NONARIE
FIGURE DIREZIONALI RIDOTTE
Al doppio delle prime due figure

Nei due precedenti inserti abbiamo visto un gioco di **calore** con la ricerca dei doppi sulle cinque figure direzionali applicate alle nonarie e un gioco misto, di **allargamento** e **calore,** sempre sullo stesso tipo di schema.

Nel primo gioco si cercavano i **doppioni** che ogni schema parziale deve produrre per effetto della Legge del terzo. Ogni schema parziale contiene le 4 nonarie poste a rotazione in verticale per 5 righe (la nonaria della prima riga è ripetuta alla quinta). Non si tratta più della ricerca di un doppione sulle 5 figure direzionali in una stessa nonaria, ma di un doppione di figura nelle 4 nonarie presenti in uno schema parziale "**a colonna**". In ogni schema parziale si cercavano i relativi doppioni che, accomunati nella montante con quelli dello schema compagno, dovevano dare l'utile per il giocatore che li rappresentava. Vi erano quindi due giocatori con due schemi parziali ciascuno.

Nel secondo gioco abbiamo ridotto il numero delle figure direzionali da 5 a 3 e abbiamo fatto un gioco misto tra **allargamento e calore** secondo della convenienza del momento, sempre su due giocatori. All'inizio del gioco, con una sola figura presente, si cercava l'allargamento. Una volta ottenuto l'allargamento si cercava il doppione. Dovevamo cioè avere due possibilità a favore contro una a sfavore. Ho definito questo tipo di gioco come "**un galleggiare**" sull'andamento della permanenza proprio per il passaggio da un tipo di attacco all'altro, secondo i risultati che si stavano ottenendo.

Ora, per questa nuova variante del gioco, mi richiamo a un post pubblicato nel mio blog in data 14 marzo 2010. In quei giorni avevo rafforzato l'idea di provare la via dei risultati molteplici. Già da qualche tempo avevo notato che un gioco che abbia buone giustificazioni produce una moltitudine di partite facilmente vincenti, intercalate però da qualche partita difficile e impegnativa che ci sottrae tempo e capitale. Allora ho pensato di trovare un risultato statistico derivante da un'evoluzione veloce degli schemi e, tramite una moltitudine di tentativi, sfruttare ciò che il principio di Bernoulli ci dice.

"Con l'aumentare del numero di prove effettuate nelle stesse condizioni, la frequenza relativa tende alla probabilità e la media sperimentale tende alla media teorica".

Allora se questo è vero, proviamo a fare tanti "**esperimenti**" e forse la media teorica prevarrà su quei risultati sperimentali, eventualmente negativi. Rapportando il concetto alle nostre esigenze, faremo tanti inizi di partita che contengano un disegno tendenzialmente logico, stoppando il gioco non appena avremo il risultato opposto o, naturalmente, la vincita. A questo punto non ci rimane che definire il gioco.

AL PRIMO DOPPIO
SU FIGURE DIREZIONALI RIDOTTE

Riduzione delle figure direzionali.

Innanzitutto cerchiamo di limitare il campo d'azione delle figure direzionali riducendone il numero. Anche per questo gioco ho preso in considerazione solo le figure che hanno un 2 ai secondi termini e cioè 121,122 e 123. Già ne abbiamo viste caratteristiche e composizione nel precedente inserto. Con questa riduzione restringeremo l'allargamento massimo delle figure che dovranno essere giocate.

Descrizione del gioco.

La Legge del terzo ci dice che l'inserimento di 5 figure direzionali su una nonaria, o su una serie di nonarie a rotazione, difficilmente produrrà le 5 figure diverse senza almeno un doppione. Partendo da questo presupposto ho rapportato tale tendenza alle 3 figure direzionali accettate per questo gioco e quindi l'inserimento di 3 figure in una nonaria, o in una serie di nonarie a rotazione, dovrebbe produrre 2 figure diverse e una doppiata. Questa è la tendenza statistica, quindi il gioco verterà sulla ricerca di un doppione delle prime due figure diverse inserite nello schema generale. Lo stop della partita avviene con il doppiaggio di una figura o con l'apparizione della terza figura diversa. In quest'ultimo caso l'esposizione sarà riportata a carico della successiva partita. E' chiaro che il gioco si basa sulla quantità dei tentativi fatti per ottenere i due terzi delle tre figure da inserire nello schema. In pratica la partita può finire in tre modi: 1) alla seconda figura inserita perché doppia la prima; 2) alla terza figura inserita perché doppia una delle due precedenti; 3) alla terza figura inserita perché e diversa dalle due precedenti.

