, sette terzine che raggiungono le sei sortite e alcune addirittura nove. In pratica, con un ciclo di 72 colpi (zero escluso) potremo contare sui calori e sui ritardi contingenti in quel momento e con quella permanenza. Ecco che, essendo un gioco orizzontale, per ottenere un'apertura, una terzina dovrà prima uscire tre volte per formare la figura di **riferimento** e poi altre due volte per **aprire** il gioco. A questo punto avrete capito che stiamo ripescando il gioco della "**Figura compagna nel settore**" che, applicata ai numeri pieni, sembra dare un esito più soddisfacente. In pratica, lo squilibrio quantitativo delle terzine nei 72 colpi del ciclo dovrebbe limitare il numero delle terzine che possono entrare contemporaneamente in gioco, pur mantenendo un sufficiente sviluppo su alcune. La forte probabilità di chiusura su queste ultime ci da una ragionevole speranza sull'esito delle partite.

FIGURE DIREZIONALI SUI PIENI
ALLA COMPAGNA NEL SETTORE

Già sappiamo cosa sono le figure direzionali. Sappiamo come si chiamano le terzine e com'è composto lo schema, sia della permanenza, sia delle figure. Per questo gioco però vi sono due modifiche da fare.

1°) Lo schema della permanenza dovrà essere composto da un minimo di 4 colonne perché deve contenere lo sviluppo di 72 colpi di roulette (zero escluso).

2°) Lo schema delle figure dovrà essere composto di 12 righe; tante quante sono le terzine. Ogni terzina inserirà le proprie figure nella propria riga. Lo schema è diviso verticalmente in due settori: il primo con le figure 111 e 112; il secondo con le figure 121, 122 e 123.

Descrizione dell'attacco.

L'attacco è tale quale quello delle nonarie. Si aspetta l'entrata nello schema di una figura e poi si attaccano le figure compagne nel settore. Per il primo settore sarà una sola figura, mentre per il secondo saranno due.

Manovra finanziaria.

Anche con questo gioco abbiamo la possibilità di puntare sia pieni che cavalli, a seconda dei numeri che entrano in gioco. In questo caso, però, sono tutti numeri "**titolari**" e quindi non ci sarà alcun numero di supporto.

Se scegliamo di usare una **montante,** la calcoleremo adeguandola all'incasso di 36 pezzi perché i pieni saranno puntati con una mise dimezzata rispetto ai cavalli. Calcolando il tutto con l'incasso del pieno possiamo adeguare la montante alla "**riduzione logica**". C'è comunque un piccolo aspetto da considerare: la questione della "mancia" sui pieni che vinciamo. Il croupier ci pagherà 35 pezzi e pretenderà la consueta mancia di un pezzo. Direi di lasciare la mise agli impiegati e incassare i 35. Il pezzo così perso sarà considerato come una seconda tassa da pagare al banco. Per quanto riguarda i cavalli il problema non si pone in quanto su di essi non è pretesa alcuna mancia. Se scegliamo di giocare a **massa pari,** può capitare che i 72 colpi non siano sufficienti ad ottenere un adeguato sviluppo di terzine per il conseguimento di un utile lungo la partita. Durante le sperimentazioni che ho fatto ho notato che il superamento di questa soglia ha sempre prodotto un recupero dell'esposizione, fino ad arrivare a un utile (anche se minimo).

Un'altra questione sarà se interrompere la partita al primo utile o proseguire per altre vincite. Lascio la scelta al sistemista, anche perché, sia con l'uno, sia con l'altro comportamento, non si eviteranno le partite difficili.

Vediamo un'esemplificazione partendo dalla terza colonna della permanenza. Inseriamo i numeri fino al completamento della prima figura.

1ª Partita.

Perman. 26 31 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 1 |

1	2_1	3_2	1_3																				
4	6_1	6_1																					
7																							
10																							
13	13_1																						
16																							
19	19_1	21_2																					
22	24_1																						
25	26_1																						
28																							
31	31_1	31_1																					
34	35_1																						

	1 1 1	1 1 2	1 2 1	1 2 2	1 2 3
1			•	•	/
4					
7					
10					
13					
16					
19					
22					
25					
28					
31					
34					

Con il numero 1 abbiamo inserito la figura 123 nello schema della terzina 1. Le figure attivate per questa terzina sono la 121 e la 122 (evidenziate con il puntino). Le attaccheremo quando usciranno altri due numeri di questa terzina. Ora continuiamo l'inserimento fino alla prima apertura di gioco a tappeto.

