C.S. F2 TERZO PERFETTO

(Chances Semplici in Figure di 2)

Al terzo perfetto.

Questo primo sistema da l'avvio alla pubblicazione di una serie di studi sulle **Chances Semplici**. Inizia qui un percorso cronologico che riguarda una particolare evoluzione sul modo di affrontare alcuni possibili sviluppi di disegni, configurazioni, o risultati, concernenti le ***figure*** di questo tipo di Chances.

Non vi è la pretesa che i sistemi qui esposti siano sempre vincenti. A mio avviso costituiscono soltanto un'interessante condivisione di quanto ottenuto da miei precedenti studi. Se saranno analizzati e anche modificati o migliorati, avrò raggiunto lo scopo di quanto mi ero ripromesso**:** dare un mio spunto personale a tutti gli studiosi e appassionati di un così vasto settore della ludologia mondiale.

Il primo sistema di questo studio consiste nell'ottenere una rappresentazione grafica del "***terzo perfetto***" da una successione delle quattro "***figure di 2***" derivanti dal calcolo combinatorio su otto colpi di una Chances Semplice.

Credo che la maggior parte dei lettori sappia cosa sono le **figure** sulle Semplici, ma per riassumere brevemente l'argomento elencherò qui le figure di 2 e di 3.

1°) **Figure di 2.** Sono formate da 2 colpi di roulette e il calcolo combinatorio rende possibile la formazione di queste 4 combinazioni.

R	R	N	N
R	N	N	R
1	2	3	4

2°) **Figure di 3.** Sono formate da 3 colpi di roulette e il calcolo combinatorio rende possibile la formazione di queste 8 combinazioni.

R	R	R	R	N	N	N	N
R	R	N	N	N	N	R	R
R	N	R	N	N	R	N	R
1	2	3	4	5	6	7	8

Quattro primi termini iniziano a R e quattro a N.
I 4 termini a R e a N sono accoppiati.
I 4 termini a R e a N sono alternati.

A ogni figura è attribuito un numero la cui memorizzazione è facile per la particolare disposizione delle figure, raggruppate per colore dell'iniziale e per l'ordine consecutivo nei componenti di ogni figura. Per comodità di visualizzazione, negli schemi appositamente creati saranno inseriti i numeri che contraddistinguono ogni figura e non le figure stesse.

Passiamo allora al primo sistema sulle **Figure di 2** che ricerca la formazione tendenziale del "**3° perfetto**".

Le figure sono inserite in uno schema quadrato, costituito da quattro posizioni, e la loro configurazione "***perfetta***", cioè **tendenziale**, dovrebbe manifestarsi con tre presenze, un doppione, e un'assenza. Eccone alcuni esempi.

X	Ⓧ
X	

X	
Ⓧ	X

X	X
Ⓧ	

	Ⓧ
X	X

Ⓧ	X
	X

Dove la X sta per una figura singola, la Ⓧ cerchiata sta per un doppione (figura uscita due volte), e il vuoto indica la figura mancante (sottratta dal doppione). Questa è una configurazione "**tendenziale**", il che significa che qualsiasi altra combilazione è possibile, anche se questa è quella che apparirà nella maggioranza dei casi.

A questo punto non ci rimane che costruire lo schema chiamandolo "***predefinito vuoto***", perché ogni figura di 2 avrà una propria posizione già prestabilita all'interno dello schema inizialmente vuoto. Così ogni figura, numerata dall'1 al 4, alla sua uscita, sarà collocata nella propria posizione.

1	2	3	4
R	R	N	N
R	N	N	R

1	2
3	4

E cioè la figura RR sarà posta nella casella n° 1, la figura RN nella n°2, la NN nella n° 3, e la NR nella n° 4. Nell'attribuzione delle posizioni ho seguito un ordine orizzontale mettendo le due figure inizianti a R in prima riga e le due a N in seconda. Alla sua prima apparizione ogni figura sarà inserita con il suo numero nella sua posizione. Alle apparizioni successive sarà posto prima un cerchio sul numero e poi una barra.

