NUMERI PIENI

TERNE VERTICALI SUL SETTORE TERZINA

Schema a costruzione

Per tutta la mia vita di sistemista ho sempre rifiutato il gioco "**continuo**". L'assenza di delimitazioni in una permanenza, senza un inizio e una fine prestabiliti, è sempre stata sinonimo di indeterminatezza nelle aspettative del gioco a causa di quei possibili scarti eccezzionali che in una permanenza continua non possono essere controllati. L'evoluzione di una permanenza continua è aperta a tutte le possibilità e l'unico evento prevedibile con una certa probabilità è il rientro di uno scarto che abbia raggiunto un determinato parametro calcolato sulla radice quadrata del numero delle boules o delle figure totali. Quando ciò avvenga, o il fatto che si possa incontrare uno scarto sempre maggiore del precedente, non giocano a favore di simili attacchi.

Questo fino alla data dell'11/11/11. E' stato proprio in quel giorno che, analizzando il sistema dei "passaggi sui cavalli", ho fatto il tentativo di applicare quel gioco a uno schema a "**costruzione**". L'intento era quello di eliminare il pericolo di incappare in una "coincidenza" fra i numeri che determinano il **passaggio** e i numeri che nel ciclo di quella partita sono **destinati a mancare**. E' chiaro che a lungo andare e se si usa sempre uno stesso schema, una tale coincidenza è destinata a realizzarsi. Ho pensato allora a un gioco che mi desse la possibilità di non giocare su numeri destinati a un ritardo e quindi di giocare, per forza di cose, su numeri già usciti una o più volte prima di essere messi in gioco. In pratica si cercherà un disegno sui numeri che saranno apparsi una prima volta e quindi si giocherà per una loro successiva sortita. Sappiamo che un simile attacco può contare soltanto sulla metà di quei 24 numeri che in 36 colpi usciranno almeno una volta e non sui due terzi dei numeri disponibili perchè, in base alla **Legge del terzo**, dei 24 numeri che risulteranno presenti in un ciclo logico, se ne doppieranno tendenzialmente 12. In questo caso abbiamo un campo d'azione che è inferiore a quello di un pari gioco applicato a numeri nuovi. Il gioco quindi non doveva riguardare la formazione di un disegno geometrico di allargamento all'interno di uno schema perchè una tale disegno, costruito all'interno dei 24 numeri presenti, sarebbe stato meno tendenziale di un classico gioco in allargamento su un normale ciclo logico. Sui 36 colpi di un ciclo logico otteniamo disegni in allargamento che si formano con le 24 presenze tendenziali, mentre sulle 24 presenze tendenziali di un ciclo logico avremo disegni che si formano con i 12 doppioni (o superiori) tendenziali. In questo caso, invece di avere un campo d'azione di due terzi dei numeri disponibili, avremo un campo

d'azione di un terzo dei numeri disponibili che equivale alla metà dei numeri che risulteranno presenti alla fine del ciclo. L'alternativa fra questi due tipi di attacco è sempre stata oggetto di studio da parte mia, che però non è ancora stato interamente risolto. Ho invece ripiegato su un gioco che supera il "ciclo logico" e sconfina in una permanenza che può essere utilizzata in due modi:

1°) Utilizzo di una **permanenza continua,** senza interruzioni. Ho giocato in questo modo per un paio di mesi, con un apprezzabile successo. La pecca di questo modo di condurre il gioco è l'alternanza degli allargamenti e dei restringimenti dei numeri da mettere in campo. Se usiamo questo tipo di conduzione dobbiamo essere preparati a lunghe fasi di stallo in cui molti numeri entrano in gioco, ma che poi si restringono quando le vincite cominciano a scadere ravvicinate. Il risultato positivo sarà una questione di sostegno economico perchè l'andamento altalenante è dovuto proprio alla successione dei diversi cicli logici che compensano i singoli andamenti e se ora producono un allargamento, più tardi produrranno un calore. Lo stesso dicasi per i numeri che il gioco mette in campo. Come vi è un andamento altalenante per calore e allargamento, vi è un andamento altalenante anche per numeri giocati e non giocati.

2°) Utilizzo di una **permanenza chiusa** in un ciclo che non supera i 72 colpi. Ho scelto questo tipo di gioco proprio per evitare gli stalli nei cambiamenti di tendenza di una permanenza continua. Ogni inizio di partita costruirà i suoi disegni che saranno poi ricercati nel ciclo massinmo totale di 72 colpi e cioè l'equivalente di due cicli logici. Ci sarà una perdita di tempo nella costruzione dello schema di gioco, ma la conclusione sarà una vincita certa con un impegno economico accettabile.

I due tipi di comportamento ottengono gli stessi effetti con procedure diverse, ma mentre il primo e soggetto agli stalli dovuti all'allargamento dei numeri che entrano in gioco, il secondo deve sottostare soltanto alle attese per la sua costruzione. L'impegno economico sarà di molto inferiore.

Descrizione del gioco.

Cosa fa un normale sistemista ogni volta che si presenta davanti a un tavolo da gioco? Se non "costruisce" un attacco, cerca di seguire la permanenza, o gioca sui ritardi o sui calori; oppure gioca a ruota libera su una qualsiasi Chance affidandosi a una manovra finanziaria che dovrebbe, a suo parere, dargli un qualche vantaggio sul banco e sullo zero. Se invece cerca un attacco giustificato dalla **Legge del terzo**, costruirà uno schema e, alla maturazione di un determinato disegno tendenziale, inizierà il suo attacco per la conclusione di quel disegno.

Entrambi questi sistemisti iniziano a rilevare i numeri che escono dalla roulette a partire dal loro arrivo al tavolo e impostano il loro gioco in base alle proprie aspettative. Per entrambi tutto ciò che costituisce il loro passato, nelle sedute precedenti, non conta più. Per esempio può succedere che per ben due sedute consecutive uno non abbia visto uscire il numero 24 ma che lui non se ne sia reso conto**;** oppure che un filotto di 7 Semplici non gli esca da un mese intero o che una qualsiasi altra combinazione sia per lui in grande ritardo o in grande calore. Lui non

se ne rende conto perchè il fenomeno non ha fatto parte del suo gioco nelle precedenti sedute e quindi non vi ha prestato la minima attenzione**;** però il fenomeno è in corso e se lui ne fosse cosciente, potrebbe sfruttare quello scarto (negativo o positivo) che con molta probabilità dovrebbe rientrare nel breve periodo.

In base alla **Legge dell'equilibrio** sappiamo che nel grande periodo ogni numero uscirà un uguale quantitativo di volte e la ragione è semplice e facilmente comprensibile. Un grande numero di prove, effettuate sempre nelle stesse condizioni, è costituito da innumerevoli segmenti di permanenza quantificabili come **cicli logici**, sia di numeri singoli, sia di figure sulle Semplici o altri raggruppamenti. Ogni ciclo logico è soggetto alla **Legge dello scarto** (Legge del terzo) e quindi il "*grande numero di prove*" conterrà cicli devianti in **calore** e cicli devianti in **allargamento**. A lungo andare le compensazioni fra i due tipi di andamento (calore e allargamento) stabiliranno un tendenziale equilibrio fra i numeri, o le altre Chances (secondo ciò che si vuole osservare). In pratica il tutto è un effetto degli scarti che si compensano fra loro e che realizzano la **Legge dell'equilibrio** nel lungo periodo.

In contraddizione con quanto ho finora "predicato" nei miei precedenti sistemi, mi accingo a proporre un gioco che supera il normale ciclo logico cercando di sfruttare la **Legge dell'equilibrio** sui numeri e quindi si parlerà di un gioco che può essere condotto nel continuo della permanenza, senza soluzione di continuità fra una seduta e l'altra, o che in alternativa può essere condotto in un percorso limitato a due cicli logici. Si tratta di un gioco sui **numeri pieni** che, secondo la Legge dell'equilibrio, dovrebbero presentarsi entro un certo quantitativo di boules. Naturalmente la perfezione tende a realizzarsi con l'aumentare delle boules, ma vi è comunque una tendenza che, se non si realizza per un singolo numero, può realizzarsi per il gruppo di cui quel numero fa parte**;** gruppo che può sostenere l'esposizione di quel ritardatario. Sappiamo che lo **scarto massimo** riscontrabile non esiste e che non può essere oggetto di un calcolo definitivo perchè ce ne può essere sempre uno maggiore**:** sarà solo una questione di tempo. Per il momento possiamo adottare la teoria del Marigny secondo la quale uno scarto "**improbabile ma non impossibile**", è pari a 12,5 volte il diritto di sortita di una qualsiasi Chance. Ragion per cui lo scarto improbabile ma possibile di un numero è di 12,5 volte 37 e cioè di 462,5 colpi. Superare questo limite è improbabile, ma non impossibile. Infatti, sembra che nella storia della roulette si sia visto un filotto di 29 Passe e quindi lo scarto in questo caso è stato di 14,5 che supera i 12,5. Quindi, come è stato superato quel limite sulle Semplici, probabilemente è stato superato anche quello dei Pieni o delle altre Chances come Cavalli, Terzine e Sestine.

