TERZINE A MODALITA' 2

FIGURE DI 2

Alla terza figura diversa

Rilevazione finale

Nel precedente inserto abbiamo visto il gioco sul doppiaggio di una figura di 2 a modalità 2 con l'utilizzo della **rilevazione totale**. A questo punto avrei dovuto proporre lo stesso sistema con l'utilizzo della **rilevazione finale** ma il gioco si è manifestato alquanto lungo e soggetto a certe esposizioni. La causa dipende dagli stalli dovuti ai tempi morti durante la riformazione delle posizioni dopo l'ultimo cerchio. Infatti, con questo metodo di rilevazione, quando doppia l'ultima posizione non possiamo porre cerchi al di la dell'ultimo e quindi dobbiamo aspettare l'uscita di nuove posizioni. Quando questa riformazione delle posizioni avviene di continuo nei due giocatori, ci può procurare qualche perdita di tempo e di puntate. Per l'utilizzo del metodo della **rilevazione finale**, invece, vedremo un altro tipo di gioco.

La rilevazione di una figura posizionale con questo metodo provoca il raggruppamento delle figure nella parte bassa dello schema. Questo perché, non ponendo il cerchio nella chance da doppiare oltre l'ultimo già posto, siamo obbligati a porre il cerchio quasi sempre nelle ultime posizioni della permanenza. Ciò avviene per effetto della legge del terzo che, **tendenzialmente**, impedisce l'apparizione di tutte le chances disponibili senza che vi sia un terzo di ripetizioni. Per esempio, in 12 colpi sono rari i casi in cui il primo doppiaggio di una terzina si presenta dopo il nono colpo. Per quanto riguarda le sestine la cosa è meno affidabile, ma la tendenza ci dice che raramente il primo doppione capita dopo il quinto colpo, o che non capiti addirittura per niente. Sebbene con le sestine vi sia una notevole aleatorietà sul momento e sulla posizione dei doppioni, vi è pur sempre una tendenza che ci farà porre la maggioranza dei simboli in fondo allo schema e quindi avremo una maturazione dell'intero schema più contenuta e confinata nelle posizioni più basse. Questa tendenza impedisce di fatto l'allargamento delle Chances in gioco.

La realizzazione di questa tendenza, però, si manifesta pienamente solo se la permanenza è **quantizzata** e cioè se viene considerata a blocchi già prestabiliti. Tali blocchi di permanenza dovranno essere di quantità pari al numero di Chances di cui è composto il gioco. Così avremo blocchi di 6 se giochiamo su sestine e di 12 se giochiamo su terzine. In pratica il risultato tendenziale è ottenuto con maggior efficacia da un ciclo chiuso di numeri che sia pari alla quantità dei raggruppamenti che formano la Chance. Se non facessimo questa divisione a blocchi la permanenza si legherebbe in un continuo senza fine, dove i periodi di calore si alternano a periodi di allargamento, causandoci inevitabili puntate a vuoto nelle transizioni da un tipo di andamento al suo successivo. Questa è sempre stata la pecca di tutti i sistemi che si basano sui cicli chiusi. Per risparmiare tempo, che in una sala da gioco è sempre poco

a causa della lentezza dei tavoli, si mettono in atto le "**risalite**" fra una partita e l'altra. Ciò porta inevitabilmente a una negatività che, molto probabilmente, sarebbe stata evitata con una quantizzazione della permanenza. In questo gioco non faremo una vera e propria quantizzazione, bensì un taglio netto a ogni chiusura di partita, iniziando il nuovo gioco con numeri nuovi. Questa separazione ha lo scopo di limitare i legami di andamento tra una partita e l'altra.

Alla terza figura diversa

Metodo della rilevazione finale

Il gioco che ora propongo va alla ricerca della terza figura diversa in uno sviluppo di 4 figure posizionali sulle 6 posizioni dei due giocatori. Già la Legge del terzo ci dice che lo sviluppo sarà composto da tre figure diverse e una doppiata, ma in più abbiamo a favore gli sfasamenti in allargamento in cui appaiono le 4 figure diverse. L'unico andamento contrario è l'apparizione di 2 sole figure su 4, il che, rapportato per 6 posizioni, è alquanto improbabile. Questa volta la capacità elusiva della roulette dovrà contare sul fattore "ricostruzione posizioni" e "doppiaggio" che però, in questo caso, sarà quasi sempre limitato a due o tre sviluppi di posizione.