Perman. 19 | 19 27 16 7 8 11 17 26 | 28 36 32 | 13 16 | 19 32 19 | 18 15 | 22 13 2 14 7 | 10 27 22 | 30 30 | 32

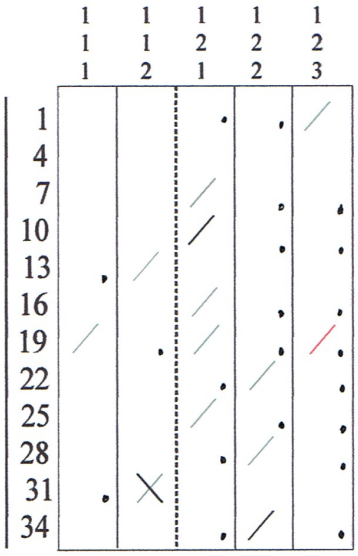
1	2_1	3_2	1_3	2_1																			
4	6_1	6_1																					
7	7_1	8_2	7_1																				
10	11_1	10_2																					
13	13_1	13_1	15_2	13_1	14_2																		
16	16_1	17_2	16_1	18_1																			
19	19_1	21_2	19_1	19_1	19_1	19_1																	
22	24_1	22_2	22_2																				
25	26_1	27_2	26_1	27_1																			
28	28_1	30_2	30_2																				
31	31_1	31_1	32_2	32_1	32_1	•																	
34	35_1	36_2																					

	1 1 1	1 1 2	1 2 1	1 2 2	1 2 3
1			•	•	/
4					
7			/	•	•
10					
13	•	/			
16			/	•	•
19	/	•	/	•	•
22			•	/	•
25			/	•	•
28			•	/	•
31	•	/			
34					

Con il 19 abbiamo inserito la figura 121 e quindi giocheremo le figure 122 e 123. Con il 26 abbiamo inserito la figura 121 e le figure in gioco saranno la 122 e 123. Con il 32 abbiamo inserito la figura 112 e si giocherà per la figura 111. Con il 16 abbiamo inserito la figura 121 e si giocheranno la 122 e 123. Con il 19 abbiamo inserito la figura 111 e si giocherà la 112 oltre a quelle già aperte in questa terzina. Con il 15 abbiamo inserito la figura 112 e si giocherà la 111. Con il 7 abbiamo inserito la figura 121 e si giocheranno le figure 122 e 123. Con il 22 abbiamo inserito la figura 122 e si giocheranno la 121 e 123. Con il 30 abbiamo inserito la figura 122 e si giocheranno le figure 121 e 123. Con il 32 abbiamo la prima apertura di gioco a tappeto per la figura 111 sulla terzina 31 e quindi cominciamo giocando il 32. Ora proseguiamo fino alla prima vincita.

Perman. 21 0 33 | 11 9 0 20 36 | 17 33 19 |

1	2_1 3_2 1_3	2_1	
4	6_1 6_1		
7	7_1 8_2 7_1	9_1	
10	11_1 10_2 11_1		
13	13_1 13_1 15_2	13_1 14_2	
16	16_1 17_2 16_1	18_1 17_2	
19	19_1 21_2 19_1	19_1 19_1 19_1	21_1 20_2 19_3
22	24_1 22_2 22_2		
25	26_1 27_2 26_1	27_1	
28	28_1 30_2 30_2		
31	31_1 31_1 32_2	32_1 32_1 33_2	33_1
34	35_1 36_2 36_2		



N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
21	32_1	-1			
0	32_1	-2			
33	32_1	-3			
11					
9					
0					
20					
36	20_1 19_1	-5			
17	20_1 19_1	-7			
33	20_1 19_1 17_1 16_1	-11			
19	20_1 19_1+ 17_1 16_1	-15	+36		+21

Con il 33 è uscita la figura 112 e quindi abbiamo sbagliato la figura 111. La terzina 31 esce dal gioco. Con il numero 11 abbiamo inserto la figura 121 e quindi abbiamo attivato le figure 122 e 123. Con il 20 si è aperta la terzina 19 con i numeri 20 e 19 per le figure 122 e 123. Con il 36 abbiamo inserito la figura 122 e si giocheranno le figure 121 e 123. Con il 17 si è aperto il gioco anche sulla terzina 16 per le figure 122 e 123. Abbiamo giocato anche i numeri 17 e 16. Con il 19 abbiamo vinto la figura 123 nella terzina 19 e abbiamo ottenuto un utile di 21 pezzi.