Il gioco che ora propongo non darà la caccia al singolo numero, che può essere il grande ritardatario, ma a un gruppo di cui quel numero farà parte. La sua negatività sarà sostenuta dai numeri che chiudono il disegno prima di lui e che non sono quindi ritardatari o per lo meno, che non sono "grandi ritardatari". Originariamente ho condotto questo gioco sul continuo della permanenza, ma ultimamente ho modificato la sua conduzione limitandolo entro due cicli logici di numeri pieni (72 colpi).

Descrizione dello schema.

Lo schema è formato di 12 "**settori di terzine**" disposti in due "**settori di schema**" composti di 6 settori di tezine ciascuno. In ogni settore di terzina saranno inseriti i 3 numeri di una terzina e le terzine 1 sono incolonnate a sinistra mentre le terzine 2 a destra (vedi intestazione dei 12 settori di terzina). Ogni settore di terzina è alto 3 righe, o **posizioni**, il che significa che ogni numero è inserito, per tre sue sortite, in una riga e colonna diverse, scendendo dall'alto verso il basso. Completata una discesa, si ricomincia l'inserimento del numero dall'alto in prima riga. I settori di terzina sono composti di colonne la cui numerazione è posta sopra lo schema. L'esempio che segue contiene lo sviluppo dei due settori di terzina della sestina 3 (e cioè delle terzine 13 e 16) fino al raggiungimento di 2-3 colonne. Il criterio d'inserimento dei numeri sarà spiegato nel prossimo paragrafo.

Le prime due colonne dei due "settori di schema" non sono numerate perchè i numeri entrano nei settori obliquamente e ogni colonnina di "settore di terzina" è completata con i tre numeri soltanto a partire dalla terza. Infatti, le tre posizioni cancellate non contengono numeri perchè il primo numero inserito nella prima riga scende poi obliquamente verso destra nelle altre righe. Quindi, le chiusure possibili partono dalla terza colonna che è contrassegnata con il numero 1. Seguono poi le altre colonne contrassegnate con numeri crescenti. La quantità di tali colonne dipende dal tipo di permanenza utilizzata perchè sarà illimitata se utilizziamo la "**permanenza continua**" e sarà limitata a 3-4 colonne se utilizziamo la "**permanenza chiusa**" a 72 colpi. Questo è lo schema.

			1	2	3	4	5					1	2	3	4	5	
1									4								
7									10								
13	14 X X	13 14 X	14 13 14	15 14 13	 15 14				16	18 X X	18 18 X	16 18	 16				
19									22								
25									28								
31									34								

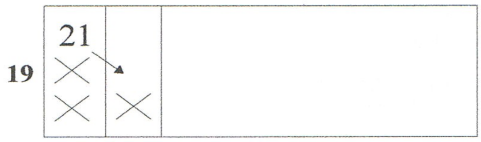
Nell'esempio ci sono tre chiusure nel settore di terzina 13 alle colonne 1-2-3. La colonna 3 è chiusa anche se non c'è il numero in prima riga. Vedremo il perchè più avanti. Nel settore di terzina 16 non ci sono chiusure.

Inserimento dei numeri e descrizione del gioco.

Ogni numero estratto dalla roulette è inserito nel settore appartenente alla propria terzina di competenza. L'inserimento di ogni numero avviene con ordine partendo dalla prima riga, passando poi in seconda riga alla sua seconda sortita e successivamente alla terza riga alla sua terza sortita. Tali inserimenti non avvengono in verticale, ma in **obliquo** verso destra. Ciò significa che una volta inserito il numero nella posizione della prima riga, le due posizioni che si trovano scendendo obliquamente nelle altre due righe sono riservate a quel numero. Ciò servirà a creare in ogni colonnina numerata una terna verticale di tre numeri appartenenti a quella terzina. Ogni colonnina di settore di terzina sarà completa quando tre numeri che appartengono a quella terzina vi saranno presenti. Possono essere i tre numeri diversi, oppure possono essere due uguali e uno diverso, o tutti lo stesso numero. Ciò dipende dal loro ordine di sortita e perciò non si andrà mai a giocare un numero che non è mai uscito. Questa è la **chiusura** vincente per ogni colonna di settore di terzina. Vediamo un esempio di inserimenti in un settore di terzina prendendo la terzina 19 ed escludendo per chiarezza tutte le altre. Naturalmente il gioco reale si esegue in contemporanea con tutte le terzine.

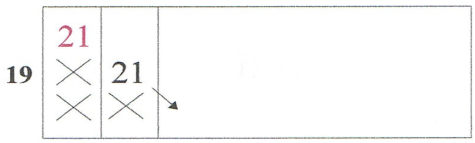
Inserimento dei numeri nel settore della terzina 19.

Perman. 21



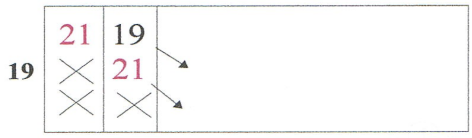
Per primo è uscito il numero 21 ed essendo lo schema a "**costruzione**", lo abbiamo inserito in prima riga nella prima posizione libera a sinistra. Rileviamo gli altri numeri della terzina 19 da inserire.

Perman. 21 21



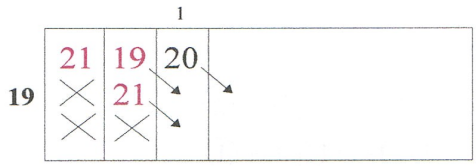
Il secondo numero della terzina è stato ancora il 21 che perciò e stato inserito in seconda riga, ma spostato di una colonna a destra.

Perman. 21 21 19



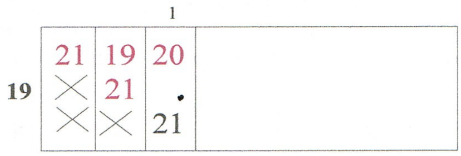
Come terzo numero è uscito il 19 e lo abbiamo inserito in prima riga di fianco al primo 21 perchè è un numero nuovo. Le prossime uscite del 19 occuperanno le posizioni oblique scendendo verso destra. Infatti, una volta stabilito quale numero occupa la prima posizione in alto (prima riga), le posizioni discendenti in obliquo nelle righe sottostanti sono riservate a quel numero.

Perman. 21 21 19 20



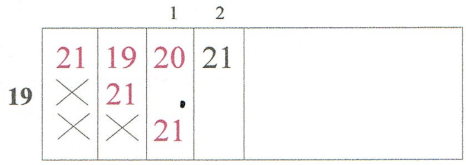
Il quarto numero uscito è stato il 20 che ha occupato la sua prima posizione nella prima riga a fianco del 19. Da qui inizia il conteggio delle colonne perchè le loro tre posizioni verticali sono occupabili con i prossimi numeri. Per completare la colonna 1 con le prossime sortite dovranno uscire sia il 19, sia il 21.

Perman. 21 21 19 20 21



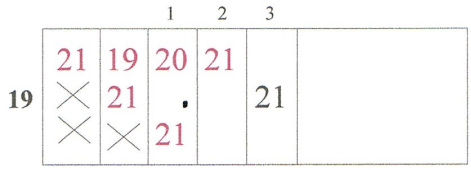
Il quinto numero uscito è stato il 21 che ha completato la sua discesa nella terza riga della prima colona numerata. Alla sua prossima sortita ripartirà dalla prima riga. Il puntino in seconda riga indica l'apertura di gioco con il 19 che se esce sarà inserito in seconda riga completando la **terna verticale** di numeri 20-19-21.

Perman. 21 21 19 20 21 21



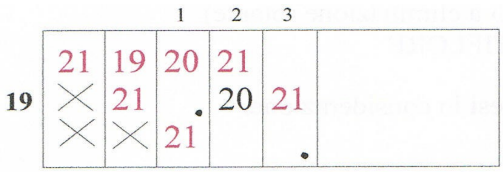
Il nuovo 21 ha iniziato una nuova discesa occupando la prima riga in colonna 2.

Perman. 21 21 19 20 21 21 21



Anche la seconda riga è stata occupata in colonna 3 da un altro numero 21. Come vedete, una volta inserito il numero in prima riga, le due posizioni che scendono in obliquo sono riservate a quel numero.

Perman. 21 21 19 20 21 21 21 20



Il numero 20 ha occupato la sua posizione nella seconda riga della seconda colonna. La posizione della terza riga di questa colonna sarà giocabile con il numero 19, ma dopo che sarà stato posto alla seconda riga della colonna 1. Nel contempo la terza posizione (in terza riga) nella colonna 3 è giocabile con il 20.

Perman. 21 21 19 20 21 21 21 20 19

	1	2	3		
	21	19	20	21	
19	X	21	19	20	21
	X	X	21		

Il numero 19 ha completato la terna verticale in prima colonna e ha ottenuto così la chiusura del disegno ricercato nella colonnina 1 di questo settore di terzina. Ora il 19 è giocabile anche per la colonna 2 in terza riga assieme al 20 alla colonna 3.

Questo è il metodo d'inserimento dei numeri nelle 12 terzine contenute nello schema**:** a sinistra le terzine 1 (dispari) e a destra le 2 (pari). Per la loro comprensione vi rimando al relativo gruppo di sistemi che parla di "**terzine dispari e pari**".

Descrizione dell'attacco e aperture di gioco.

