NONARIE

AI DOPPI SULLE FIGURE DIREZIONALI
(GIOCO DI CALORE)

Vediamo una breve panoramica sui giochi di **allargamento** descritti nei precedenti inserti:

GIOCHI ORIZZONTALI SULLA SINGOLA NONARIA:

1°) La terza figura orizzontale.
2°) La seconda figura nel settore.

GIOCHI SULLO SCHEMA GLOBALE:

3°) L'ultima figura mancante.
4°) La terza figura verticale.
5°) Le figure verticalmente coincidenti.

In questo inserto vedremo un gioco sul **calore** e cioè si cercherà una configurazione formata dalle posizioni già uscite nello schema delle figure. Andremo cioè a caccia di tutti i doppi che si presentano in un inserimento completo.

In base alla Legge del terzo sappiamo che l'inserimento delle cinque figure di una nonaria in uno schema di cinque posizioni produce, tendenzialmente, due doppioni. Se prendiamo un singolo caso tale configurazione può essere disattesa arrivando perfino ad uno sviluppo di cinque figure diverse senza un doppione (cosa rara ma possibile). Ciò può succedere sullo schema di una singola nonaria, ma ben difficilmente anche su un secondo schema. Nella sua globalità il risultato è che ci saranno sempre un minimo di 4 doppioni, distribuiti nei quattro schemi singoli che costituiscono lo schema globale. Una volta stabilito questo quantitativo minimo di doppi possiamo giustamente ritenere che un attacco in tal senso possa essere giustificato; innanzitutto perché giochiamo sulla totalità delle nonarie e in secondo luogo perché giochiamo sui **calori** e non su posizioni in allargamento, molte delle quali saranno destinate a restare vuote. Questo è un gioco che possiamo definire di buone prospettive e quindi passiamo a sperimentare questo sistema sulle figure direzionali delle nonarie andando alla caccia dei doppioni di tutte le figure che si presentano.

AI DOPPI DELLE FIGURE DIREZIONALI

Descrizione dell'attacco.

La ricerca dei doppioni implica che ogni figura, inserita nelle cinque posizioni dei quattro schemi di nonarie, sarà attaccata per il suo doppiaggio sul termine della figura stessa che ne stabilisce la sua realizzazione. A seconda dei casi già visti in precedenza, questo termine può essere il terzo o il secondo. Li ripeto brevemente.

Innanzi tutto ribadiamo il principio che, riprendendolo dal settore lavorativo, potremmo in qualche modo definire ergonomico:

La ricerca di un risultato deve avvenire con il minor dispendio di energie possibile.

Ciò vuol dire che ogni figura ricercata sarà attaccata solo e soltanto con l'ultima possibilità che si presenta per ottenerla. Riassumiamo le varie possibilità di attacco.

Gioco su una sola figura: sarà attaccata soltanto al terzo termine che la compone. Nel caso in cui il gioco scade su una di queste quattro figure: 1-1-1, 1-2-1, 1-2-2, 1-2-3, sarà giocato il terzo termine costituito da una sola terzina. Nel caso della figura 1-1-2 saranno giocate due terzine (le due diverse dalla terzina uscita).

Gioco su due figure: nel caso le figure in gioco siano la 1-1-1 e la 1-1-2 sarà giocato il secondo termine perché il terzo termine implica il gioco su tutte tre le terzine della nonaria e ciò va contro il principio del minor dispendio economico. Negli altri casi, al di fuori di questa combinazione, resta valido l'attacco al terzo termine.

Gioco su tre figure: nel caso due di queste siano le figure 1-1-1 e 1-1-2 resta valido quanto detto prima. Nel caso siano le tre figure 1-2-1, 1-2-2, 1-2-3 il gioco è anticipato al secondo termine, giocando le due terzine non uscite al primo termine.

Gioco su quattro figure: sono valide le combinazioni anzi dette.