Manovra finanziaria.

Questo gioco è soggetto all'andamento della permanenza e quindi può succedere che per tre o quattro volte si presentino le tre figure diverse senza alcun doppione. La tendenza statistica però dovrebbe recuperare questo tipo di scarto (in allargamento) e perciò utilizzeremo una montante che ci permetta di non superare certi livelli di puntata, in attesa del rientro alla regolarità tendenziale. Useremo una montante a "**incasso fittizio**" doppio dell'incasso reale senza adeguamenti di altezza dopo una vincita. Ecco la mia proposta.

1 pezzo fino a 24; 2 fino a 48; 3 fino a 72; 4 fino a 96; 5 fino a 120; ecc.

Ogni volta che sarà fatta una vincita senza un utile, non si terrà conto dell'incasso proseguendo la montante all'altezza del momento. Se per esempio da un'esposizione di 80 pezzi vinciamo una terzina da 4, l'esposizione si abbasserà a 32 ma la nuova mise continuerà all'altezza degli 80, come se l'incasso non fosse avvenuto. E' una montante abbastanza sostenuta e di buona resa, sempre che la tendenza negativa non continui oltre certi limiti improbabili. In pratica si cercherà di

recuperare velocemente le esposizioni con le successive partite che doppiano ai primi colpi. Cominciamo la dimostrazione di questo modo di giocare inserendo le terzine fino alla prima apertura di gioco. I numeri rossi sulla permanenza non sono accettati dalla riduzione delle figure direzionali. I numeri rossi negli schemi indicano la chiusura di un doppiaggio.

1^A^ Partita.

Perman. 14 17 3 32 16 | 24 29

1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19		22_1	28		31_1 28_2
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

Con il 16 abbiamo inserito la figura 4 e con il 29 abbiamo avuto la prima apertura nel quarto schema. Iniziamo l'attacco giocando la terzina 28 per l'inserimento della figura 4 nel quarto schema.

Perman. 23 27 | 32 |

1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19		22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
23	28_1	-1			
27	28_1	-2			
32	28_1 25_1	-4			

Con il 27 si è aperta anche la nonaria 19 e quindi abbiamo giocato anche la terzina 25. Con il 32 abbiamo sbagliato figura nel quarto schema inserendovi la 3. Ora abbiamo due figure diverse e d'ora in poi cercheremo il doppione di una di queste. Ci è rimasto aperto il terzo schema che ora giocherà le terzine 22 e 25 per il doppiaggio delle figure 3 o 4.

Perman. 20 |

1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19	5	22_1 25_2 19_3	28	3	31_1 28_2 31_1
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
20	22_1 25_1	-4 -6			

Con il 20 abbiamo inserito la figura 5 nel terzo schema. Ora sono presenti le tre figure diverse e il gioco è stoppato addebitando l'esposizione di 6 pezzi alla prossima partita. Non facciamo risalite per non creare consecutività tra una partita e l'altra. E' meglio cercar di evitare l'andamento contrario della permanenza.

2^A Partita.

Perman. 10 17 30 28 13 | 23 6 3 |

1		4_1 1_2	10	5	10_1 16_2 13_3	19		23_1	28		28_1
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

Con il 13 abbiamo inserito la figura 5. Con il 3 si è aperto il gioco nel primo schema con la nonaria 1 per il doppiaggio della figura 5. Giochiamo la terzina 7.

Perman. 28 9

1	5	4_1 1_2 7_3	10	5	10_1 16_2 13_3	19		23_1	28		28_1
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-6			
28	7_1	-7			
9	7_1+	-8	+12		+4

Con il 9 abbiamo inserito la figura 5 nel primo schema e doppiato l'altra figura 5 che si trovava nel secondo. Abbiamo realizzato l'utile di 4 pezzi in due partite. Credo che il gioco sia chiaro e semplice. Si va a caccia di un doppione nelle 3 figure direzionali accettate per il gioco e se il tentativo fallisce, si stoppa la partita addebitandone l'esposizione a quella successiva. La mise per terzina deve essere commisurata al suo incasso doppio senza tener conto degli incassi intermedi. Vediamo ora qualche altra partita senza interruzioni. I numeri in grigio indicano l'inserimento fino alla prima apertura di gioco.