Per esemplificazione inseriamo quattro cicli di quattro figure in altrettanti schemi. I puntini indicano le posizioni giocabili per ottenere il terzo cerchio (e cioè la terza figura presente) nello schema.

1° esempio.

Perman.	14 17	3 32		
R/N	RN	RR		
N° Fig.	2	1		

1	2
.	.

Figure giocabili 3 e 4.

Perman.	14 17	3 32	16 24	29 23
R/N	RN	RR	RN	NR
N° Fig.	2	1	2	4

1	Ⓒ
.	4 .

3° perfetto.

2° esempio.

Perman.	27 32	20 10		
R/N	RR	NN		
N° Fig.	1	3		

1	.
3	.

Figure giocabili 2 e 4.

Perman.	27 32	20 10	17 30	28 13
R/N	RR	NN	NR	NN
N° Fig.	1	3	2	3

1	2 .
Ⓒ	.

3° perfetto.

3° esempio.

Perman.	23 6	3 28	9 8	27 9	1	~~2~~	Parità fra presenti e mancanti.
R/N	RN	RN	RN	RR			Partita non giocabile.
N° Fig.	2	2	2	1			

4° esempio.

Perman.	21 25	30 10			1	2	
R/N	RR	RN			.	.	Figure giocabili 3 e 4.
N° Fig.	1	2					

Perman.	21 25	30 10	30 31	21 34	1	2	
R/N	RR	RN	RN	RR	.	.	Parità fra presenti e mancanti.
N° Fig.	1	2	2	1			

In una ipotetica ricerca del 3° perfetto, le posizioni con il puntino sono quelle che entrano in gioco durante la maturazione dello schema.

Come si vede, il semplice inserimento della permanenza negli schemi può produrre risultati diversi da quelli prospettati dalla tendenza. Ciò è dovuto sia alla brevità del ciclo (otto boules) sia alla grandezza della Chance (18 numeri). Considerando quindi la possibile aleatorietà dei risultati, ho inserito nel gioco alcune modifiche "arbitrarie" che possono permetterci di non subire passivamente eventuali andamenti contrari alla tendenza.

1° Accorgimento: inserimento a "**INIZIALE OBBLIGATA**".

Osservando gli esempi riportati, si sarà notato che le figure possono concentrarsi su una singola riga (anche tutte quattro) lasciando completamente vuota l'altra. Nel caso di uno stallo prolungato, l'effetto che si ottiene in un qualsiasi gioco di allargamento è una progressiva esposizione economica. Ciò accade perché le figure di una Chance Semplice (di qualunque lunghezza) hanno iniziali sia di un segno che dell'altro (R/N, P/D, P/M). Se prese quindi nella loro interezza, la zona di destino è sempre indeterminata. Come possiamo obbligare la Chance a darci, invece, uno sviluppo equamente distribuito nelle due (in questo caso) righe dello schema? La risposta è ovvia. Se accettiamo alternativamente le figure inizianti a R come prima figura da inserire nello schema, quelle a N come seconda figura e così via, otterremo un inserimento alternato, dove i simboli che contraddistinguono le figure saranno soltanto 1 e 2, sia a iniziale R, sia a iniziale N. E cioè**:**

RR (1); RN (2); in prima riga. NN (1); NR (2); in seconda riga.

A questo punto nasce un nuovo tipo di Chance che chiamerò "***Semichance***", costituita da un solo segno e in grado di formare, a sua volta, figure di qualsiasi lunghezza. In pratica non c'è nulla di nuovo. Non facciamo altro che dividere le figure di una qualsiasi lunghezza in due gruppi, a seconda del colore della loro iniziale. Per mettere in atto questa procedura abbiamo bisogno di uno schema con due righe nelle quali saranno inserite le figure di competenza e cioè sulla prima le figure inizianti a R e sulla seconda quelle inizianti a N (o viceversa).

Proviamo ad inserire, con la nostra permanenza, quattro figure di 2 a R/N, in uno schema quadrato, utilizzando questa tecnica.

	1a Fig.						3a Fig.				
Riga del R	14 17	3	32	16	24	29	23 27	32	20	10	1. 2.
R/N	RN						RR				
N° Figura	2						1				

				2a Fig.				4a Fig.		
Riga del N	14 17	3	32	16	24	29	23 27 32	20	10	1.
R/N					NN			NN		
N° Figura					1			1		

→ 3° perfetto.