Gioco su cinque figure: non può essere attuato perché si dovrebbero giocare le tre terzine della nonaria e si andrebbe contro al principio del minor impegno economico. In questo caso si può eliminare la figura prima entrata (o le prime due) e giocare sulle restanti, oppure eliminarle tutte ricominciando l'inserimento dall'inizio su quella nonaria. L'alternativa sarebbe quella di giocare le tre terzine, ma lascio questa scelta al sistemista e alle sue disponibilità economiche.

Se con la realizzazione di una prima vincita non si è in utile, la figura doppiata non sarà abbandonata. Questa continuerà a restare in gioco per il conseguimento di altri doppioni (un eventuale triplo) fino ad arrivare ad ottenere un utile assoluto e cioè valido per tutto il gioco globale. A quel punto la partita sarà interrotta, primo perché avremo raggiunto lo scopo ed è inutile cercare di vincere di più nella stessa partita; secondo perché, anche se ci sono più vincite, prima o poi arriverebbe la partita impegnativa che ci obbligherebbe alle puntate ai termini alti della montante.

<u>Manovra finanziaria.</u>

Per questo tipo di attacco possiamo contare su un minimo di 4 vincite totali e quindi possiamo tranquillamente usare una **montante ad incasso fittizio**, con le opportune **riduzioni di altezza**.

<u>Montante ad incasso fittizio 24.</u> (due volte l'incasso reale) E' una montante abbastanza blanda che ci permette di sopportare le negative iniziali a piccole masse e di arrivare all'utile con poche vincite ravvicinate a quote più alte. Ecco la sua struttura.

1 pezzo di mise per terzina fino a 23 di esposizione; **2 fino a 47**; **3 fino a 71**; **4 fino a 95**; **5 fino a 119**; ecc...

E' chiaro che se dopo una vincita l'esposizione si abbassa significativamente sarà opportuno procedere a una riduzione di altezza nella montante in modo da evitare le puntate ai livelli più alti.

Passiamo ora ad una esemplificazione pratica.

Dato che il procedimento per descrivere lo sviluppo del gioco nella sua globalità non è facile da rappresentare, giocheremo su una sola nonaria in modo da spiegare i casi che si possono incontrare. Seguirà poi un'esemplificazione globale.

Ciò che viene fatto su questa nonaria dovrà essere fatto in contemporanea sulle altre tre e quando si perviene a un utile la partita è abbandonata per cominciarne una nuova. Prendiamo come esempio la nonaria 19, vista con il precedente gioco di allargamento. Ora vedremo la differenza con il gioco sul calore. I numeri in grigio non sono considerati perché fanno parte di altre nonarie. Inseriamo le terzine di competenza fino alla prima apertura di gioco.

<u>Perman.</u> 14 17 3 32 16 24 29 23 27 |
1 1 2

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
	/			

Nonarie

19 22 25 | 22 22 25 |
1 1 2

Abbiamo inserito nello schema la prima figura e questa entra in gioco per il suo doppiaggio. A questo punto non vi è nulla da giocare perché, per attaccare questa figura, bisogna che prima esca per due volte una stessa terzina della nonaria 19.

<u>Perman.</u> 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 |
1 2 3

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
	/			/

Nonarie

19 22 25 | 22 22 25 | 19 22 25 |
1 1 2 | 1 2 3

Abbiamo inserito una seconda figura. Con il 23 (1-2) si è delineata una figura diversa dalla prima (1-1-2) e quindi non vi è stato alcun attacco.

Perman. 9 21 0 25 30 10 30 31 21 |
1 2 1

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
	/.	/.		/.

Nonarie

19 22 25 | 22 22 25 | 19 22 25 | 19 25 19 |
1 1 2 | 1 2 3 | 1 2 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	22_1	-1			
10	22_1	-2			
30	22_1	-3			
31	22_1	-4			
21	22_1	-5			

Con il 25 si è aperta la possibilità di gioco per la figura 1-2-3 e quindi abbiamo attaccato la terzina 22 (quella diversa dalle due uscite in precedenza). E' uscito invece il 21 (terzina 19) che ha prodotto la figura 1-2-1. Ora anche questa figura entra in gioco. Sospendiamo le puntate fino alla prima uscita di una terzina della nonaria, che avverrà con il numero 24.