3^A Partita.

Perman. 8 27 9 21 0 25 | 30 10 30 31 | 21 34 | 16 | 13

1		7_1	10	5	10_1 16_2 13_3	19	3	25_1 19_2 25_1	28	5	28_1 31_2 34_3
10			19		19_1	28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
21	28_1	-1			
34	28_1	-2			
16					
13	10_1 13_1+	-4	+12		+8

Con il 25 abbiamo inserito la figura 3 e con il 31 si è aperto il gioco nel quarto schema. Abbiamo iniziato a puntare la terzina 28 per il doppiaggio della figura 3. Con il 34 abbiamo sbagliato figura inserendo la 5 nel quarto schema. Le figure da doppiare sono diventate 2: la 3 e la 5. Con il 16 si è aperta la nonaria 10 nel secondo schema. Abbiamo giocato le terzine 10 per la figura 3 e la 13 per la figura 5. Con il 13 abbiamo doppiato la figura 5 e chiuso la partita con 8 pezzi di utile.

4^A Partita.

Perman. 7 24 4 34 13 1 | 11 | 18

1	5	7_1 4_2 1_3	10	5	13_1 10_2 16_3	19		22_1	28		34_1
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
18	16_1	-1	+12		+11

Con il numero 1 abbiamo inserito la figura 5. Con il numero 11 si è aperto il gioco nel secondo schema con la terzina 16. Con il 18 abbiamo doppiato la figura 5 e abbiamo realizzato 11 pezzi di utile. Finora le partite sono state molto facili.

5^A Partita.

Perman. 10 0 33 32 17 28 16 | 33 | 7 13 32 27 22 | 34 | 9 9 23

1		7_1	10	4	10_1 16_2 16_2	19	4	25_1 22_2 22_2	28	3	31_1 28_2 31_1
10		13_1	19			28		31_1 34_2	1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
33	31_1	-1			
7					
13					
32					
27					
22					
34	25_1 22_1	-3			
9	25_1 22_1 31_1 34_1	-7			
9	25_1 22_1 31_1 34_1	-11			
23	25_1 22_1+ 31_1 34_1	-15	+12	-3	

Con il 16 abbiamo inserito la figura 4 e messa in gioco la terzina 28 per il doppiaggio della stessa figura nel quarto schema. Con il 33 abbiamo sbagliato figura e inserito la 3. A quel punto abbiamo cercato i doppioni delle figure 3 e 4. Con il 22 si è aperto il gioco nel terzo schema con le terzine 25 e 22. Con il 34 si è aperta anche la nonaria 28 nel terzo schema (seconda riga) con le terzine 31 e 34. Con il 23 abbiamo doppiato la figura 4 nel terzo schema e siamo rimasti esposti con 3 pezzi, da recuperare alla prossima partita. Se fossimo stati esposti con un maggior numero di pezzi (sopra i 12) il nuovo carnet continuerebbe a una mise adeguata all'esposizione teorica, anche se sono stati incassati 12 pezzi sulla terzina 22. Il calcolo delle mises dovrebbe essere sempre fatto sulla colonna dell'esposizione "teorica" e non sul parziale in modo da risolvere la situazione perdente in poche vincite. In questo caso l'esposizione è di soli 3 pezzi ed è più conveniente ripartire a questa quota. Sarebbe stupido anticipare inutilmente la scalata per tentare di vincere di più.

6^A Partita.

