# FIGURE POSIZIONALI

# Alla terza figura diversa con Cambio di passo

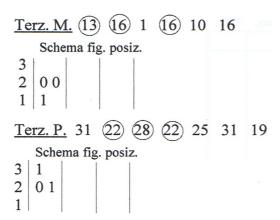
Dopo aver pubblicato il precedente sistema (la terza figura posizionale diversa, con il metodo della rilevazione finale) e dopo aver già scritto il successivo gioco, mi è capitato di rileggere quel sistema appena pubblicato. Mentre lo rileggevo, mi sono soffermato sulla prima partita, dove entrano in gioco 7 terzine a causa di due **figure di riferimento** inizianti con la stessa iniziale (00 e 01). Dato che erano già presenti nello schema due iniziali di figura con termine 1, ho dovuto mettere in gioco entrambe le terzine delle due sestine che in quel momento si trovavano nella condizione di essere giocate. Oltre a queste, ho dovuto mettere in gioco anche il termine 1 in tutte le posizioni vuote dello schema, secondo le ragioni spiegate nel precedente inserto. Le terzine messe subito in campo erano 7. A questo punto ho pensato ci volesse un espediente per rimediare a tal evenienza e l'ovvia soluzione è stata di rifiutare quelle partite che, nella costruzione, presentano l'apertura di due figure posizionali con la stessa iniziale. Per brevità di linguaggio d'ora in poi chiameremo "**coppia**" queste due figure. Riespongo brevemente il problema.

Andando alla terza figura diversa, succede spesso che le due figure di riferimento, che poi servono a ricercare la terza figura diversa, siano costituite da una coppia (00 01 oppure 11 10). In questo caso vi è la possibilità che l'iniziale opposta alle due figure di riferimento sia già presente in alcune posizioni dello schema e ciò determina l'entrata in gioco di entrambe le terzine delle sestine che si trovano nella condizione di essere giocate (dopo l'ultimo cerchio nelle righe delle terzine). Dato che alla roulette vale l'intento del minor sforzo per il massimo beneficio, dobbiamo cercare i minori allargamenti possibili e quindi dobbiamo fare in modo di puntare sempre una sola terzina per sestina. Come possiamo attuare questa limitazione in quei casi in cui una costruzione di schema arrivi a questa situazione non voluta? Semplicemente rifiutando la partita ed eliminando di misura quei numeri che hanno provocato la formazione della coppia. Il procedimento è facile perché basterà eliminare la parte iniziale della permanenza fino al numero che ha formato il primo termine della prima figura entrata nello schema. Si ricostruirà quindi lo schema con il nuovo segmento di permanenza, proseguendo poi con l'inserimento di nuovi numeri fino a ottenere due figure di riferimento con un'iniziale diversa e cioè una con un termine 0 e una con un termine 1. In questo modo avremo eliminato tutte quelle aperture in cui eravamo obbligati a puntare le due terzine delle sestine giocabili e tutti i primi termini delle posizioni senza un'iniziale di figura. Con questa soluzione saranno giocabili soltanto le posizioni in cui è inserito un primo termine.

Il gioco che ora vedremo è uguale al precedente; cambia soltanto per il rifiuto delle partite che iniziano con la presenza di una "**coppia**". Rifacciamo la prima partita del precedente inserto. L'inizio avveniva con la formazione della coppia 00 e 01 e le terzine in gioco erano 7 (troppe). Inseriamo la permanenza fino a quel punto.

#### 1<sup>A</sup> Partita.

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



A questo punto dell'inserimento abbiamo una **coppia** (00 e 01) come figure di riferimento. Il gioco non è accettato e perciò tagliamo la permanenza eliminando il **primo** termine della **prima** figura entrata nello schema. Il taglio è fatto dopo il 17 in modo da eliminare il primo termine 0 nella seconda posizione a Manque. Quella figura, infatti, era entrata per prima. Ecco quindi come si presenta il nuovo schema dopo il taglio.

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

La nuova situazione non ha la coppia, ma nemmeno due figure con iniziale diversa. Dobbiamo allora inserire nuovi numeri della permanenza fino alla formazione di due nuove figure di riferimento, che però non devono appartenere a una coppia. Se ciò avvenisse nuovamente, dovremmo tagliare ulteriormente la permanenza con lo stesso metodo visto prima. Ciò si ripeterà finché non avremo trovato due figure con l'iniziale diversa.

### Perman. 30

Con il 30 abbiamo formato la figura 11 in terza posizione a Passe ottenendo la condizione ottimale per il gioco, perché ora abbiamo come riferimento le figure 11 e 01: due figure con l'iniziale diversa. C'è un'apertura presente in seconda posizione a Manque per la figura 00 che sarebbe la terza diversa.