Come si sarà notato, ho inserito la prima figura iniziante con il 14 (R) perché la prima riga contiene le figure a R; l'inserimento della seconda figura (riga del N) è avvenuto, dopo aver lasciato sfilare i numeri rossi 3 32 16, con il 24 (N). Per la terza figura siamo ritornati alla riga del R con il 23. A questo punto avevamo 3 posizioni semplici (2-1 a R e 1 a N) e abbiamo tentato il gioco sul doppione (cerchio) di una di loro per ottenere il 3° perfetto. Per la quarta figura, nella riga del N, abbiamo lasciato sfilare il 32 e inserito il 20 che, con il secondo termine 10, ha realizzato il doppione. Naturalmente il numero che completa una figura in inserimento non andrà a inquinare la riga della figura a iniziale contraria (nella riga opposta). Ciò costituirebbe un diverso metodo d'inserimento.

<u>2° Accorgimento</u>: "<u>PREPUNTATA CONTRARIA</u>".

E' chiaro che con l'inserimento alternato abbiamo risolto soltanto la metà del problema. Basteranno poche sperimentazioni per accorgersi che anche questo accorgimento è soggetto a periodi di stallo in cui l'allargamento completo o il calore appaiono ripetutamente.

Parità	
1	2
1	2

Calore	
1	
	2

Calore	
	~~2~~

Ho attuato allora questo accorgimento che si dovrà fare soltanto se la situazione economica è in negativo e che consiste nell'effettuare una puntata sul colore contrario dell'iniziale di competenza. Se ad esempio abbiamo perso la puntata per la figura RR (sarà uscito RN), non aspetteremo un N per formare la nuova figura; punteremo invece subito sul R (colore contrario dell'iniziale della figura di competenza) e, in caso di vincita, continueremo a farlo finché non uscirà il N (di competenza) o non avremo ottenuto il pareggio o un utile nella situazione economica.

Esempio:

Perman.	RR	NR	RN	NN
	1	2	2	1

← GIOCO A R.

Riga del R	RR	RN	1	2	
Riga del N	NR	NN	1	2.	1R -

Abbiamo puntato un pezzo a R per il terzo perfetto (finale della fig. 2 a N e cioè NR) ma è uscito il N. Chiudo la partita ed effettuo la "***prepuntata contraria***" sulla

riga del R (di competenza per l'inizio della nuova partita) nel nuovo schema. Perciò "prepunto" a N che è il colore contrario di quello di competenza.

Perman.	RN 2				
Riga del R	RN			2	2N -
Riga del N					

Al primo termine esce R e perdo perché è il colore di competenza. Annoto la figura che si completa con la successiva sortita (RN) ed eseguo una nuova prepuntata contraria sulla riga del N, prepuntando cioè a R.

Perman.	RN 2	R ← Prepuntata a R			
Riga del R	RN			2	
Riga del N					3R + (parità)

Esce R e vinco, pareggiando l'esposizione (montante D'Alembert). A questo punto posso continuare la prepuntata da un pezzo, oppure continuare l'inserimento normale nello schema aspettando un N, senza prepuntare perché non sono in passivo. Consiglio infatti che, non appena si raggiunge l'utile di un pezzo o la parità economica della partita, si debba ricominciare la montante D'Alembert da capo, ripartendo da un pezzo. E' preferibile che l'esposizione rimanga più bassa possibile.

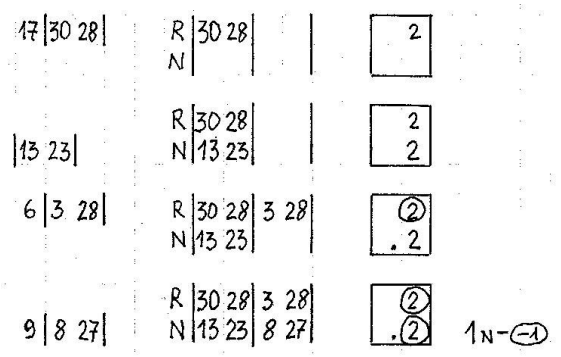
Questo accorgimento ci permetterà di limitare le uscite negative ad un colpo solo e di sfruttare le sequenze positive fino all'eventuale conseguimento di un utile, fino alla parità, o fino all'uscita del colore di competenza.