Abbiamo visto che i numeri vengono inseriti nel proprio settore di terzina di competenza (12 settori**:** uno per terzina) occupando le tre posizioni delle tre righe in obliquo verso destra. La conseguenza è che la prima posizione della seconda riga e la prima e seconda posizioni della terza non saranno mai occupate da numeri e quindi sono cancellate con una X. Quando un numero completa i suoi tre inserimenti obliqui, riprende l'inserimento dalla prima riga ponendosi di fianco all'ultimo numero ivi entrato e scendendo poi obliquamente verso destra ad ogni nuovo inserimento. La **chiusura** ricercata è il completamento in **verticale** della **terna** di numeri nelle colonnine dei settori. Questa terna può essere composta dai **3 numeri diversi** della terzina, oppure da **due uguali e uno diverso**, oppure tutti e tre possono essere **lo stesso numero**. Ciò dipenderà dal calore e dal ritardo dei numeri di quella terzina perchè l'inserimento obliquo avviene con lo stesso numero, mentre l'inserimento iniziale avviene con il numero che esce, ma che non sia impegnato nella discesa obliqua. I settori di terzina sono stati disposti in 6 per parte (a sinistra le terzine 1 e a destra le 2) perchè l'attacco sulle chiusure avviene con due giocatori separati che faranno le loro montanti in modo distinto. I settori di terzina potrebbero anche essere abbinati verticalmente per sestina invece che per iniziale dispari/pari**.** La disposizione non è importante, ma per le carattertistiche delle terzine dispari/pari, ho preferito dividerle in questo modo per usufruire di alcuni vantaggi (già spiegati nei sistemi "**TERZINE 1-2**"). Il gioco quindi si svolge con due attacchi separati e indipendenti fra i due tipi di terzine. Questo ci darà la possibilità di procedere **autonomamente** su due giocatori o, se vogliamo essere più prudenti, di **compensare** le esposizioni di uno con le vincite dell'altro. Naturalmente si farà questa compensazione solo se il totale della cassa è attivo rispetto alla cassa iniziale di quella partita. Questo modo di condurre il gioco ci permetterà di ripartire con le puntate da 1 pezzo ed evitare forti scalate di montante su uno dei due giocatori.

Conduzione originaria.

Come si nota dallo schema generale esposto in precedenza, le colonne dei due settori di schema sono numerate dall'1 in avanti a partire da quelle che possono contenere una terna di numeri (dopo le prime due colonne non numerate). Questa numerazione è stata posta per individuare le colonne e perchè con il gioco originale i due giocatori attaccavano le singole colonne, prese individualmente, con montanti separate. Questo potrebbe essere un modo per condurre il gioco**:** ogni colonna potrebbe avere una sua contabilità a parte e dovrebbe dare la sua resa nel corso dei giorni di gioco in un continuo senza fine. Naturalmente le colonne che ottengono l'utile non dovrebbero più essere giocate oltre i tre-quattro incassi perchè in caso contrario si cadrebbe nei ritardi che aumenterebbero l'esposizione per quelle colonne, vanificando gli utili delle altre. Certo si vedranno uscire numerosi numeri che prima erano in gioco e che per i quali abbiamo interrotto le puntate, ma di contro abbiamo la certezza di non incappare negli inevitabili ritardi. E' infatti logico che, dopo aver ottenuto 2-3-4 chiusure in una colonna, saremmo costretti a puntare dei numeri che potrebbero essere destinati già in partenza a restare in ritardo per lungo tempo. Se facessimo un'esclusiva scalata di montante su quei numeri, impegneremmo il nostro capitale per rincorrere uno scarto che non si sa quando finirebbe. Questo è il tipo di attacco con cui è nato questo sistema**:** ogni colonna da il suo utile e, dato che ogni colonna ha 6 vincite potenziali, la sua montante può essere a "**incasso fittizio**" rendendo il tutto più resistente nel tempo. La quantità delle vincite per colonna è valutabile dal giocatore. Se per esempio una colonna ha in gioco 4-5 numeri, e nessuna vincita, potremmo andare a 2-3 vincite, anche se nel frattempo la colonna incassa il suo utile. Una volta ottenute 3 vincite è meglio abbandonare la colonna per non rischiare di giocare numeri ritardatari.

Con questo tipo di attacco si possono fare delle opportune compensazioni fra colonne in modo da mantere più bassa possibile l'esposizione generale. Avremo una colonna con puntate da 1 pezzo mentre un'altra sarà costretta a puntare 3-4 pezzi per numero. L'incasso di un pieno da 3 non significa che il suo utile sarà di 108 pezzi, bensì che da questo incasso si dovrà togliere l'esposizione di quella colonna e quindi ciò che resterà sarà di pochi pezzi, non sufficienti a compensare l'esposizione delle altre colonne. Ecco che le compensazioni maggiori si faranno con i pieni realizzati da numeri che vincono ai primi colpi e che danno un utile maggiore. In questo modo gli eventuali ritardatari saranno sostenuti dai compagni che escono prima.

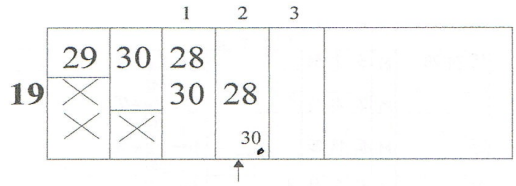
Questa potrebbe essere una possibile conduzione del gioco, ma in questa esercitazione non sarebbe possibile esporre tutti i giocatori aperti con carnets separati e quindi divideremo lo schema con due giocatori e un solo carnet a testa**:** quello per le terzine D a sinistra e quello per le P a destra. Ci sarà quindi il giocatore D e il giocatore P**;** le colonne 1D, 2D, 3D ecc... e le colonne 1P, 2P, 3P ecc.

Il gioco continuo comporta un notevole movimento di puntate e se non si vuole sopportare forti incrementi di puntata su uno dei due giocatori, le **compensazioni** sono importanti, fintanto che non si perviene all'utile rispetto al capitale impegnato

alla partenza di ogni partita. A questo punto si potrà azzerare tutte le esposizioni delle colonne e riprendere la scalata da quota 1 su tutti i numeri. Questo è il comportamento prudente. Nulla vieta però che il sistemista insegua l'utile per entrambi i giocatori e in questo caso non azzererà le puntate del giocatore aperto e proseguirà la sua montante all'altezza della sua esposizione.

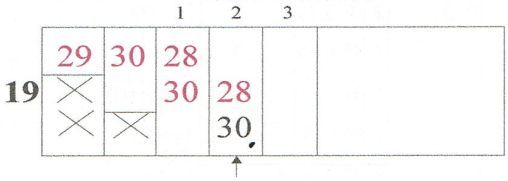
Vediamo ora alcune possibili aperture di gioco su un settore di terzina. Prendiamo la terzina 28 e inseriamo i suoi numeri fino alla prima apertura.

Perman. 29 30 28 28 30



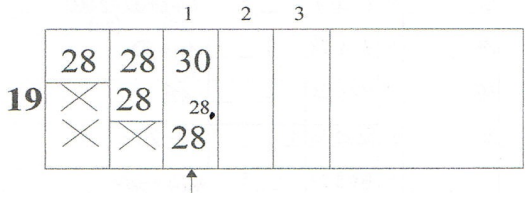
Il 30 è stato inserito in seconda riga alla colonna 1. Poichè non sapremo mai quale dei tre numeri andrà a occupare la prima riga, in quella riga non ci giocheremo mai, giocando invece sulle righe seconda e terza. Allora a questo punto dobbiamo giocare il 30 che se esce andrà a occupare la terza riga in seconda colonna (posizione evidenziata con il puntino). Questa è una condizione basilare per la formazione della terna verticale. Infatti, se inseriamo il 30 in terza riga della seconda colonna, poi, qualsiasi numero occuperà la prima riga di questa colonna, formerà la terna verticale. La condizione di gioco, quindi, è la presenza di un numero in seconda o terza riga per poi giocare quel numero che se esce occuperà l'altra posizione vuota di quella stessa colonna. Nell'esempio si gioca subito il 30 mentre non si gioca il 29 perchè deve ancora occupare la seconda riga della colonna fuori gioco. Quando questa posizione sarà occupata dal 29, il numero sarà messo in gioco per l'occupazione della posizione in terza riga alla colonna 1. Proseguiamo con gli inserimenti.

Perman. 29 30 28 28 30 30



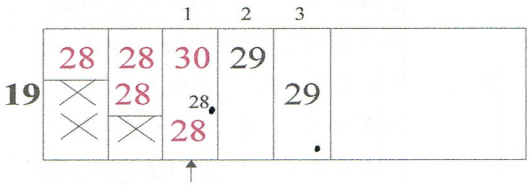
Il 30 ha occupato la posizione in terza riga della seconda colonna ottenendo la chiusura del gioco. La terna non si è ancora formata perchè manca l'inserimento di un numero in prima riga, ma si formerà quando inseriremo il nuovo numero, che per ora non sappiamo quale sarà. Infatti, potrebbe essere qualunque dei tre: potrebbe essere il 29 con una sua sortita per tre volte; potrebbe essere il 28 con una sua sortita di due volte; potrebbe essere il 30 alla sua prossima sortita. In questo caso abbiamo anticipato la formazione della terna ancora prima che fosse inserito il numero in prima riga. Questo è uno dei possibili casi del gioco. Vediamo ora un'altra situazione.