Perman. 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 |
1 2 1

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3
	/.	X.		/.

Nonarie

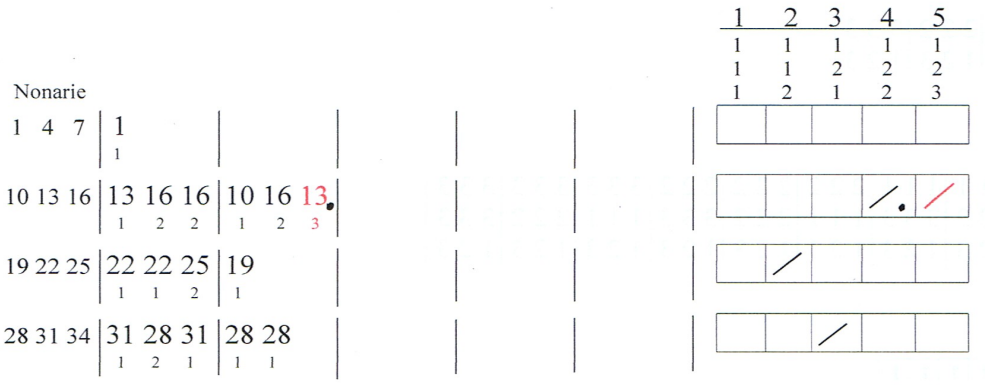
19 22 25 | 22 22 25 | 19 22 25 | 19 25 19 | 22 25 22 |
1 1 2 | 1 2 3 | 1 2 1 | 1 2 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		--5			
22	22_1+ 19_1	-7	+12		+5

Con il 24 non abbiamo avuto indicazioni per il gioco perché le figure da attaccare erano 1-1-2, 1-2-1 e 1-2-3. Non vi erano da fare anticipi. Con il 27 si è aperto il gioco per le figure 1-2-1 e 1-2-3. Abbiamo quindi attaccato la terzina 22 (prima uscita) e la 19 (mancante). Con il 22 abbiamo vinto la figura 1-2-1 con un utile di 5 pezzi.

Credo che ormai il gioco sia chiaro. Nel caso esaminato abbiamo preso in considerazione una sola nonaria e ciò ha comportato l'esclusione di tutti i numeri che non erano di sua competenza. Nell'esempio che ora vedremo il gioco sarà eseguito nella sua globalità e ogni numero della permanenza costituirà un avanzamento nella maturazione della relativa nonaria. Interromperò il gioco ad ogni evento importante sperando di riuscire ad essere chiaro. Le terzine e i simboli in rosso, inseriti negli schemi dopo le interruzioni, costituiscono le nuove entrate.

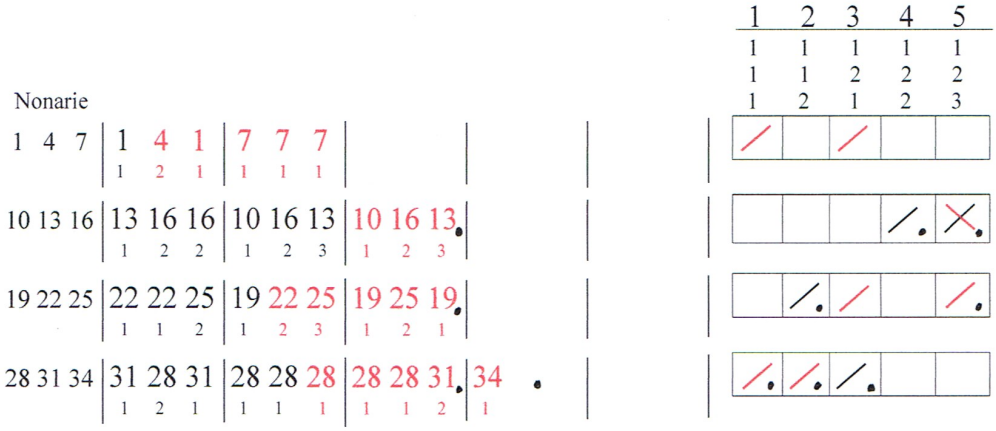
Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	16_1	-1			
28	16_1	-2			
13	16_1	-3			

Con il 13 perdiamo la figura 1-2-2 perché esce la 1-2-3 che entra in gioco. Interrompiamo le puntate fino alla prossima apertura.