Lo scopo è stato raggiunto e a questo punto possiamo scegliere di cominciare una nuova partita o continuare in questa per altre vincite. In questo caso continuiamo la partita per vedere anche quante vincite si possono ottenere. Questa sarà comunque una prerogativa del sistemista che, in base alle sue esperienze, deciderà cosa fare. Nel caso volesse cominciare un nuova partita potrà fare una risalita di una quindicina di numeri e risparmiare così il tempo necessario per una nuova costruzione del gioco.

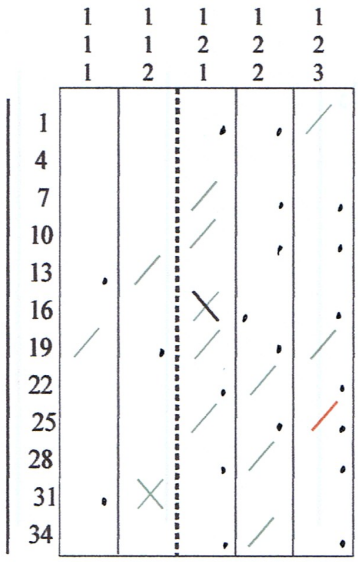
Proseguiamo nella stessa partita per una seconda vincita. E' chiaro che la terzina che ha ottenuto la vincita non dovrà essere abbandonata, ma in essa si continuerà a cercare le figure compagne mancanti. Nel caso il suo schema avesse già tre figure inserite, una buona strategia sarebbe quella di andare al doppio di una figura già presente perché, in questo caso, contenendo tre figure, la “Legge del terzo” sarebbe a favore del calore e non dell'allargamento.

I numeri e i simboli in grigio sono quelli passati. I numeri e i simboli neri sono i nuovi inserimenti. Il numero rosso rappresenta la vincita.

Seconda vincita.

Perman. 10 26 18 10 20 25

1	2_1 3_2 1_3	2_1				
4	6_1 6_1					
7	7_1 8_2 7_1	9_1				
10	11_1 10_2 11_1	10_1 10_1				
13	13_1 13_1 15_2	13_1 14_2				
16	16_1 17_2 16_1	18_1 17_2 18_1				
19	19_1 21_2 19_1	19_1 19_1 19_1	21_1 20_2 19_3	20_1		
22	24_1 22_2 22_2					
25	26_1 27_2 26_1	27_1 26_2 25_3				
28	28_1 30_2 30_2					
31	31_1 31_1 32_2	32_1 32_1 33_2	33_1			
34	35_1 36_2 36_2					



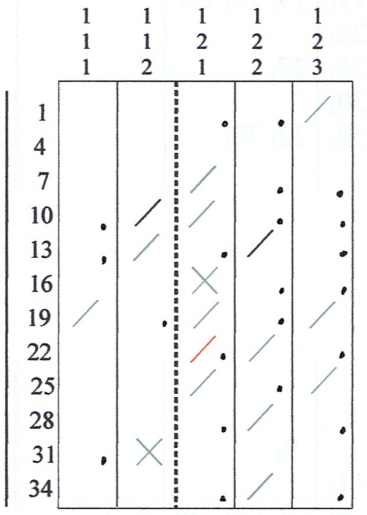
N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
10	17_1 16_1	-2			
26	17_1 16_1	-4			
18	17_1 16_1 26_1 25_1	-8			
10	26_1 25_1	-10			
20	26_1 25_1	-12			
25	26_1 25_1+	-14	+36		+22

Con il 26 si è aperta la terzina 25 per le figure 122 e 123. Abbiamo aggiunto nel gioco i numeri 26 e 25. Con il 18 si è ripetuta la figura 121 e quindi abbiamo abbandonato la terzina 16. Con il 25 abbiamo inserito la figura 123 nello schema della terzina 25 e abbiamo ottenuto una seconda vincita con un utile di altri 22 pezzi. Finora sono passati 58 colpi utili (zero escluso) e perciò andiamo avanti per altre possibili vincite. Al momento non c'è gioco. Tiriamo numeri a vuoto fino alla nuova apertura per poi proseguire fino alla prossima vincita.

Terza vincita.