Eseguiamo una prova con la nostra permanenza tratta da "***Casino Cronache***" del 1981 n°10.

Permanenza

14 17	RIGA DEL	R	14 17		2	1ª figura 2, inserita a R
	" "	N				
3 32 16 24 29	RIGA DEL	R	14 17		2	2ª figura 1, inserita a N
	" "	N	24 29		1	
23 27	RIGA DEL	R	14 17	23 27	1 2	3ª figura 1, inserita a R. Si giocherà la figura 1 a N (NN) per il terzo perfetto.
	" "	N	24 29		1.	
32 20 10	RIGA DEL	R	14 17	23 27	1 2	4ª figura 1 a N, realizza il doppione.
	" "	N	24 29	20 10	(1.)	1 N + (+1)

Abbiamo lasciato sfilare il 32 e con il 20 si è aperto il gioco per la figura NN. Con l'uscita del 10 abbiamo completato la figura NN e cioè la n°1, che ha doppiato, realizzando il terzo perfetto. Proseguiamo con una successiva partita.



1ª figura 2, a R

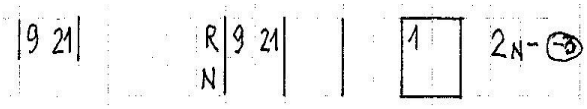
2ª figura 2, a N

3ª figura 2, a R. Avendo doppiato la figura RN si giocherà per la figura NN sulla riga sotto.

4ª figura 2, a N. Doppione invece di allargamento.

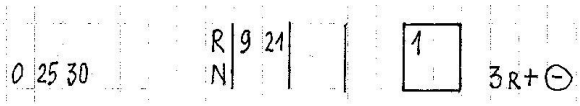
Abbiamo perso perché è uscita la figura NR (n°2) anziché la NN (n°1).

Chiudiamo la partita e ne incominciamo un'altra, facendo però la prepuntata contraria sulla riga di competenza del R, prepuntando a N.



Perdiamo perché esce il 9 (colore di competenza). Completiamo la figura col 21.

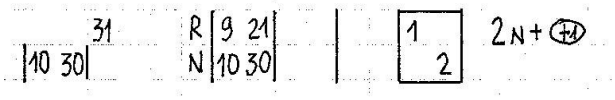
Passiamo alla riga del N prepuntando a R.



Escono lo zero e poi il 25 che libera la puntata. Poi esce il 30 che ci fa pareggiare l'esposizione. A questo punto si può ricominciare la D'Alembert dall'inizio con una prepuntata da un pezzo a R.

Esce il 10 (di competenza) che ci fa perdere.

Completiamo la figura e puntiamo 2 pezzi in prepuntata a N, perché andiamo sulla riga del R.



Esce il 31 che chiude la partita con un utile di 1.

A questo punto si può proseguire con l'inserimento del sistema base senza prepuntate.

Vediamo ora il terzo accorgimento, che renderà ancora più incalzanti gli attacchi con deviazioni da linee di condotta prestabilite, che porterebbero inevitabilmente a persistenti negatività.

<u>3° Accorgimento</u>: "**<u>RIPETIZIONE DELLA PUNTATA PERDENTE</u>**".

Questo accorgimento dovrà essere messo in atto esclusivamente dopo una "prepuntata" fallita. Esso consiste nel ripetere, con una mise del termine superiore della montante D'Alembert, la puntata allo stesso colore. Se per esempio, nella riga del R abbiamo prepuntato il N e invece è uscito proprio il R, durante il completamento della figura, ripunteremo un'altra volta il N.

Abbiamo perso il primo colpo (un pezzo a N) ma, invece di aspettare il completamento della figura senza puntare, abbiamo ripetuto la puntata (due pezzi a N) vincendo al di fuori dello schema previsto e al di fuori della maturazione del gioco.