Perman. 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 | Gioco. 30 10 30 31 21 34 16 13

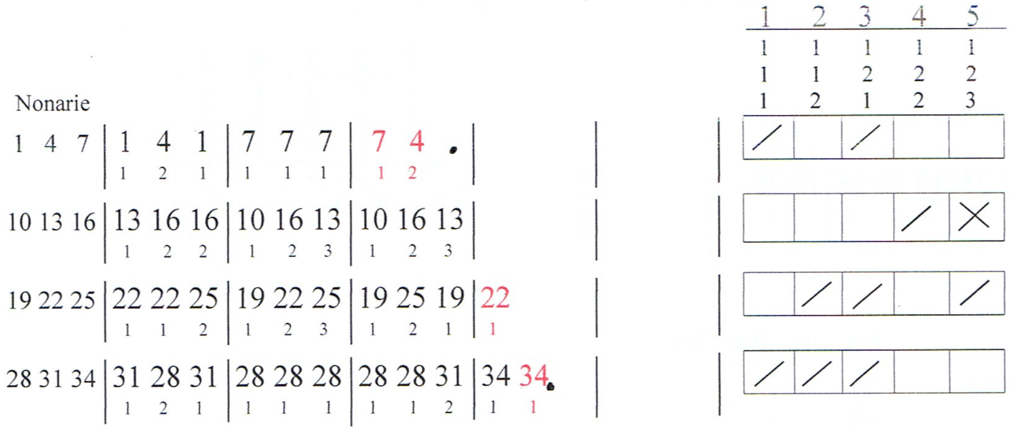


N°	Terzine in gioco	Esp. -3	Inc.	Parz.	Tot.
30	22_1	-4			
10	22_1	-5			
30	22_1	-6			
31	22_1 28_1	-8			
21	22_1	-9			
34					
16	34_1	-10			
13	34_1 16_1 13_1+	-13	+12	-1	

Con il 25 si apre il gioco sulla figura 1-2-3 e quindi attacco la terzina 22. Con il secondo 30 entra in gioco la figura 1-1-1 e quindi attacco la terzina 28. Con il 31 perdo la figura 1-1-1 perché esce la 1-1-2. Sospendo il gioco su questa nonaria. Con il 21 perdo la figura 1-2-3 perché esce la 1-2-1 e quindi sospendo il gioco perché non

ho alcuna apertura in corso. Con il 34 gioco l'anticipo per le figure 1-1-1 e 1-1-2. Con il 16 entrano in gioco le figure 1-2-2 e 1-2-3 quindi gioco le terzine 16 e 13. Con il 13 vinco la figura 1-2-3 ma restiamo scoperti con 1 pezzo di esposizione. Andiamo avanti per altre vincite (ce ne sono un minimo di altre 3) ma appena conseguiremo un qualsiasi utile la partita dovrà essere interrotta. La figura doppiata non viene abbandonata ma resta in gioco per un eventuale secondo doppione (triplo). Facciamo una riduzione di altezza nella montante ripartendo da quota 1 nella scalata fittizia dell'incasso 24.