Perman. 28 13 23 6 3

	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
Terzine in gioco				
101	-1			
10, 28,	-3			
13, 28,	-5			
	-7			
$13_1 \ 4_1 \ 22_1$	-10		0.1	1
	10 <sub>1</sub> 10 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> 13 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> 13 <sub>1</sub> 22 <sub>1</sub>	Terzine in gioco  10 <sub>1</sub> -1 10 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> -3 13 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> -5 13 <sub>1</sub> 22 <sub>1</sub> -7	Terzine in gioco  10 <sub>1</sub> -1 10 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> -3 13 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> -5 13 <sub>1</sub> 22 <sub>1</sub> -7	Terzine in gioco  10 <sub>1</sub> 10 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> 13 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub> 13 <sub>1</sub> 22 <sub>1</sub> -7

Il 28 ha aperto la prima posizione a Passe per la figura 00. Il 13 ha aperto la prima posizione a Manque per la figura 10. Con il 3 abbiamo inserito la figura 11 in Prima posizione a Manque, sbagliando la figura 10. La figura ottenuta è un doppione di una delle figure di riferimento e quindi non forma una figura diversa; andiamo avanti con il gioco.

## Perman. 28 9 8 27

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-10			
28	221	-11			
9	22 <sub>1</sub> 28 <sub>1</sub>	-13			
8	1, 22, 28,	-16			
27	$7_1$ $22_1$ $28_1$	-19			

Con il 28 abbiamo aperto la seconda posizione a Passe per la figura 00. Per il colpo successivo la posizione 2 a Manque non è giocabile perché la sestina che si riferisce alla seconda posizione si trova oltre il cerchio. Con il 9 è entrata in gioco anche la seconda posizione a Manque perché le sestine prima del cerchio sono diventate due. Abbiamo giocato anche la terzina 1. Con il numero 8 è entrata in gioco la posizione 1 a Manque ed è stata esclusa la posizione 2. Con il 27 abbiamo formato la figura 01 nella prima posizione a Passe sbagliando la figura 00.

#### Perman. 9



		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-19			
9	71+	-20	+12	-8	
		1			1 1

Con il 9 abbiamo formato la figura 00 in prima posizione a Manque, ottenendo la terza figura diversa. Siamo rimasti esposti per 8 pezzi che addebiteremo alla prossima partita, continuando con l'esposizione teorica di -20. Per la prossima partita non faremo risalite. Partiamo con numeri nuovi in modo da evitare legamenti negli andamenti della permanenza. La cosa però non è tassativa; ognuno si può comportare come crede, secondo le proprie esperienze che raccomando sempre di fare.

### Perman. 21 0 25/30 10 31 21 34 16 13 7 24

Con il 24 abbiamo inserito la figura 11 a Passe ottenendo la coppia 11 10. Non accettiamo il gioco e perciò tagliamo la permanenza dopo il 25 che elimina il primo termine della figura 10 (entrata per prima) in prima posizione del Passe.

Perman. precedente. 30 10 31 21 34 16 13 7 24

Questa è la nuova situazione, ottenuta con il nuovo segmento di permanenza. Inseriamo numeri nuovi fino alla prima apertura di gioco.

Con il 18 abbiamo inserito la figura 01 in terza posizione a Manque. Ora le figure di riferimento sono la 01 e la 11. Sono due figure con l'iniziale diversa e quindi abbiamo ottenuto l'apertura ottimale. Il gioco può iniziare. Le aperture giocabili sono in quattro posizioni (evidenziate in pedice).

### Perman. 10

Con il 10 abbiamo formato la figura 10 in seconda posizione a Manque realizzando così la terza figura diversa. Stavamo puntando terzine da 2 pezzi perché le puntate da 1 avrebbero superato la quota 23 nella montante. Abbiamo recuperato lo scoperto della precedente partita e ottenuto un utile di 8 pezzi.

#### Conclusioni.

Il rifiuto delle partite che iniziano con una **coppia** come **figure di riferimento** costituisce un'alternativa per questo gioco. L'accorgimento tende a limitare il più possibile il numero di terzine che possono entrare in campo all'inizio della partita e quindi ha l'intento di evitare grosse esposizioni in quei periodi in cui i doppioni si presentano a ripetizione. Di contro si perderanno molte vincite che scadono ai primi colpi proprio per il numero delle terzine in gioco, ma forse è preferibile perdere le facili occasioni piuttosto che subire la classica partita "killer" in cui si possono presentare 5, 6, 7 doppioni prima di ottenere un allargamento.

Espongo ora il risultato delle partite fatte su quasi tutta la permanenza. Le cifre fra parentesi sono le esposizioni delle partite intermedie, recuperate poi con le partite successive e quindi non ci sono perdite definitive. Ogni perdita è stata messa a carico della partita successiva fino al suo totale recupero più il raggiungimento di un utile.

Risultati. (-8) 8 7 8 9 11 6 1 8 (-8) (-10) (-9) (-9) (-13) 3 (-1) 1 0 10 10 10 4 5 10 3 (-9) 1 8 7 (-9) (-5) 2 (-15) (-4) (-19) (-3) (-2) 5.

<u>Partite fatte</u>: 38.<u>Partite rifiutate</u>: 13.<u>Utile totale</u>: 137 pezzi.

Massima puntata per terzina: 3 pezzi (una sola volta).

Certamente non tutte le partite sono state di facile conclusione ma, se sono state superate, molto merito lo dobbiamo attribuire alla montante a in casso fittizio e alle riduzioni di altezza. Per esempio, per due volte ho dovuto portare a termine sei partite prima di arrivare all'utile ma, per premio, non ho mai superato i 3 pezzi per terzina.