TERZINE IN SESTINA
FIGURE DI 2
Alla compagna di coppia

Ho sempre pensato che per vincere alla roulette sia necessario fare un gioco su molte partite brevi, che abbiano una buona percentuale di chiusura rispetto a quelle perdenti. Ciò vuol dire che il gioco deve "rendere" nella quantità delle partite. E' impensabile pretendere che tutte le partite siano vincenti, anche se usassimo una qualsiasi montante**;** anzi, il più delle volte è proprio la montante che porta il sistemista alla disfatta. Questo è il principio cui mi sono ispirato nel precedente sistema. Si tratta della ricerca di un doppiaggio di una figura di 2 soltanto nella prima riga dello schema e per la durata di soli 12 colpi. E' un gioco sul **calore** (doppiaggi) che cerca di ottenere un risultato che, pur non essendo matematico, è molto frequente e quindi, supportato da una montante a scaglioni, dovrebbe dare una vincita costante negli esiti totali delle partite. L'impiego di più partite che recuperano l'esposizione precedente e che alla fine conseguono un utile, resta l'unica via per evitare il baratro di un'unica partita perdente.

Noi giocatori (io per primo) pretenderemmo, però, che ogni partita fosse vincente, con la chiusura del disegno ricercato, senza ricorrere alle partite di recupero. Sappiamo tutti che questa è una chimera e che, alla fine, dobbiamo ridimensionare le nostre pretese di fronte allo **scarto**. Lo scarto non è controllabile e l'unica via per superarlo è aspettare che esaurisca il suo andamento.

Lo scarto non si manifesta in un unico modo**:** in un gioco sulla "**selezione del colpo"** può manifestarsi contro l'**allargamento** o contro il **calore**. Poiché allargamento e calore sono due tipi di gioco generalmente in antitesi, il sistemista subirà gli effetti di uno scarto negativo sia con un gioco sull'allargamento, sia sul calore. Quando lo scarto riguarda l'allargamento, ne trarrà vantaggio un gioco sul calore. Quando riguarda il calore, ne trarrà vantaggio un gioco sull'allargamento.

Nonostante questa consapevolezza, il gioco che ora vedremo ricerca una chiusura sull'**allargamento**, in uno schema **totale** e con una durata prestabilita di 18 colpi e cioè tre cicli di sestine. L'allungamento della singola partita è necessario per ottenere una certa sicurezza nella realizzazione del disegno ricercato. Qui non si tratta di una ricerca su un doppione, bensì sull'allargamento delle figure. Mentre nel primo caso la chiusura con un doppione era obbligata una volta arrivati alle quattro figure doppiabili, qui la figura ricercata può mettersi in ritardo per il continuo doppiaggio delle figure già uscite. Se quindi non ponessimo uno stop loss sulla partita, non avremmo limiti di durata e di esposizione.

Questo sistema ricerca la figura compagna di una delle due coppie che compongono lo sviluppo delle quattro figure possibili. Abbiamo visto che due colpi di roulette in una sestina formano una di queste quattro figure possibili, costruite con le due terzine che la compongono.

1	**1**	**2**	**2**
1	**2**	**1**	**2**

Abbiamo visto che le quattro figure sono composte di due **coppie,** così definite perché iniziano con la stessa iniziale. Avremo così le seguenti due coppie:

Coppia dell'iniziale 1: **1-1; 1-2.**
Coppia dell'iniziale 2: **2-1; 2-2.**

Descrizione del gioco.