Perman. 28 28 28 28 30



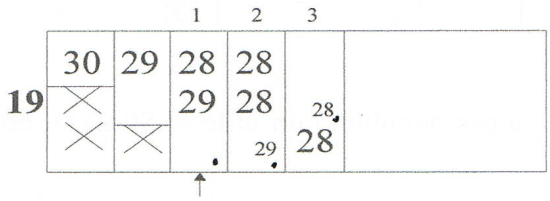
In questo caso la situazione è chiara. La posizione in prima riga è già occupata e non rimane che puntare il 28 che se esce occuperà la seconda posizione in colonna 1 e formerà la terna. Vediamo un possibile futuro sviluppo di questo caso.

Perman. 28 28 28 28 30 29 29



In prima colonna è sempre giocabile il 28, mentre nessun numero è giocabile in seconda colonna perchè manca l'occupazione di almeno una posizione in seconda o terza riga. Le posizioni vengono occupate "**a riempimento**" e quindi una posizione non può essere giocata se le sue precedenti posizioni non sono già state occupate in precedenza. Inoltre una colonna non può mai essere giocata se una delle due posizioni in **seconda** o **terza** riga non è presente.Vediamo un ultimo esempio.

Perman. 30 29 28 29 28 28 28



Nella prima colonna non cè gioco perchè il 30 deve prima occupare la posizione nella seconda riga della colonna non numerata. Nella seconda colonna c'è gioco in terza riga con il 29. Nella terza colonna c'è il gioco di anticipo in seconda riga con il numero 28.

Queste sono grossomodo le aperture di gioco. Ricapitolando, il gioco va fatto in seconda o terza riga quando almeno una di queste due posizioni di una colonnina di settore è occupata. Se è occupata la seconda riga, si gioca sulla terza il numero che, se esce, la occuperà. Se è occupata la terza riga, si gioca sulla seconda il numero che, se esce, la occuperà. In entrambi i casi il numero destinato a occupare quella casella deve essere già presente nella posizione che la precede. Tutto ciò indipendentemente che la prima riga sia o meno occupata. Per occupare una di queste due posizioni, quindi, quel numero deve prima aver occupato tutte le sue posizioni precedenti in obliquo. Non importa se la prima riga è o meno occupata, perchè non sappiamo il numero che vi entrerà e quando ciò avverrà, se le altre due posizioni sono già occupate, si formerà la terna verticale, ma noi avremo già vinto quella chiusura. In pratica tutte le chiusure si svolgono sulle righe seconda e terza.

Manovra finanziaria.

Questo è un gioco sui pieni e poichè l'incasso di ogni chiusura sul gioco base sarà di 35 volte la mise del pieno, abbiamo un buon recupero e, disponendo di più vincite per giocatore, possiamo praticare una "**quasi riduzione logica**" che possieda caratteristiche di buona resistenza e di buon recupero. Useremo cioè una montante a blando incasso fittizio. Il gioco però si presta a due tipi di considerazioni prudenziali che riguardano due aspetti sulla sua conduzione**:** il comportamento del sistemista e la puntata allargata.

1°) **Comportamento del sistemista:** Il primo aspetto riguarda il comportamento del sistemista che può essere **prudente** o più **spavaldo**. Con il primo comportamento si cerca di mantenere più bassa possibile l'esposizione generale azzerando il tutto quando si è in attivo nella partita**.** il secondo cerca di vincere di più proseguendo indipendentemente e senza compensazioni sui due giocatori. Questa sarà una scelta del sistemista che potrà anche compensare uno solo o entrambi i giocatori. Dobbiamo però essere consapevoli che stiamo giocando su gruppi di numeri fissi e che uno o più di questi numeri possono mettersi in ritardo. Che il settore del gioco sia una colonna dello schema e non una sestina o altra combinazione del tappeto, non ha importanza**;** quel gruppo di combinazioni può mettersi in ritardo e se su di essi il gioco non si evolve, le nostre puntate sarebbero costantemente a vuoto. Ecco l'importanza delle compensazioni tra giocatori fortunati e sfortunati. Gli incassi del giocatore fortunato possono mantenere basse le esposizioni di quelli sfortunati.

2°) **Puntata allargata:** Il secondo aspetto consiste nella possibilità di effettuare "**puntate allargate**" al cavallo che comprende sia il numero da giocare, sia uno degli altri due numeri della terzina. Molte volte il numero in gioco ritarda nelle sue sortite per le note ragioni di scarto e allora il settore della terzina continua ad allungarsi mentre le posizioni con il numero in gioco restano indietro. Se invece di puntare soltanto il pieno, gli abbiniamo un numero "**compagno**" della sua stessa terzina, potremmo fare incassi molto più frequenti, che oltretutto avverrebbero su terzine che al momento sarebbero in calore. La sortita del numero compagno non interrompe l'attacco in quel settore, però può diminuire l'esposizione di quel giocatore o addirittura può far ripartire il calcolo della montante alla quota di 1 pezzo. La scelta del numero compagno sarà obbligata quando il **numero base** della terzina è un laterale perchè si sceglierà obbligatoriamente il centrale come compagno. Se invece il numero base è il centrale, si sceglierà come compagno quello dei due laterali che risulta come ultimo numero uscito. E' sempre meglio puntare sul calore piuttosto che sul ritardo. La scelta del compagno non avviene quando nella terzina ci sono in gioco due numeri. In questo caso si potrà giocare la terzina intera che, per eguagliare l'incasso del cavallo doppio, dovrà fare una scalata di montante fino a 3 pezzi.

Come abbiamo già visto, ci sono quindi due giocatori che applicano due montanti separate per tutti i numeri che mettono in gioco. Negli esempi che seguono adotterò il comportamento più prudente, partendo con la puntata allargata ai cavalli e azzerando il giocatore singolo al suo primo utile, o entrambi al primo utile generale.

A questo punto è chiaro che si possono seguire diverse strade nella scalata della montante. Arrivati a 18 pezzi di esposizione possiamo aggiungere il pieno sul numero base per poi aumentare la puntata solo su quello, mantenendo il cavallo con il pezzo base. Oppure possiamo aumentare la puntata sul cavallo per due o tre pezzi in montante per poi aggiungerci il pieno successivamente, in modo da porre un freno alla scalata. Nell'esempio che segue aumenterò il cavallo fino a 2 pezzi per poi aggiungere il pieno e fare gli aumenti solo su quello. Se una terzina ha in gioco due pieni, la puntata allargata partirà dalla terzina intera fino a un aumento di 3 pezzi per eguagliare l'incasso (36) dei cavalli doppi che sono puntati sulle altre terzine. Personalmente preferisco azzerare il tutto quando la cassa, dopo una vincita, è superiore a quella di inizio partita. Ricordiamoci che un giocatore in situazione di scarto dovrà aumentare i pezzi delle mise su ogni numero che ha in gioco e 7-8 numeri che aumentano le mise a 2-3-4 pezzi, fanno presto a raggiungere esposizioni che annullano i benefici ottenuti dalle altre colonne. Alla fine anche quella colonna dovrà incassare, ma penso sia preferibile equilibrare impegno economico e incassi, azzerando le puntate in sospeso e mettendo nell'acquisito il surplus. I numeri da puntare proseguono nella loro evoluzione di aperture e chiusure, mentre la cassa continua ad azzerarsi dopo il raggiungimento di un utile generale. In questo modo non ci sarà mai un giocatore che per la negativa del suo percorso possa incrementare l'esposizione perchè è arrivato a puntare cifre importanti sui suoi numeri. Incassando continuamente i benefici e azzerando le situazioni in sospeso possiamo ottenere un continuo incremento del nostro capitale. Il mio comportamento con questo gioco è sempre stato prudente, destinando 500 pezzi a partita e chiudendo l'attacco al superamento di tale cassa iniziale. La ripresa avviene con i numeri che erano in gioco al momento dell'interruzione e quindi il gioco continua, ma la cassa riparte con 500 pezzi e con puntate da 1, qualunque sia stata l'esposizione del singolo giocatore o della singola colonna al termine della partita precedente.

Trattamento dello zero.