<u>Perman.</u> 7 24 4 34



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-1			
7	34_1	-2			
24	34_1	-3			
4	34_1	-4			
34	34_1+ 7_1	-6	+12		+6

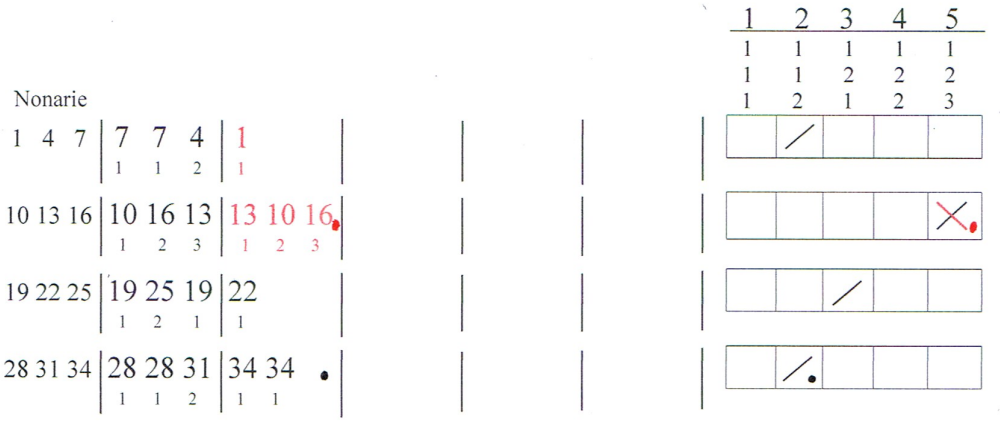
Con il 4 entra in gioco la figura 1-2-1 e quindi gioco la terzina 7. Con il 34 vinco l'anticipo per le figure 1-1-1 e 1-1-2. Infatti, dopo questo colpo, qualsiasi terzina della nonaria 34 dovesse uscire doppierà una di queste due figure.

Dato che la costruzione del gioco necessita di un certo quantitativo di boules per arrivare alla prima apertura, risaliamo di 15 numeri nella permanenza e costruiamo una nuova partita. Questo è un tentativo per risparmiare tempo. E' chiaro che se con 15 numeri ci dovesse già essere una vincita, dovremmo ripetere la costruzione eliminando un po' dei primi numeri.

Risalita. 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34

Con la risalita abbiamo ricostruito il gioco arrivando ad una prima apertura sulla nonaria 34. Cominciamo a giocare per la ripetizione della figura 1-1-2 puntando sulle terzine 28 e 31 (le due diverse dalla 1).

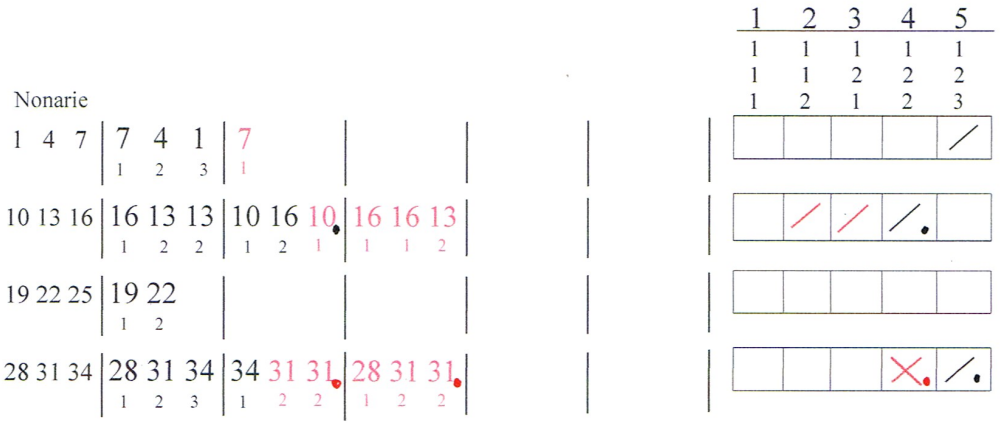
Perman. 13 1 11 18



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
13	28_1 31_1	-2			
1	28_1 31_1	-4			
11	28_1 31_1	-6			
18	28_1 31_1 16_1+	-9	+12		+3

Con il numero 11 si è aperta la nonaria 10 per la figura 1-2-3 e quindi abbiamo messo in gioco anche la terzina 16 (diversa dalle altre due uscite in precedenza). Al colpo successivo è uscito il 18 facendoci realizzare il primo doppione con un utile di 3 pezzi. Lo scopo è stato raggiunto. Abbandoniamo la partita e ricostruiamo la successiva risalendo di 15 numeri nella permanenza.