Il gioco consiste nel ricercare la **compagna di coppia** della figura che è inserita nello schema e il massimo allargamento sarà per due figure, che iniziano per forza con un'iniziale diversa. Se entra per prima la figura 2-2, si ricercherà la figura 2-1 e viceversa. La stessa cosa vale per l'altra coppia con l'iniziale 1. La ricerca si svolge nella totalità dello schema e quindi anche in seconda o terza riga. Una volta inserita una terza figura diversa la vincita è obbligata perché quella figura sarà la compagna di coppia di una delle due figure inserite. La vincita non si ottiene necessariamente con la terza figura inserita, ma può avvenire anche con la seconda purché sia la compagna di coppia di quell'unica figura inserita per prima. Il ritardo della vincita può avvenire per un continuo doppiaggio di due figure che appartengono alle due coppie diverse. Tale possibilità esiste e perciò abbiamo posto un limite di durata alla partita con uno stop loss a 18 colpi.

Manovra finanziaria.

Utilizziamo la montante a scaglioni simile al precedente gioco.

1° Scaglione: da 1 a 2 pezzi non oltre 18 colpi.
2° Scaglione: da 2 a 4 pezzi non oltre 18 colpi.
3° Scaglione: da 3 a 6 pezzi non oltre 18 colpi.
4° Scaglione: da 4 a 6 a 8 pezzi non oltre 18 colpi.
5° Scaglione: da 6 a 8 a 10 a 12 pezzi non oltre 18 colpi. Ecc.

Ogni partita utilizza un solo scaglione e al suo interno il passaggio da un termine inferiore a quello immediatamente superiore avviene quando la puntata del termine precedente non produce più un utile all'interno dello stesso scaglione. Non si considera l'esposizione della partita in corso come somma con l'esposizione della precedente partita, ma si guarda se la partita in corso da o no un utile a se stante. Gli utili così prodotti decurtano l'esposizione della o delle precedenti partite. Se un incasso ci lascia con uno scoperto di uno, due, o tre pezzi, si ritorna allo scaglione iniziale perché l'esiguità dei pezzi da recuperare non giustifica la continuazione della scalata della montante.

Ogni partita non supera l'ultimo termine dello scaglione che sta giocando, anche se l'incasso non è sufficiente a recuperare l'esposizione della partita. Ciò significa che

non dobbiamo superare il termine finale fino alla conclusione del 18° colpo, o fino alla vincita, se questa avviene prima. In linea di massima, se la singola partita chiude in vincita, ma non recupera lo scoperto totale, si riparte dallo scaglione precedente. Se chiude in perdita, si passa allo scaglione successivo e così via con un saliscendi fra scaglioni fino a ottenere un utile, dopo di che si ricomincia dall'inizio. Il passaggio a uno scaglione successivo può essere per l'inferiore se la partita in corso recupera parte dell'esposizione; per il superiore se aumenta l'esposizione precedente perché non ottiene nessuna chiusura, o chiude in perdita. Secondo la misura dell'esposizione si sceglierà lo scaglione da utilizzare. Se il recupero è minimo, si può restare nello stesso scaglione; se è adeguatamente consistente, si può passare allo scaglione immediatamente precedente o, secondo l'esposizione, a due o più scaglioni precedenti. La stessa cosa vale in aumento. La decisione dipende dalla quantità dell'esposizione residua che deve essere proporzionale all'incasso del primo termine dello scaglione da utilizzare. Se per esempio l'esposizione è intorno ai 15 pezzi, possiamo utilizzare il secondo scaglione che parte da 2. Se è di 25, partiremo dal terzo che è da 3. Se è di 40, partiremo dal quinto che è da 5. Non c'è una regola fissa; ognuno si può regolare secondo il proprio giudizio e le proprie capacità economiche.

Passiamo ad alcuni esempi di gioco utilizzando la stessa permanenza usata nel precedente inserto. Vedremo le differenze fra questo gioco e il precedente.

1^A^ Partita.