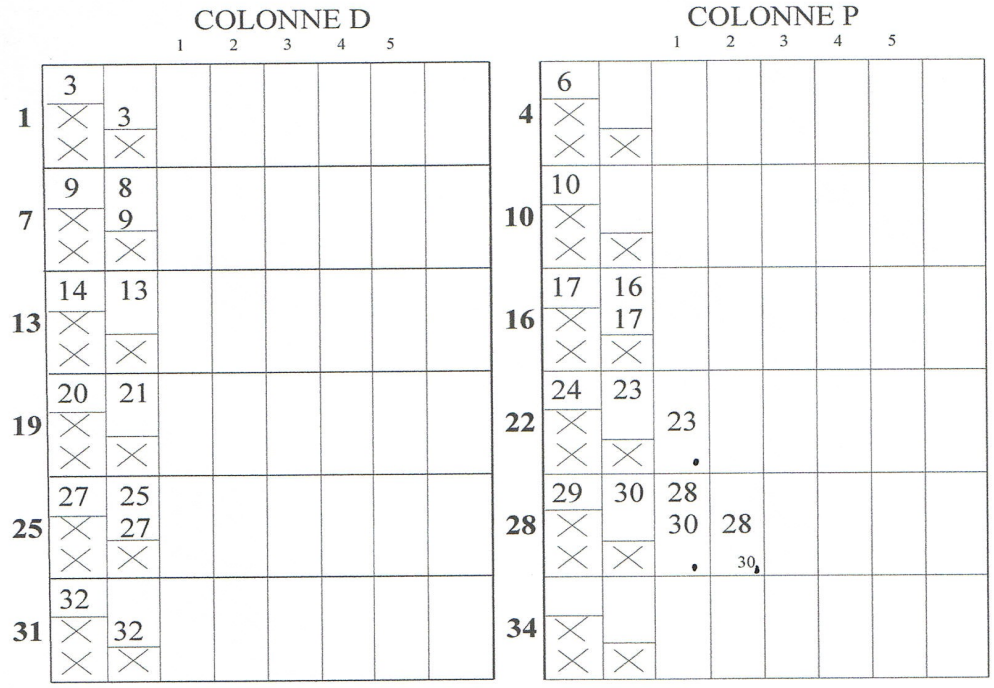
Lo zero è sempre stato un nemico del sistemista. Con questo gioco cercheremo di farcelo amico e di utilizzarlo per risolvere situazioni che altrimenti sarebbero destinate ad appesantire l'esposizione. Sappiamo che lo zero, come ogni altro numero, ha la il diritto di sortita ogni 37 colpi e quindi, nel caso di un gioco **continuo**, lo metteremo in campo, di regola, dopo una ventina di colpi dalla sua ultima sortita. Nel caso di un gioco a "**ciclo chiuso**" (72 colpi) sarà invece puntato costantemente. Il suo incasso può servire come recupero di parte dell'esposizione del momento, alleggerendo quel giocatore che risulta più esposto degli altri. In pratica si può azzerare tutto o parte delle esposizioni correnti, ma il gioco rimane comunque aperto per la chiusura delle aperture in corso. Può anche essere usato per ottenere un utile e allora dovrà essere puntato per un incasso adeguato all'esposizione totale più l'utile. Quanto puntare sullo zero dipenderà quindi dalla funzione che sceglieremo di fargli svolgere. Il suo impegno economico sarà caricato alterativamente ai due giocatori in modo da recuperarne il costo.

Cominciamo la dimostrazione pratica di questo gioco utilizzando il ciclo chiuso di 72 colpi e puntando costantemente lo zero per il recupero totale dell'esposizione più un utile. L'utile che ne deriverà sarà una conseguenza della differenza fra l'esposizione e il suo incasso. Inseriamo i numeri fino alla prima apertura. La permanenza utilizzata è sempre la stessa e la potete trovare nell'inserto del sito ad essa dedicato.

L'esempio che segue quindi è svolto su un **ciclo chiuso** di permanenza pari a 72 colpi. I 72 colpi sono puramente indicativi perchè tutte le partite producono un utile entro tale limite e perciò la partita si concude sempre prima di raggiungere la fine del ciclo. Quando terminare la partita è una decisione del sistemista che dovrà considerare la difficoltà incontrata nel gioco e la quantità dell'utile raggiunto. Raccomando solo di non essere avidi perchè è meglio incamerare un piccolo utile piuttosto che imbarcarsi in un periodo negativo superando i 72 colpi del ciclo chiuso per conseguire ulteriori vincite oltre a quelle già ottenute. Secondo la mia esperienza diretta, infatti, sul gioco continuo i numeri che entrano in campo si allargano e si restringono in un andamento altalenante. Alla fine le vincite scadono, ma nel frattempo si è stati costretti a puntare molti numeri e a salire con l'esposizione. Ogni partita può essere considerata una giornata di lavoro o, se si vuole proseguire la seduta, il secondo tempo di un evento che dovrà essere intrapreso con numeri nuovi e indipendenti dai precedenti.

1^A Partita.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30

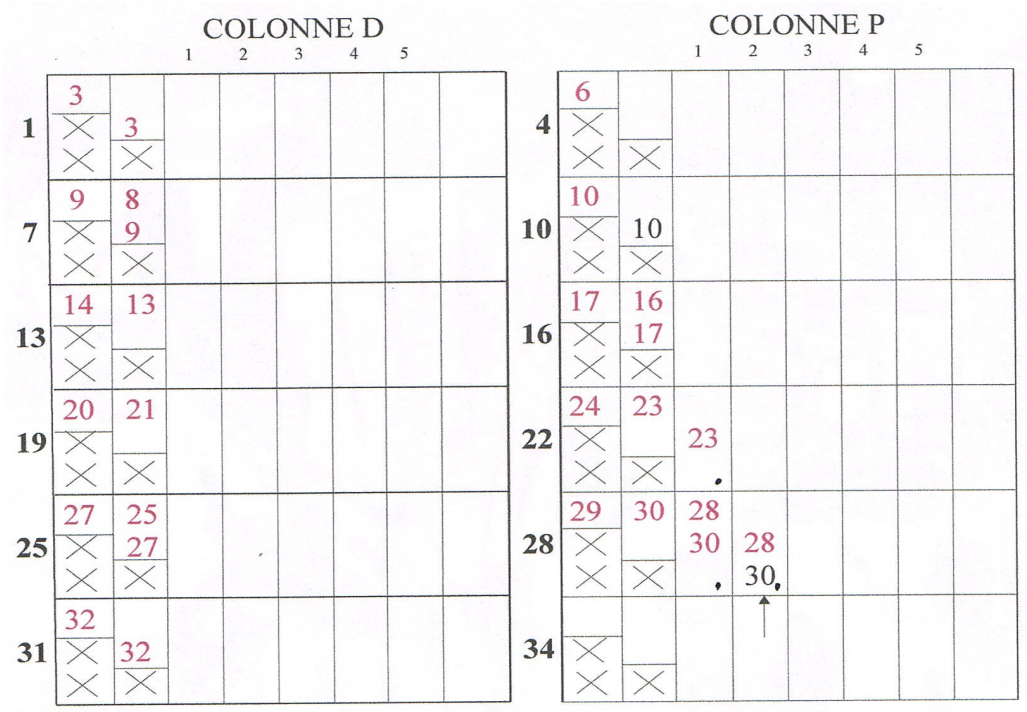


Con il numero 30 abbiamo occupato la posizione in seconda riga della colonna 1D. Ora il gioco è aperto alla terza riga della colonna 2D per il numero 30. La posizione in prima riga non è occupata ma ciò non importa perchè, come abbiamo già

visto, la sua occupazione avverrà con uno qualsiasi dei numeri della terzina 28. Per noi non è importante sapere quale sarà, perchè vinceremo la chiusura della terna soltanto con l'usita di un altro numero 30.

Iniziamo l'attacco sul numero 30 per il giocatore P alla colonna 2P. La puntata sarà "**allargata**" al cavallo 29/30 perchè il numero base è un laterale e quindi l'unico numero compagno non può essere che il 29.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30

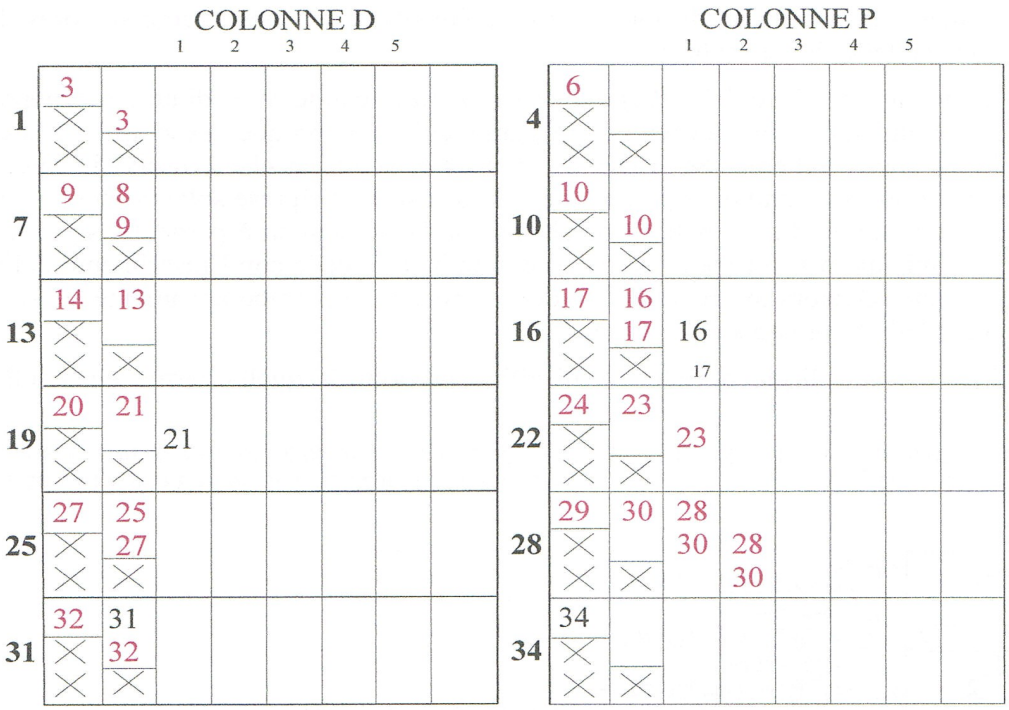


	Giocatore Pari	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco				
10	29/30$_1$ 0$_1$	-2			
30	29/30$_1$+ 0$_1$	-4	+18		+14

ll 10 è stato inserito in seconda riga nella seconda colonna non numerata. Subito dopo è uscito il 30 che ha chiuso la terna di numeri alla colonna 2P, anche senza il numero in prima riga. Qualunque numero dei tre entrerà in quella posizione formerà automaticamente la terna che abbiamo anticipatamente chiuso giocando l'anticipo in terza riga. Vi potrà entrare il 30 ad una prossima sortita perchè ha concluso la sua discesa; oppure il 28 alla sua seconda prossima sortita; oppure il 29 alla sua terza prossima sortita, dopo aver chiuso la colonna 1P.