Perman. 18 32 27 36 19 31 | 20 | 0 27 18 1 4 | 34 30 | 23 | 14 | 12

1		1_1 4_2	10	5	16_1 13_2 10_3	19	4	25_1 19_2 19_2	28	3	31_1 34_2 31_1
10			19		25_1 22_2	28		34_1 28_2	1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
20	25_1	-3			
0		-4			
27					
18					
1					
4					
34	1_1 4_1	-6			
30	1_1 4_1	-8			
23	1_1 4_1 34_1 28_1	-12			
14	1_1 4_1 34_1 28_1 25_1 22_1	-18			
12	1_2 4_2 34_2 28_2 25_2 22_2 16_2 13_2	-34			

Con il 31 abbiamo inserito la figura 3 e giocato la terzina 25 nel terzo schema. Con il 20 abbiamo inserito la figura 4. Con il 4 si e aperto la nonaria 1 nel primo schema per il doppiaggio delle figure 3 e 4 con le terzine 1 e 4.Con il 30 si è aperta la nonaria 28 con le terzine 34 e 28. Con il 23 si è aperta anche la nonaria 19 nel secondo schema con le terzine 25 e 22. Con il 14 si è aperta la nonaria 10 con le terzine 16 e 13. Dopo questo colpo abbiamo aumentato la mise per terzina a 2 pezzi perché la puntata da 1 avrebbe superato i 24 pezzi di esposizione. Con il 12 abbiamo inserito la terza figura e abbiamo abbandonato il gioco. L'esposizione di 34 pezzi passa alla successiva partita.

7^A Partita.

Perman. 11 15 6 22 24 30 10 | 3 | 36 | 5

1	3	4_1 1_2 4_1	10	3	10_1 13_2 10_1	19		22_1	28		28_1 34_2
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
36	4_2	-34			
4	4_2+ 28_2	-36			
		-40	+24	-16	

Con il 10 abbiamo inserito la figura 3. Con il 3 si è aperta la nonaria 1 nel primo schema e abbiamo messo in gioco la terzina 4. Con il 36 si è aperta anche la nonaria 28 con la terzina 28. Con il 5 abbiamo doppiato la figura 3 e abbassato l'esposizione a 16 pezzi. Ora l'esposizione residua è abbastanza alta da giustificare la continuazione delle mise all'altezza dell'esposizione teorica, perciò continueremo la montante a quota 2 fino al limite dei 48 pezzi per poi, se necessario, passare a quota 3 fino a 72.

8^A Partita.

Perman. 10 18 6 22 0 18 | 33 6 5 17 7 | 3 | 21 | 33 21

1	5	4_1 7_2 1_3		10	4	10_1 16_2 16_2		19	4	22_1 19_2 19_2		28		31_1	
10		16_1		19				28				1			
19				28				1				10			
28				1				10				19			
1				10				19				28			

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-40	+24	-16	
3	7_2	-42			
21					
33	19_2	-44			
21	19_2+	-46	+24		+2

Con il 18 abbiamo inserito la figura 4. Con il 7 si è aperta la nonaria 1 nel primo schema e abbiamo giocato la terzina 7. Con il 3 abbiamo inserito la figura 5. Con il 21 si è aperta la nonaria 19 nel terzo schema con la terzina 19. Con il 21 abbiamo doppiato la figura 4 ottenendo un utile di 2 pezzi. Il risultato finale è stato di 25 pezzi di utile in 102 colpi.

Conclusioni.

Non è un cattivo gioco; rimane però soggetto all'andamento della permanenza e, mettendo in campo tutto il tableau, sostenuto da un unico giocatore, è soggetto ad allargamenti nelle terzine che devono essere giocate. Se il doppiaggio o la terza figura scadono subito, il gioco è stoppato e non ci sono problemi. Se il doppiaggio o la terza figura ritardano, anche per qualche zero di troppo, allora i problemi non mancano.

Una variante di questo gioco consiste nel ricercare il doppio in ogni singola riga. Ogni riga è formata da 4 schemi a colonna mentre le figure, nella loro acquisizione ridotta, sono soltanto 3. Se il riempimento delle nonarie completa orizzontalmente i 4 schemi parziali, ci sarà una chiusura matematica. Ogni riga dev'essere giocata con una montante a parte e l'esposizione che la riguarda dovrà essere riportata sulla stessa riga dello schema generale successivo. Propongo una montante a incasso fittizio doppio in modo da non raggiungere mai forti esposizioni. Semmai si dovrà impiegare un maggior quantitativo di tempo per il loro recupero.

Con questo gioco ho terminato la serie di sistemi sulle nonarie poste a rotazione in uno **schema a colonne**, ma non è detto che quanto qui pubblicato sia conclusivo. Può darsi che in futuro esca qualcosa di nuovo.

NINO ZANTIFLORE