Perman. 14 17 3

1		2		3		4		5		6	
3	1 1			14 17	1 2						

Il 14 e il 17 hanno inserito la figura 1-2. Il 3 ha aperto la terzina 1 per la figura 1-1, compagna della 1-2, già inserita nello schema. Partiamo giocando la terzina 1.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27

1		2		3		4		5		6	
3	1 1			14 17	1 2	24 23	2 2	29 27	2 1_1	32	1 1
				16	2 1				↑		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
32	1_1	-1			
16	1_1 31_1	-3			
24	1_1 31_1	-5			
29	1_1 31_1	-7			
23	1_1 31_1	-9			
27	1_1 13_1 31_1 25_1+	-13	+12	-1	

Il 32 ha messo in gioco la terzina 31 per la figura 1-1. Il 16 è stato inserito in seconda riga ma non ha prodotto gioco perché ha l'iniziale 2 e nessuna figura di quella coppia era ancora stata inserita. Il 24 e il 29 hanno inserito le iniziali 2 nelle rispettive sestine. Il 23 ha inserito la figura 2-2 e quindi è entrata in gioco la figura compagna 2-1. Le terzine in gioco sono 1, 13, 25, 31. Il 27 ha formato la figura 2-1, compagna della 2-2. La partita è stata chiusa con 1 pezzo di perdita. Non ho fatto

l'aumento di termine dello scaglione perché non c'è nulla da recuperare da precedenti partite e ripartire con la prossima partita a -1 non è rilevante. Cerchiamo di restare sempre prudenti; gli utili capiteranno nel corso delle partite.

2^A Partita.

Perman. 32 20 10 17 30 28

1		2		3		4		5		6	
		10	2	17	2	20	1	30	2	32	1
			1		1			28	2		

Il 28 ha inserito la figura 2-2 e le terzine aperte sono la 7 e la 13 per formare la figura 2-1, compagna della 2-2.

Perman. 32 20 10 17 30 28 13

1		2		3		4		5		6	
		10	2	17	2	20	1	30	2	32	1
			1	13	1_1			28	2		
					▲						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-1	
13	7_1 13_1+	-2	+12	+10	+9

Il 13 ha formato la figura 2-1 e chiude la compagna della 2-2, recuperando il pezzo rimasto dalla precedente partita e ottenendo un utile netto di 9 pezzi.

3^A Partita.

Perman. 23 6 3

1		2		3		4		5		6	
6	2					23	2				
3	1						2				

Il 3 ha inserito la figura 2-1 e l'apertura è con la terzina 22, per la figura 2-2, compagna della 2-1.

Perman. 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30

1		2		3		4		5		6	
6	2	9	1			23	2	28	2		
3	1	8	1			21	1_2	27	1_2		
		9	1					25	1		
			2					30	2_2		
									▲		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
28	22_1	-1			
9	22_1 28_1	-3			
8	22_1 28_1	-5			
27	22_1 28_1	-7			
9	22_1	-8			
21	22_1 10_1	-10			
0	10_1	-11			
25	10_1	-12			
30	10_2 28_2+	-16	+24		+8

Il 28 ha aperto la terzina 28. Il numero 8 ha inserito la figura 1-1 e si è aperta al gioco la figura compagna 1-2 che al momento non aveva gioco. Il 27 ha doppiato la figura 2-1 sbagliando la 2-2. Il 9 ha messo in gioco la terzina 10. Il 21 ha doppiato la figura 2-1 e con questo abbiamo sbagliato un'altra volta la figura compagna 2-2. Il 25 ha inserito l'iniziale 1 in seconda riga e quindi abbiamo messo in gioco la terzina 28 per la figura 1-2, compagna della 1-1. Il 30 ha formato la figura 1-2 compagna della

1-1. Chiudiamo la partita con 8 pezzi di utile. Al colpo precedente eravamo giunti alla parità fra incasso ed esposizione e perciò siamo passati al secondo termine dello scaglione puntando 2 pezzi per terzina. Potevamo anche restare a quota 1 e aumentare al colpo successivo. In questo caso ci saremmo portati un'esposizione di 2 pezzi alla successiva partita. La scelta sul comportamento più o meno prudente è del sistemista.

4^A Partita.