Anche se è uscito il numero base, abbiamo preso il cavallo 29/30 ottenendo un utile generale di 14 pezzi. Capitalizziamo l'utile e ricominciamo a giocare con una cassa di 500 pezzi. Potremmo anche ricominciare una nuova partita ricostruendo un nuovo schema e questo sarebbe il migior comportamento di un sistemista serio e preparato. Noi però non ci accontentiamo e siccome abbiamo ottenuto facilmente il primo utile, proseguiamo nella stessa partita. Inseriamo altri numeri fino alla prossima apertura.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16



Il 31 ha affiancato il 32 in prima riga nella seconda colonna non numerata. Il 21 è stato inserito in seconda riga della colonna 1D e ha aperto la posizione in terza riga della stessa colonna, che però non è giocabile perchè il 20 deve prima occupare la posizione in seconda riga della colonna non numerata. Quando ciò avverrà, il 20 sarà messo in gioco per la chiusura della colonna 1D. Il 34 è stato inserito per la prima volta e quindi ha occupato la prima posizione in prima riga. Il 16 è stato inserito nella seconda riga della colonna 1P e ha aperto il gioco per il 17 nella terza riga della stessa colonna. Alla sua prossima sortita il 17 chiuderà anticipatamente la terna alla colonna 1P. Essendo il 17 un numero centrale, gli accompagnamo il numero 16 perchè è uscito per ultimo. Attacchiamo quindi sul cavallo 16/17, naturalmente con il supporto dello zero.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24

COLONNE D

	1	2	3	4	5
1	3	3			
7	9	8 9	7		
13	14	13	13		
19	20	21	21		
25	27	25 27			
31	32	31 32			

COLONNE P

	1	2	3	4	5
4	6				
10	10	10			
16	17	16 17	16 17		
22	24	23 24	23 24		
28	29	30	28 30	28 30	
34	34				

Giocatore Pari		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco				
13	$16/17_1$ 0_1	-2			
7	$16/17_1$ 0_1	-4			
24	$16/17_1$ 0_1	-6			

Il 13 ha aperto la posizione in terza riga nella colonna 1D, che però non è giocabile perchè il 14 deve prima occupare la posizione in seconda riga. Il 7 è stato posto in prima riga di fianco all'8. Il 24 ha aperto il gioco in terza riga della colonna 1P, anche se in prima riga non c'è ancora il numero inserito. Ora giochiamo sui numeri 17 e 24 puntando i cavalli 16/17 e 23/24. Il 24 è un numero laterale e quindi il suo compagno sarà obbligatoriamente il centrale 23.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0

COLONNE D

	1	2	3	4	5
1	3 / 1 / 3				
7	9 / 8 / 9	7			
13	14 / 13	13	13		
19	20 / 21	21			
25	27 / 25 / 27				
31	32 / 31 / 32				

COLONNE P

	1	2	3	4	5
4	6 / 4				
10	10 / 11 / 10	11 / 10			
16	17 / 16 / 17	18 / 16 / 17			
22	24 / 23 / 24	23 / 24			
28	29 / 30	28 / 30	28 / 30		
34	34 / 34				

	Giocatore Pari	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco	-6			
4	$16/17_1$ $23/24_1$ 0_1	-9			
34	$16/17_1$ $23/24_1$ 0_1	-12			
13	$16/17_1$ $23/24_1$ 0_1	-15			
1	$16/17_1$ $23/24_1$ 0_1	-18			
11	$16/17_2$ $23/24_2$ 0_1	-23			
18	$16/17_2$ $23/24_2$ 0_1	-28			
10	$16/17_2$ $23/24_2$ 0_1	-33			
0	$16/17_2$ $23/24_2$ $10/11_2$ 0_2+	-41	+72		+31

L'inserimento del 13 in terza riga della colonna 2D ha aperto la posizione in seconda riga della stessa colonna, che però non è ancora giocabile perchè non si sa quale numero entrerà nella prima riga della colonna 1D. Il numero 11 ha occupato la prima riga della colonna non numerata e in quel momento non ha aperto alcun gioco. Il 18 ha occupato la prima riga della colonna 1P già aperta e giocata con il numero 17. Il 10 ha aperto il gioco in seconda riga alla colonna 1P con il numero 11, che è entrato in gioco con il cavallo 10/11. La sortita dello zero, che nel frattempo era passato a 2 pezzi perchè l'esposizione superava i 36, ci fa recuperare tutta l'esposizione e ci da un utile di 31 pezzi. Fino a questo punto abbiamo ottenuto soltanto una chiusura con il gioco base e abbiamo tirato 45 boules. Andiamo avanti con la partita per qualche altra vincita sul gioco base, anche se l'utile è arrivato a 45 pezzi. Ripartiamo dalla quota di 1 pezzo su tutte le puntate.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17

COLONNE D

	1	2	3	4	5			
1	3	1						
		3						
7	9	8	7					
		9						
13	14	13						
			13					
				13				
19	20	21						
			21					
25	27	25						
		27						
31	32	31	33					
		32	31 32					

COLONNE P

	1	2	3	4	5			
4	6	4						
10	10	11						
		10	11 10					
16	17	16	18					
		17	16					
			17 17					
22	24	23						
		24	23					
			24					
28	29	30	28					
			30	28				
				30				
34	34							
		34						

	Giocatore Pari	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco				
33	$16/17_1$ $23/24_1$ $10/11_1$ 0_1	-4			
32	$16/17_1$ $23/24_1$ $10/11_1$ 0_1	-8			
17	$16/17_1$+ $23/24_1$ $10/11_1$ 0_1	-12	+18		+6

	Giocatore Dispari	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco				
17	$31/32_1$	-1			

Il 33 è stato posto in prima riga e in quel momento non ha modificato il gioco. Il 32 ha aperto il gioco alla seconda riga della colonna 1D e quindi abbiamo aperto il secondo carnet per il giocatore a D con il cavallo 31/32. Il numero compagno è stato per forza il 32. Con il 17 abbiamo ottenuto la prima vincita alla colonna 1P. Abbiamo preso il cavallo 16/17 da 1 pezzo perchè eravamo ripartiti da capo con la montante. Abbiamo chiuso anche il disegno della terna con il numero base. L'utile compensato è di 5 pezzi che aggiunti ai precedenti acquisiti fanno 50 pezzi totali.

A questo punto possiamo chiudere la giornata lavorativa trovandoci davanti a due possibilità.

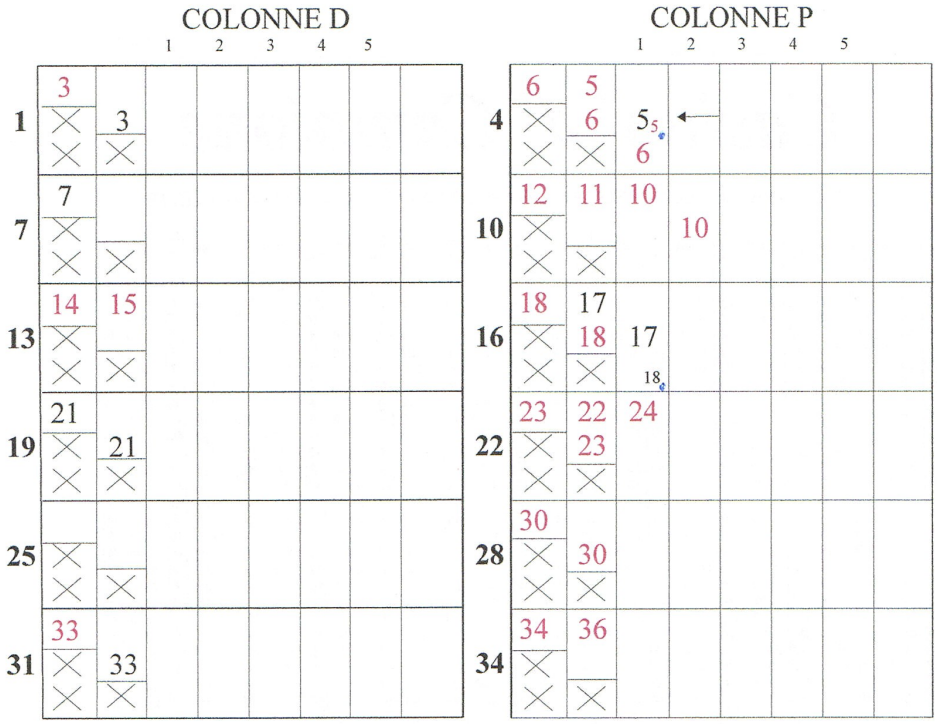
1°) Tenere lo schema aperto e riprendere il gioco alla prossima seduta con gli stessi numeri da giocare. In questo caso utilizzeremmo la cosiddetta "**permanenza personale**" o continua e, a quanto ho visto, non cambierebbe nulla per gli esiti finali. Ci sarebbero in più soltanto delle maggiori esposizioni quando il legame fra le due permanenze coincide con un allargamento di numeri in gioco.