Ecco una plausibile spiegazione sullo scopo di questi tre accorgimenti.

1°) **INIZIALE OBBLIGATA**: Suddividendo e alternando gli inserimenti delle figure (due a R e due a N), si eviterà più facilmente lo stazionamento prolungato in una riga o nell'altra.

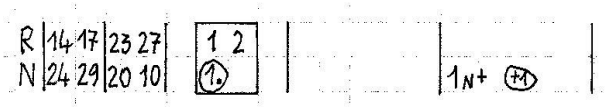
2°) **PREPUNTATA CONTRARIA**: Puntando sul colore opposto a quello della riga di competenza si possono sfruttare filotti vincenti nel caso vi sia un'esposizione da recuperare, mentre si subisce un solo colpo perdente nel caso esca il colore di competenza.

3°) **RIPETIZIONE DELLA PUNTATA PERDENTE**: Inserisce un tentativo estraneo nella maturazione logica del gioco, che ci può permettere un recupero nei casi di costruzioni negative.

Segue ora lo sviluppo di una giornata da un centinaio di colpi utilizzando la solita permanenza.

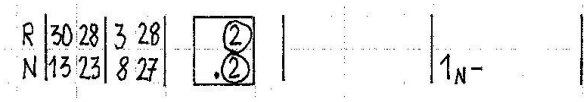
1ª Partita. Permanenza: 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10

Puntate 1ª passata — Puntate 2ª passata



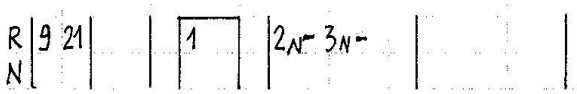
Vincita al primo tentativo col 10.

2ª Partita. Perman.: 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27



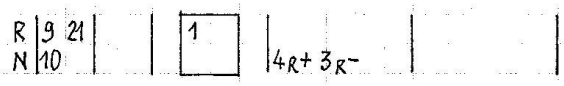
Perdita col 27. Prepuntata a N sulla riga del R.

3ª Partita. Perman. 9 21



Prepuntata a N (esce 9); ripetizione a N (esce 21) Perdenti.

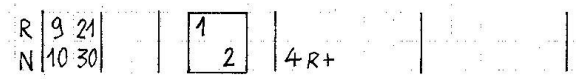
Prepuntata a R sulla riga del N. Perman.: 0 25 30 10



Esce 0 (che imprigiona la mise) quindi 25 che la libera e poi 30 che vince.

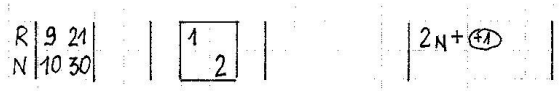
Siamo esposti di 2 pezzi quindi ne prepuntiamo 3 a R (che perde col 10). Esposizione 5.

Ripetizione di puntata a R. Perman.: 30



Esce 30 che vince (esposizione 1). Proseguiamo con la prepuntata 2 a N sulla riga del R.

Perman.: 31

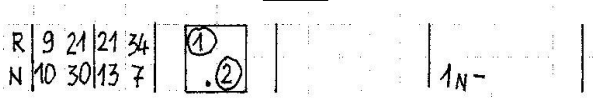


Siamo in attivo di 1 pezzo. Continuiamo l'inserimento nella riga del R senza puntare.

Perman.: 21 34

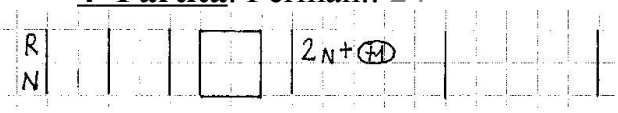
Apertura sulla figura 1 a N (NN).

Perman.: 16 13 7



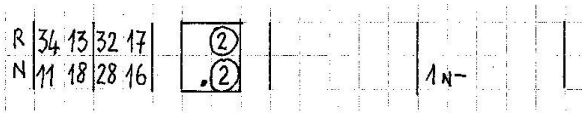
Il 7 crea la figura 2 a N (NR) e ci fa perdere. Prepuntiamo a N sulla riga del R nel nuovo schema.