Risalita. ~~10~~ 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 | Perman. 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
10	16_1	-1			
0					
33					
32	28_1	-2			
17					
28					
16					
33					
7	31_1 34_1	-4			
13	31_1 34_1	-6			
32	31_1 34_1	-8	+12		+4

In questo caso la risalita di 15 numeri ha anticipato la chiusura della nonaria 10 sulla figura 1-2-3. Ho quindi eliminato il numero 10 risalendo soltanto di 14 numeri. In questo modo la nuova apertura rimane sulla nonaria 10 per la figura 1-2-2 che attacchiamo subito puntando la terzina 16. Il 10 sbaglia la figura 1-2-2 e ci apre la figura 1-2-1. Interrompiamo le puntate fino a una nuova apertura. Il 32 ci apre la figura 1-2-2. Interrompiamo nuovamente le puntate perché non c'è niente di aperto. Il 33 apre le figure 1-2-2 e 1-2-3 e perciò attacchiamo le terzine 31 e 34. Con il 32 doppiamo la figura 1-2-2 e chiudiamo la partita con 4 pezzi di utile. Facciamo un'ultima partita risalendo di 15 numeri.

Risalita. ~~34~~ 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 | Perman. 27 22 34

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
27	28_1 34_1	-2			
22	28_1 34_1	-4			
34	28_1 34_1+	-6	+12		+6

Anche in questo caso abbiamo eliminato il primo numero di risalita (34) perché ci anticipava una chiusura. L'apertura è sulla nonaria 28 per la figura 1-1-2 e quindi attacchiamo le terzine 28 e 34. Con il 34 doppiamo la figura 1-1-2 e otteniamo un utile di 6 pezzi.

Abbiamo fatto una giornata di 57 boules con un utile totale di 19 pezzi. Proseguendo per ulteriori partite con questa permanenza, fino ad una novantina di boules, otteniamo altri 37 pezzi di utile e cioè 56 pezzi in totale. La giornata di lavoro è stata pienamente remunerativa.

Pericoli.

Come per gli altri, anche questo gioco non è privo di situazioni pericolose. In primo luogo quando si incontrano per primi i periodi di continuo allargamento di figure; in secondo luogo, quando la figura uscente non è quella giocata, la riformazione del gioco su quella figura costa colpi a vuoto su altre nonarie che stiamo puntando in quel momento. In pratica, il difetto di questo tipo di approccio ai giochi sulle nonarie è sempre lo stesso: la mancanza di una maturazione contemporanea in tutto lo schema. Le nonarie sono essenzialmente dei settori, ed in quanto tali soggetti a periodi di stallo nella maturazione globale dei quattro schemi.

Un altro motivo che ci obbliga a fare puntate a vuoto è che si può arrivare all'inserimento completo di una o due nonarie le quali, continuando ad uscire anche dopo il loro completamento, non ci fanno progredire con la maturazione delle altre.

Una soluzione a quest'ultimo problema potrebbe consistere nella continuazione degli inserimenti oltre la quinta figura di modo che, il calore di quella nonaria, possa ottenere vincite che altrimenti sarebbero perse. Ma a quel punto l'esposizione è già alta e l'espediente serve a ben poco.

Con il prossimo sistema tenteremo di mettere in campo dei rimedi che cercano di limitare gli stalli a cui, finora, sono soggetti questi giochi.

Non penso vi siano altri giochi possibili sul calore puro e semplice (e cioè sui doppioni). La loro quantità può essere molto esigua e indovinare il loro posizionamento in altre configurazioni può essere un vero e proprio azzardo.

NINO ZANTIFLORE