Perman. 10 30 31 21 34

1		2		3		4		5		6	
		10	2			21	1	30	2	31	1
							1			34	2

Il 34 ha inserito la figura 1-2 aprendo la terzina 19.

Perman. 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10

1		2		3		4		5		6	
4	2	10	2	16	2	21	1	30	2	31	1
1	1_2	7	1_2	13	1_2	24	2_1		2	34	2
		11	2	13	1					34	2
		10	2_2	18	2_1						2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
16	19_1	-1			
13	19_1	-2			
7	10_1 19_1 28_1	-5			
24	19_1 28_1	-7			
4	28_1	-8			
34	4_1 28_1	-10			
13	4_1 28_1 34_1	-13			
1	4_2 13_2 28_2 34_2	-21			
11	13_2 28_2 34_2	-27			
18	10_2 13_2 28_2 34_2	-35			
10	10_2+ 28_2 34_2	-41	+24	-17	

Il 13 ha inserito la figura 2-1 mettendo in gioco le terzine 10 e 28. Il 7 ha doppiato la figura 2-1 sbagliando la 2-2. Il 24 ha doppiato la figura 1-2 sbagliando la 1-1. Il 4 ha aperto la terzina 4. Il 34 ha aperto la terzina 34. Il 13 ha messo in gioco la terzina 13. Il numero 1 ha sbagliato la figura 2-2. Il numero 11 ha messo in gioco la terzina 10. Con il 18 abbiamo sbagliato la figura 1-1. Il 10 ha finalmente formato la figura 2-2 compagna della 2-1. Abbiamo chiuso con 17 pezzi di perdita, che ora cercheremo di recuperare con la prossima partita. Passerò direttamente al terzo scaglione della montante per ottenere un utile e chiudere positivamente la partita. L'utilizzo del secondo scaglione, più opportuno, recupererebbe comunque l'esposizione, lasciandoci scoperti di un solo pezzo.

5^A Partita.

Perman. 0 33 32 17 28 16

1		2		3		4		5		6	
				17	2			28	2	33	1
				16	2				1	32	1

Il 33 e il 32 hanno inserito la figura 1-1. Il 16 ha completato la figura 2-2 e quindi abbiamo messo in gioco la terzina 25 per la figura 2-1, compagna della 2-2.

Perman. 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27

1		2		3		4		5		6	
		7	1	17	2			28	2	33	1
			2	16	2			27	1_1	32	1
				13	1					33	1
					2					32	1_2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-17	
33	25_3	-3			
7	25_3 34_3	-9			
13	10_3 25_3 34_3	-18			
32	10_3 16_3 25_3 34_3	-30			
27	10_6 16_6 25_6+	-48	+72	+24	+7

Il 33 ha aperto la terzina 34 per la figura 1-2. Il 7 ha messo in gioco la terzina 10. Il 13 ha messo in gioco la terzina 16. Il 32 ha sbagliato la figura 1-2. Il 27 ha formato la figura 2-1 compagna della 2-2. Chiudiamo con 7 pezzi di utile.

Al colpo precedente eravamo esposti di 30 pezzi e con la puntata di 3 pezzi sulle tre terzine avremmo incassato 36 restando scoperti di soli 3 pezzi. Avremmo tenuto questo comportamento se non avessimo dovuto recuperare i 17 della precedente partita. Iniziare con un -3 dal primo scaglione non è decisivo e quindi può essere fatto. In questo caso, invece, dovevamo recuperare i 17 e quindi la partita deve poter contare su un suo recupero per abbassare l'esposizione totale. Ecco perché siamo passati immediatamente al successivo termine dello scaglione con 6 pezzi per terzina. Abbiamo recuperato tutta la precedente esposizione e ottenuto un utile di 7 pezzi.

6^A^ Partita.

Perman. 22 34 9 9 23

1		2		3		4		5		6	
		9	1			22	2			34	2
		9	1			23	2				1

I due 9 hanno inserito la figura 1-1 che non ha trovato gioco. Il 23 ha completato la figura 2-2 aprendo il gioco sulla terzina 31 per la figura compagna 2-1.