4ª Partita. Perman.: 24



Il 24 (N non di competenza) ci chiude la precedente esposizione con un utile di un pezzo.

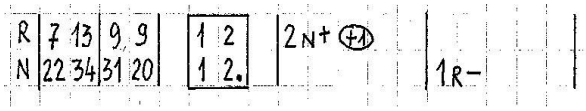
Perman.: 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16



Con il 16 perdo (cercavo la figura NN).

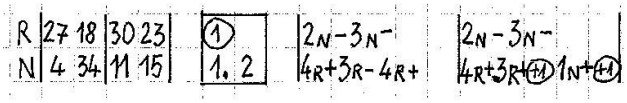
Eseguiamo le prossime partite in modo più spedito.

5ª Partita. Perman.: 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20



Vinco col 33 in prepuntata. Perdo col 20 (cercavo_la figura 2 NR)

6ª Partita. Perman.: 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15



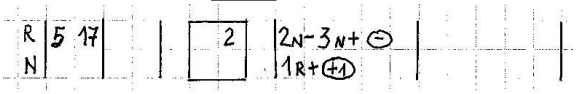
Dopo lo 0 perdo in prepuntata col 27 e in ripetizione col 18.

Vinco con l'1 in prepuntata e perdo col 4 sempre in prepuntata. Vinco col 34 in ripetizione e perdo col 30 in prepuntata. Vinco col 14 in prepuntata e ancora col 12. Ottengo l'utile di un pezzo e proseguo l'inserimento senza puntare. Vinco col 15 per il gioco base (terzo perfetto).

7ª Partita. Perman.: 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6

Perdo col 6 (NN), cercavo la figura NR.

Perman.: 5 17 7



Perdo in prepuntata col 5 e vinco in ripetizione col 17. Vinco in prepuntata col 7 con l'utile di 1.

Chiudiamo la giornata con un utile di 7 pezzi.

Per finire vediamo la situazione più pericolosa che potrebbe presentarsi nel corso del gioco e che potrebbe portare a un'esposizione più elevata della norma. Poiché ogni partita comincia con la riga del R, può accadere che, persa la puntata sulla conclusione della partita precedente, all'inizio della nuova partita, si presenti un'uscita prolungata di due R alternati a due N. Infatti, perso il colpo finale di una partita, eseguiamo sempre una **prepuntata** a N e, perdendo, una **ripetizione** di puntata perdente a N. Perdendo ancora facciamo una nuova **prepuntata** a R e, perdendo, una **ripetizione** a R; e così via. Se l'alternanza dei due colori in coppia dovesse continuare a lungo, si potrebbe arrivare a subire esposizioni oltre la normalità (Alberto Sordi chiamava questo andamento "il passo del capitano"). Un accorgimento per limitare questa possibilità potrebbe essere quello di alternare partite inizianti a R con partite inizianti a N.

	1ª Partita			2ª Partita			3ª Partita			4ª Partita	
R			N			R			N		
N			R			N			R		

In questo modo dimezzeremmo la possibilità di incappare nell'unica figura contraria ai due accorgimenti messi in atto durante la costruzione del gioco base.

<u>Analisi del gioco.</u>

Il gioco base consiste nella ricerca di un ***disegno tendenziale*** che dovrebbe formarsi in una successione di quattro figure di 2 di una Chance Semplice. Con il termine ***tendenziale*** intendo dire che, in base alla Legge del terzo, considerato un certo quantitativo di eventi, la maggioranza di essi dovrebbe dare la configurazione prospettata. Però, anche se la tendenza nei grandi numeri viene rispettata, vi sono pur sempre dei periodi, anche non brevi, in cui i singoli risultati non rispecchiano la media. Per sopperire a quelle manifestazioni di scarto ho escogitato gli accorgimenti su esposti, il cui esito, però, non sempre può tornare a nostro vantaggio. E' un po' un'arma a doppio taglio con la quale, a volte, il particolare tipo di permanenza (frammentato) non ci permette di trarre un tangibile vantaggio. Del resto, il non uso di quegli accorgimenti ci lascerebbe scoperti per gli effetti della **Legge sulla distribuzione delle figure** che, inesorabile, colpisce chi ricerca una configurazione sempre uguale. E' chiaro, infatti, che chi percorre una linea logica, immutevole nel tempo, prima o poi incapperà in una serie di sortite negative, contrarie al disegno ricercato.