2°) Chiudere definitivamente la partita appena terminata, aprire un altro schema con i numeri reali della prossima seduta ed effettuare una partita che si protrarrà al massimo fino ai prossimi 72 colpi.

Dato che preferisco senz'altro questa seconda opzione, interrompiamo il continuo dei numeri in corso e saltiamo alla seconda colonna della nostra permanenza per la formazione e l'attacco della seconda seduta di gioco. E' chiaro che la nuova permanenza dovrebbe rappresentare una nuova giornata, oppure un cambio di tavolo o anche lo stesso tavolo ma con numeri nuovi. Costruiamo la prima apertura per la nuova partita (numeri rossi) e proseguiamo con il gioco successivo (numeri neri).

2^A Partita.

Perman. 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 | 17 7 3 21 33 21 17



N°	Giocatore Pari Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
5	$5/6_1 + 0_1$	-2	+18		+16

Il numero 6, inserito in terza riga della colonna 1P, ha aperto il gioco sul numero 5 alla seconda riga della stessa colonna. Abbiamo iniziato l'attacco con il cavallo 5/6 e lo zero. Alla prima boule è uscito proprio il 5 che ci ha dato un utile di 16 pezzi. Anche in questo caso avremmo potuto stoppare la partita e cominciarne un'altra, ma essendo stati così fortunati, abbiamo continuato inserendo nuovi numeri fino alla successiva apertura. Il 17 è stato inserito in seconda riga alla colonna 1P e ha aperto il gioco in terza riga della stessa colonna con il numero 18. Attacchiamo sul cavallo 17/18 e lo zero.

Perman. 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 | 17 7 3 21 33 21 17 33 12 14 30 0 30 3 17

COLONNE D

	1	2	3	4	5
1	3	3	3		
7	7				
13	14	15 14			
19	21	21			
25					
31	33	33	33		

COLONNE P

	1	2	3	4	5
4	6 5 6	5 6	5 6		
10	12	11 12	10	10	
16	18	17 18	17 18	17	
22	23	22 23	24		
28	30	30 30	30 30		
34	34	36			

Giocatore Pari		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco				
33	17/18$_1$ 0$_1$	-2			
12	17/18$_1$ 0$_1$	-4			
14	17/18$_1$ 0$_1$	-6			
30	17/18$_1$ 0$_1$	-8			
0	17/18$_1$ 0$_1$+	-10	+36		+26
30	17/18$_1$ 0$_1$	-2			
3	17/18$_1$ 29/30$_1$ 0$_1$	-5			
17	17/18$_1$+ 29/30$_1$ 0$_1$	-8	+18		+10

Il 33 ha completato la sua discesa nel suo settore terzina. Il 12 è stato inserito in seconda riga e non ha aperto giochi. Il 14, inserito in seconda riga, non ha aperto giochi. Il 30 ha completato la sua discesa. Lo zero ci fa azzerare l'esposizione e ci da un utile di 26 pezzi. Poichè abbiamo una sola chiusura siamo andati avanti con la partita. Il 30 è stato inserito in prima riga e ha aperto se stesso in seconda riga alla colonna 1P con il cavallo 29/30. Il 3 ha completato la sua discesa. Con il 17 abbiamo preso il cavallo 17/18 ottenendo un ulteriore utile di 10 pezzi. Abbiamo vinto con il compagno del numero base e a questo punto abbiamo racimolato 52 pezzi in 39 boules. Andando avanti ci sarebbero altre vincite, ma ci fermiamo qui e cambiamo colonna per un'ultima partita (o giornata di lavoro). I numeri rossi costruiscono il gioco.

3^A Partita.

Perman. 26 31 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 1 19 19 27 16 7 8 11 17 26 28 36 32 13 16 19 32 19 18 15 22 13 2 14

COLONNE D

	1	2	3	4	5
1	2 / 2	3 /	1		
7	7	8			
13	13 / 13	15 / 13	14 / 15 / 13		
19	19 / 19	21 / 19	19 / 21 / 19	19	
25	26 / 26	27 /			
31	31 / 31	32 /	32 / 31		

COLONNE P

	1	2	3	4	5
4	6	6			
10	11				
16	16 / 16	17 / 16	18		
22	24	22			
28	28				
34	35	36			

Giocatore Dispari		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco				
32	$20/21_1$ 0_1	-2			
19	$20/21_1$ $31/32_1$ 0_1	-5			
18	$20/21_1$ $31/32_1$ 0_1	-8			
15	$20/21_1$ $31/32_1$ 0_1	-11			
22	$20/21_1$ $31/32_1$ 0_1	-14			
13	$20/21_1$ $31/32_1$ 0_1	-17			
2	$20/21_2$ $31/32_2$ $14/15_2$ 0_1	-24			
14	$20/21_2$ $31/32_2$ $14/15_2$+ 0_1	-31	+36		+5

L'ultimo 19 dei numeri rossi è stato inserito nella prima riga della colonna 1D e ha aperto il gioco sul numero 21 con il cavallo 20/21. Il 32 è stato inserito nella seconda riga della colonna 1D e ha aperto il gioco sul numero 31 in terza riga con il cavallo 31/32. Il 19 ha sbagliato il cavallo 20/21 e non ha prodotto cambiamenti. Il 13 è stato inserito in terza riga della colonna 1D e ha aperto il gioco sul 15 in seconda riga con il cavallo 14/15. Il 14 è il compagno del numero base 15 e vince il cavallo 14/15 da 2 pezzi. Abbiamo recuperato l'esposizione con un utile di 5 pezzi e ora ricominciamo con le puntate da 1 pezzo.

Perman. 26 31 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 1 19 19 27 16 7 8 11 17 26 28 36 32 13 16 19 32 19 18 15 22 13 2 14 7 10 27 22 30 30 32

COLONNE D

	1	2	3	4	5			
1	2 / ✕ / ✕	3 / 2 / ✕	1					
7	7 / ✕ / ✕	8 / 7 / ✕						
13	13 / ✕ / ✕	15 / 13 / ✕	14 / 15 / 13					
19	19 / ✕ / ✕	21 / 19 / ✕	19 / 21 / 19	19				
25	26 / ✕ / ✕	27 / 26 / ✕	27 / 26					
31	31 / ✕ / ✕	32 / 31 / ✕	32 / 31	32				

COLONNE P

	1	2	3	4	5			
4	6 / ✕ / ✕	6 / ✕						
10	11 / ✕ / ✕	10 / ✕						
16	16 / ✕ / ✕	17 / 16 / ✕	18					
22	24 / ✕ / ✕	22 / ✕	22					
28	28 / ✕ / ✕	30 / ✕	30					
34	35 / ✕ / ✕	36 / ✕						

Giocatore Dispari

N°	Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
7	$20/21_1$ $31/32_1$ $14/15_1$ 0_1	-4			
10	$20/21_1$ $31/32_1$ $14/15_1$ 0_1	-8			
27	$20/21_1$ $31/32_1$ $14/15_1$ 0_1	-12			
22	$20/21_1$ $31/32_1$ $14/15_1$ $26/27_1$ 0_1	-17			
30	$20/21_2$ $31/32_2$ $14/15_2$ $26/27_2$ 0_1	-26			
30	$20/21_2$ $31/32_2$ $14/15_2$ $26/27_2$ 0_1	-35			
32	$20/21_2$ 21_1 $31/32_2$+ 31_1 $14/15_2$ 15_1 $26/27_2$ 26_1 0_2	-49	+36	-13	

Il 27 è stato inserito alla seconda riga della colonna 1D a ha aperto il gioco sul numero 26 in terza riga con il cavallo 26/27. Abbiamo aggiunto il 27 come compagno perchè è l'ultimo uscito. Con il 32 abbiamo vinto il cavallo sul numero compagno del 31. Recuperiamo 36 pezzi e abbassiamo l'esposizione a -13 pezzi. Ricominciamo a puntare 2 pezzi per cavallo per coprire l'impegno economico (che con la puntata supera i 18 pezzi) e ottenere un utile.

Perman. 26 31 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 1 19 19 27 16 7 8 11 17 26 28 36 32 13 16 19 32 19 18 15 22 13 2 14 7 10 27 22 30 30 32 21

COLONNE D

	1	2	3	4	5			
1	2 / 2	3 / 2	1					
7	7 / 7	8 / 7						
13	13 / 13	15 / 13	14 / 15 / 13					
19	19 / 19	21 / 19	19 / 21 / 19	19				
25	26 / 26	27 / 26	27 / 26					
31	31 / 31	32 / 31	32 / 31	32				

COLONNE P

	1	2	3	4	5			
4	6 / 6	6						
10	11 / 10	10						
16	16 / 16	17 / 16	18					
22	24 / 22	22	22					
28	28 / 30	30	30					
34	35 / 36	36						

	Giocatore Dispari	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco	-13			
21	$20/21_2+$ $31/32_2$ $14/15_2$ $26/27_2$ 0_1	-22	+36		+14
0	$31/32_1$ $14/15_1$ $26/27_1$ 0_1+	-4	+36		+32

Con il 21 abbiamo preso il numero base vincendo la puntata allargata al cavallo da 2 pezzi. Abbiamo recuperato tutta l'esposizione e otteniamo un utile di 14 pezzi. Siamo andati avanti per altre chiusure e con lo 0 successivo abbiamo ottenuto un altro utile di 32 pezzi. A questo punto abbiamo sommato 51 pezzi di utile e possiamo chiudere la giornata.