Perman. 28 24 18 14 | 34 23 | 11 | 29 | 7 | 24

1	2_1	3_2	1_3	2_1																									
4	6_1	6_1																											
7	7_1	8_2	7_1	9_1	7_2																								
10	11_1	10_2	11_1	10_1	10_1	11_2																							
13	13_1	13_1	15_2	13_1	14_2	14_2																							
16	16_1	17_2	16_1	18_1	17_2	18_1	18_1																						
19	19_1	21_2	19_1	19_1	19_1	19_1	21_1	20_2	19_3	20_1																			
22	24_1	22_2	22_2	24_1	23_2	24_1																							
25	26_1	27_2	26_1	27_1	26_2	25_3																							
28	28_1	30_2	30_2	28_1	29_2																								
31	31_1	31_1	32_2	32_1	32_1	33_2	33_1																						
34	35_1	36_2	36_2	34_1																									



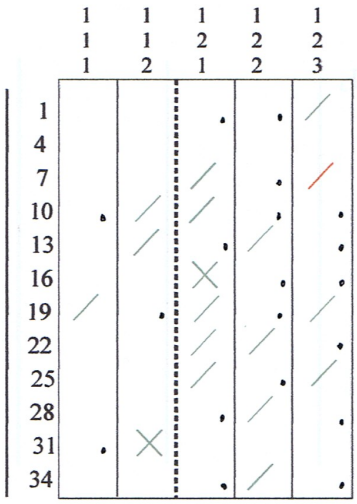
N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
11	24_1 22_1	-2			
29	24_1 22_1	-4			
7	24_1 22_1 28_1 30_1	-8			
24	24_1+ 22_1 28_1 30_1 7_1 8_1	-14	+35		+21

Con il 14 abbiamo inserito la figura 122 nella terzina 13 e abbiamo attivato con l'apposizione del puntino le figure 121 e 123. Con il 23 si è aperta al gioco la terzina 22 per le figure 121 e 123. Abbiamo puntato i numeri 24 e 22. Con il numero 11 abbiamo inserito la figura 112 e quindi si giocherà la 111. Con il 29 è entrata in gioco la terzina 28 per le figure 121 e 123. Abbiamo puntato i numeri 28 e 30. Con il 7 è entrata in gioco anche la relativa terzina per le figure 122 e 123. Abbiamo puntato i numeri 7 e 8. Con il 24 otteniamo la terza vincita con la figura 121 nella terzina 22. Aggiungiamo altri 21 pezzi all'utile. Andiamo avanti con la partita fino all'inserimento dei 72 colpi di roulette.

Quarta vincita.

Perman. 27 15 8 | 3 25

1	2_1 3_2 1_3	2_1 3_2		
4	6_1 6_1			
7	7_1 8_2 7_1	9_1 7_2 8_3		
10	11_1 10_2 11_1	10_1 10_1 11_2		
13	13_1 13_1 15_2	13_1 14_2 14_2	15_1	
16	16_1 17_2 16_1	18_1 17_2 18_1	18_1	
19	19_1 21_2 19_1	19_1 19_1 19_1	21_1 20_2 19_3	20_1
22	24_1 22_2 22_2	24_1 23_2 24_1		
25	26_1 27_2 26_1	27_1 26_2 25_3	27_1 25_2	
28	28_1 30_2 30_2	28_1 29_2		
31	31_1 31_1 32_2	32_1 32_1 33_2	33_1	
34	35_1 36_2 36_2	34_1		



N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
27	28_1 30_1 7_1 8_1	-4			
15	28_1 30_1 7_1 8_1	-8			
8	28_1 30_1 7_1 8_1+	-12	+36		+24

Con il numero 8 abbiamo ottenuto la quarta vincita con la figura 121 sulla terzina 7 e un ulteriore utile di 24 pezzi.

Abbiamo concluso un'unica partita in un ciclo di 72 colpi di roulette, con quattro vincite per un totale di 88 pezzi. Il massimo impegno è stato di 15 pezzi.

Come ho già detto in precedenza, cercare più vincite nella stessa partita o interromperla alla prima, è una scelta del sistemista. Personalmente vedrei questo gioco fatto alla pari, con prolungamenti di partita anche oltre le 72 boules nei casi in cui non si fosse pervenuti a un utile. L'incasso dei 36 pezzi a vincita rende il recupero di un periodo perdente, alquanto veloce. Naturalmente, in questi casi, non appena si arriva a una situazione di parità o di minima esposizione sarà meglio interrompere la partita e cominciarne un'altra. Il numero di partite vincenti, superiore alle perdenti, ci darà l'utile desiderato. Teniamo presente che più andiamo avanti nella partita (ben oltre però le 72 boules) più si formeranno i doppioni delle figure già uscite. Dato che questo è un gioco di allargamento, se non si mettono in campo i doppioni, è meglio interrompere prima possibile.

Nel prossimo inserto vedremo una variante di questo gioco.

NINO ZANTIFLORE