Un altro valido stratagemma per limitare nel tempo l'incontro con un prolungata apparizione delle figure perdenti è quello di passare da una Chance all'altra senza un preciso ordine. La casualità della Chance scelta per il gioco impedisce, se non altro, l'inevitabile incontro che in una sola Chance sarebbe invece predestinato.

Per ultimo debbo rilevare che non so se la montante D'Alembert sia la più adatta a questo tipo di gioco. Non essendo esperto in questo settore (anche se essenziale) ho preso quella che mi è sembrata la più nota. Lascio la cosa al miglior giudizio degli esperti.

Vediamo ora lo sviluppo della stessa permanenza giocando sulle chances P/D e M/P.

GIOCO A P/D.

Numeri non di competenza		Perman.		P/D	1ª Passata	2ª Passata
	P	14 17	16 24	1 2		
	D	3 32	29 23	1 2.		1P−
27	P	32 20	28 13	1 2	2D+(+1)	
10	D	17 30	23 6	(2.)		1P+(+1)
3 | 21 0 25	P	28 9	30 10	1 2		
8 | 30	D	27 9	31 21	(1.)		1D+(+1)
	P	34 16	24 4	(1)		
|34	D	13 7	13 1	(1) .		1P−
11 |17	P	18 10	28 16	(1)	2D+(+1)	
0	D	33 32	33 7	1. 2		1D+(+1)
13 |23	P	32 27	18 32	1 2		
22 34 |	D	9 9	27 36	1. 2		1D−
19 31 |	P	20 27	34 30	1 2	2D+(+1)	
18 |	D	1 4	23 14	(2.)		1P+(+1)
	P	12 11	22 24	1 2		
|30 10	D	15 6	3 36	(2.)		1P+(+1)
5 |33	P	10 18	6 5	1 2		
6 |	D	23 18	17 7	1 2.		1P−
3	P				2D+(+1)	
	D					

GIOCO A M/P.

		Perman.		M/P	1ª Passata	2ª Passata
|24 29 23 27 32 20	M	14 17	10 17	(1)		
3 |	P	32 16	30 28	1. 2		1P+(+1)
	M	13 23	8 27	(2)		
6 3 | 9	P	28 9	21 30	1. 2		1P+(+1)
|34	M	10 30	16 13	1 2		
| 7	P	31 21	24 4	1. 2		1P−
34 |	M	13 1	17 28	1 2	2P+(+1)	
11 18 10 0 |16	P	33 32	33 7	1. 2		1P−
|34	M	13 32	9 9	1 2	2P−3P+(−)	
	P	27 22	23 18	(2.)		1M+(+1)
32 27 36 19 31 20 27 |23	M	18 1	14 12	(1)		
4 |11 15 6	P	34 30	22 24	(1) .		1M−
30 |	M	10 3	10 18	(1)	2P+(+1)	
|6	P	36 5	23 18	.(2)		1P−
33 |21	M	6 5	17 33	1 2	2P+(+1)	
17 7 3 |12 14	P	21 33	30 30	(1.)		~~1P~~ LIBERO

La vincita totale per i tre giochi è stata di 22 pezzi, con un'esposizione massima di 13 nella partita a R/N.

Una volta raggiunta una certa dimestichezza si potrà anche eseguire il gioco contemporaneamente sulle tre chances. Tutte le innumerevoli sperimentazioni teoriche, e le poche partite reali al tavolo verde, hanno sempre prodotto un utile. Certamente l'esposizione che si può raggiungere non è sempre così bassa come negli esempi esposti. Anche se personalmente non ho mai avuto bisogno di più di 300 pezzi per chiudere la giornata comunque vincente, il gioco non da una sufficiente stabilità nei risultati e perciò consiglio di provarlo lungamente prima cimentarsi al tavolo verde di un Casinò. In qualsiasi gioco i miglioramenti sono sempre possibili.

NINO ZANTIFLORE