Naturalmente vi sono altri modi per condurre il gioco.

SU PERMANENZA CONTINUA.

1°) I due giocatori possono procedere indipendenti e senza compensazioni. Entrambi applicano una montante unica su tutte le loro colonne, con o senza compensazioni individuali.

2°) I due giocatori procedono indipendenti sfruttando tutte le vincite possibili in ogni colonna e accettando il gioco anche sui numeri ritardatari che alla fine usciranno e che nel frattempo saranno sostenuti da quelli non ritardatari.

3°) I due giocatori possono procedere con montanti indipendenti per ogni colonna e quando una colonna ottiene un utile, quella colonna è abbandonata. In pratica ogni colonna produce il suo utile per una sola volta.

Ho condotto il gioco per qualche tempo alternando questi modi.

SU CICLO CHIUSO DI 72 COLPI.

1°) Per condurre questo gioco su un ciclo chiuso non ci sono validi modi diversi da quello che ho descritto. I due giocatori sostengono montanti separate ma a ogni utile individuale si azzerano tutte le esposizioni di quel giocatore ripartendo dalla quota di 1 pezzo. Non appena si perviene a un utile generale si stoppa l'intera partita e se ne comincia un'altra con numeri nuovi. Chi va avanti nella stessa partita lo fa a suo rischio e pericolo.

Dopo aver giocato per qualche tempo sulla **permanenza continua**, senza mai ricostruire lo schema, sono passato al **ciclo chiuso** perchè lo considero meno soggetto agli allargamenti e agli stalli che invece si incontrano con il gioco continuo e che sono inevitabili nell'evoluzione della permanenza. Nel gioco continuo non ho mai perso i 500 pezzi con cui iniziavo ogni seduta, ma alcune volte ho interrotto la partita con un'esposizione anche superiore ai 200 pezzi che però ho sempre recuperato al rientro, sempre con la **cassa residua**. Con il ciclo chiuso, invece, non ho mai interrotto una partita in perdita e ho sempre chiuso il gioco prima dei 72 colpi. Anche qui ci sono normalmente dei periodi di stallo e si possono raggiungere esposizioni di 100-200 pezzi, ma alla fine gli incassi ci sono, sia sul cavallo, sia sul pieno. E' un andamento costante, sempre presente in ogni partita. Di solito ci sono una o due vincite iniziali, sia sul compagno sia sul numero base. Poi c'è un periodo di stallo dove lo schema si riempie di numeri e dove il gioco si allarga a 3-4-5 aperture per giocatore. Poi subentra il periodo delle chiusure e fra cavalli, cavalli e pieni, si raggiunge facilmente l'utile dell'intera partita. Un grande aiuto lo da anche lo zero che con la conduzione a ciclo chiuso è puntato costantemente e che, come qualsiasi altro numero, deve uscire in media una volta ogni ciclo logico. Poichè il nostro ciclo chiuso è di due cicli logici (72 colpi), sono rare le partite dove non lo vedremo uscire.

Per concludere vediamo lo sviluppo completo di tre partite da 72 colpi. Ciò non serve da sprone per andare avanti in una partita che ha ottenuto un utile, ma serve soltanto a visualizzare le potenziali chiusure nei due cicli logici. I numeri in rosso nello schema evidenziano le chiusure dei numeri base.

4^A Partita.

Colonna 4 della permanenza.

COLONNE D

	1	2	3	4	5			
	3	1						
1	X	3	1					
	X	X						
	8	9	7					
7	X			7				
	X	X			7			
	13	15	14					
13	X			14				
	X	X			14			
	19	20	21					
19	X		20					
	X	X						
	25	27	26					
25	X	25	27					
	X	X		27				
	31	33	32	32				
31	X	31		32				
	X	X	31		32			

COLONNE P

	1	2	3	4	5			
	5	4	6					
4	X	5		6				
	X	X	5					
	12	10	11	10				
10	X	12	10	11	10			
	X	X		10	11			
	18	17	18					
16	X	18						
	X	X	18					
	23							
22	X							
	X	X						
	28	30	28	30	29			
28	X	28	30	28	30			
	X	X	28	30				
	34	34						
34	X	34						
	X	X	34					

L'inizio puntate è avvenuto al 26° colpo.

Elenco vincite.

0 al 27° colpo.
0 al 28°.
11 numero base al 41°.
18 numero compagno al 42°.
30 numero base al 44°.
26 numero compagno al 45°.
0 al 46°.
29 numero compagno al 54°.
11 numero base al 67°.
31 numero compagno al 68°.
28 numero base al 72°.

Totale vincite sul numero base:4.
Totale vincite sul numero compagno: 4.
Totale vincite sullo zero:3.

5^A Partita.

Colonna 5 della permanenza.

COLONNE D

	1	2	3	4	5			
	3	2	1	3				
1	X	3	2	1				
	X	X	3	2	1			
	7	9	8	7	9			
7	X	7	9					
	X	X	7	9				
	14	15	13					
13	X	14						
	X	X	14					
	19	20						
19	X	19	20					
	X	X		20				
	27	25	27	26				
25	X	27	25		26			
	X	X	27	25				
	31	31	32	33				
31	X	31	31	32				
	X	X	31					

COLONNE P

	1	2	3	4	5			
	6	5						
4	X	6	5					
	X	X						
	11							
10	X	11						
	X	X	11					
	16	17						
16	X	16						
	X	X	16					
	23	22						
22	X							
	X	X						
	29	28	30					
28	X		28					
	X	X						
	35	36	34					
34	X	35		34				
	X	X	35					

Inizio puntate al 22° colpo.

Elenco vincite.

27 numero base al 39°.
0 al 45°.
1 numero compagno al 46°.
9 numero base al 48°.
32 numero compagno al 49°.
0 al 53°.
31 numero base al 57°.
3 numero base al 58°.
2 numero base al 67°.
9 numero compagno al 69°.
26 numero compagno al 70°.

Totale vincite sul numero base: 5.
Totale vincite sul numero compagno: 4.
Totale vincite sullo zero: 2.

6^A Partita.

Colonna 6 della permanenza.

COLONNE D

	1	2	1	2	3	4	5	
1	3	2	2					
7	8	9	7					
13	15	14 15	14 14	14 14 14	13	13		
19	21	20	19 20	19 20				
25	27	26 27	26					
31	33	32 33	31 32					

COLONNE P

	1	2	1	2	3	4	5	
4	6	5 6	6 5 6	6	6			
10	11	12 11	10 12 11	11 10 12	12 10			
16	17	16	16 16	16 16				
22	22	24 22	23 24 22	22 24				
28	29	29	29					
34	36							

Inizio puntate al 22° colpo.

Elenco vincite.

14 numero compagno al 22°
11 numero base al 38°.
5 numero base al 41°.
15 numero compagno al 45°.
14 numero base al 51°.
10 numero base al 56°.
0 al 61°.
22 numero base al 62°.
19 numero base al 63°.
22 numero compagno al 65°.
16 numero base al 71°.

Totale vincite sul numero base: 7.
Totale vincite sul numero compagno: 3.
Totale vincite sullo zero: 1.

Conclusioni.

Non è un gioco di difficile applicazione. Una volta appresi i meccanismi diventa automatico. Per quanto riguarda le aperture e le chiusure penso che l'argomernto sia chiaro con le spiegazioni e il gioco, visti in precedenza. Basta tener presente che la chiusura di una terna avviene soltanto in seconda o terza riga quando una delle due posizioni è già occupata. Per quanto riguarda la manovra finanziaria, si inizia con le **puntate allargate** al cavallo comprendendo il numero base e il numero compagno. Il numero compagno è obbligatoriamente il centrale quando il numero base è un laterale, oppure è l'ultimo uscito quando il numero base è il centrale. La puntata per cavallo sale in montante fino a 2 pezzi e quando una terzina ha due numeri per il gioco base, si punta la terzina intera fino a 3 pezzi per eguagliare l'incasso dei cavalli da 2 (36 pezzi). Al superamento dei 36 pezzi di esposizione si aggiunge il pieno sul numero base e su questo saranno fatti gli eventuali incrementi successivi, mentre i cavalli restano da 2 e le terzine da 3.

Naturalmente questa è solo una proposta di manovra finanziaria**:** ognuno può scegliere il procedimento che più gli aggrada o che ha trovato più conveniente. Può per esempio aumentare il limite delle puntate sui cavalli fino a 3 pezzi, o può abbandonare la puntata allargata per giocare esclusivamente sui pieni. In quest'ultimo caso si avrebbero meno incassi ma le scalate espositive sarebbero inferiori.

Inoltre può scegliere se praticare un gioco **continuo** o su **ciclo chiuso**. Per il primo deve essere preparato ad affrontare i periodi di stallo fra restringimenti e allargamenti dei numeri in gioco. Per il secondo (che io consiglio) deve avere un po' di pazienza nella costruzione del gioco.

Ad ogni utile si riparte da quota 1 con le puntate e anzi, sarebbe meglio ripartire addirittura con una nuova partita. Se dopo aver raggiunto un utile il giocatore vuole proseguire la partita per altre vincite, l'autore (cioè io) declina ogni responsabilità su quanto può accadere. Io assicuro soltanto che ogni partita raggiunge il suo utile. Gli sviluppi successivi riguardano soltanto il giocatore.

NINO ZANTIFLORE