Perman. 22 34 9 9 23 18 32

1		2		3		4		5		6	
		9	1	18	2	22	2			34	2
		9	1		1	23	2			32	1_1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
18	31_1	-1			
32	31_1+ 13_1	-3	+12		+9

Il 18 ha aperto la terzina 13 per la figura 2-1, compagna della 2-2. Il 32 ha formato la figura 2-1, compagna della 2-2, chiudendo la partita con 9 pezzi di utile.

7^A^ Partita.

Perman. 27 36 19 31 20

1		2		3		4		5		6	
						19	1	27	1	36	2
						20	1		2	31	1

Il 31 ha inserito la figura 2-1 ma non c'era gioco per mancanza di iniziali 2. Il 20 ha completato la figura 1-1 e quindi il gioco si è aperto con la terzina 28 per la figura 1-2 compagna della 1-1.

Perman. 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4

1		2		3		4		5		6	
1	1			18	2	19	1	27	1	36	2
4	2_2				$_2$	20	1	27	1_2	31	1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
0	28_1	-1			
27	28_1	-2			
18					
1	18_1	-3			
4	4_1+ 18_1	-5	+12		+7

Il 27 ha sbagliato la figura 1-2 e doppiato quella già inserita. Per un colpo abbiamo interrotto le puntate perché non c'era gioco. Il 18 ha aperto la terzina 18 per la figura 2-2. Il numero 1 ha aperto la terzina 4 per la figura 1-2, compagna della 1-1. Il 4 ha formato la figura 1-2 e ha chiuso la partita con 7 pezzi di utile.

Conclusioni.

Questo gioco da la caccia alla figura compagna in una coppia. Può vincere alla seconda figura inserita se esce subito la compagna del primo inserimento di figura. **Deve** vincere obbligatoriamente all'inserimento della terza figura diversa perché quella figura sarà per forza la compagna di una figura delle due coppie.

Pericoli.

Il pericolo in questo sistema è il continuo doppiaggio di due figure già uscite, accompagnato da continui allargamenti di nuove terzine da mettere in gioco. Le terzine non potranno mai essere più di sei perché le due figure da giocare avranno sempre iniziali e finali diverse. Non ci saranno mai, quindi, da mettere in gioco le due terzine per sestina.

Il pericolo del precedente sistema sui doppiaggi delle figure, è l'incontro di più partite che non chiudono il doppiaggio. Il confinamento delle vincite, da farsi soltanto in prima riga, ci limita l'esposizione, ma ci preclude i doppiaggi in seconda riga. L'allargamento dei doppiaggi anche in seconda riga può essere una scorciatoia per ottenere il risultato, ma nel contempo sarà motivo di allargamenti di terzine da giocare. La scelta, come sempre, dipende dal sistemista.

Consiglio di condurre entrambi i giochi (questo e il precedente) senza fare risalite fra una partita e l'altra. E' meglio prendere numeri nuovi e non legare fra loro gli andamenti della permanenza. Non si eliminerà il pericolo degli allargamenti, ma almeno si limiteranno di numero e, mentre nel primo caso si sarebbe destinati a incontrarli, nel secondo potrebbero anche essere evitati nella maggioranza dei casi. La costruzione del gioco non è lunga e il risparmio di due o tre colpi non vale il rischio di una continuazione di andamento contrario.

Fra i due tipi di gioco io preferisco il precedente sulla caccia al doppione in 12 colpi. Il massimo delle figure doppiabili è di quattro e il gioco, limitato alla prima riga, ci evita gli allargamenti di terzine che tuttalpiù diminuiscono, ma non aumentano. Le partite che si susseguono hanno molteplici sviluppi ma quasi tutte chiudono un doppiaggio entro i 12 colpi.

NINO ZANTIFLORE