Descrizione dello schema.

Lo schema è uguale a quello visto nel precedente gioco. Ci saranno due giocatori che si dividono le sestine del Manque e del Passe. Ogni giocatore contiene una "**riga delle terzine**" e uno **schema delle figure** di 3 righe che contengono le figure delle tre posizioni. Ho provato a fare un unico giocatore con 6 posizioni, ma l'allargamento delle terzine che entrano in gioco e gli stalli per rimettere in campo le posizioni escluse dall'ultimo cerchio, sconsigliano l'unicità dell'attacco.

Conduzione del gioco.

Il gioco consiste nella ricerca della terza figura diversa in tutto lo schema, quindi si aspetta la costruzione delle prime due diverse e poi si attacca per la formazione di una qualsiasi delle altre due. Vediamo un esempio su una sestina.

Terz. Passe. $25 \,|\, 25_0 \;\; 28_1 \,|\, 25_1 \;\; 25_0 \,|\, 28_1 \qquad |\, 01 \,|\, 10 \,|\, 1\;{}_1 \,|\qquad |$

Il gioco è aperto per la ricerca della figura 11 perché sarebbe la terza figura diversa, quindi si gioca la terzina 25 per l'apposizione di un 1 al secondo termine della figura in avanzamento. Se al posto della terzina 28 fosse uscita la 25 (iniziale 0 come primo termine nella figura da formare) avremmo sempre puntato la terzina 25 perché avrebbe formato la figura 00 e cioè una terza figura diversa.

Ora espongo il caso in cui si deve anticipare la puntata al primo termine di tutte le figure da formare: Può capitare che le due figure che servono come riferimento del gioco siano le due inizianti con lo stesso termine (00 e 01 oppure 11 e 10). In questo

caso dovranno essere ricercati tutti i primi termini delle posizioni che non hanno già un'iniziale di figura. Si cercherà l'apposizione del primo simbolo contrario a quello delle due figure presenti, che formerà l'iniziale della terza figura “obbligata” anche se non ancora completata. Infatti, una volta ottenuto il primo termine ricercato, qualsiasi simbolo sarà posto in seguito come secondo termine in quella figura, formerà obbligatoriamente la terza figura diversa.

Nel caso invece quel primo termine sia già presente, si dovrà giocare i due termini finali di quella figura perché uscirà obbligatoriamente una delle due figure ricercate. Vediamo entrambi i casi con uno sviluppo di gioco.

Terz. M. 16 13 4 16 13 7 13

Schema fig. posiz.

3	0			
2	1 0	0		
1	1 1	0		

Terz. P. 31 28 31

Schema fig. posiz.

3	0			
2	0	01		
1	0			

Nelle posizioni 1 e 2 dello schema a Manque ci sono le figure 11 e 10 (entrambe con l'iniziale 1). Dobbiamo ricercare la formazione di una delle due figure 00 e 01 in qualsiasi posto nei due schemi. A questo punto giocheremo per l'iniziale 0 in tutte le posizioni che non hanno già un'iniziale perché, qualsiasi simbolo uscirà poi in quella riga, formerà una delle due figure ricercate (00 o 01).

La riga 2 dello schema a Passe contiene già un simbolo 0 come primo termine di una figura che deve completarsi e che formerà obbligatoriamente una figura 00 o 01. In questo caso dobbiamo puntare entrambe le terzine di quella posizione perché entrambe ci daranno la chiusura del gioco. Naturalmente le due figure di riferimento possono essere divise fra i due giocatori o entrambe nello stesso giocatore. La ricerca dell'anticipo o delle finali va fatta in entrambi gli schemi.

Con un simile attacco si potrebbe pensare che ci sia allargamento di terzine da mettere in gioco, ma non dimentichiamoci che stiamo usando la **rilevazione finale** e che le posizioni precedenti l'ultimo cerchio sono escluse dal gioco. Alla fine le posizioni giocabili sono quasi sempre ridotte a due o tre per la totalità dello schema.

Manovra finanziaria.

Ogni partita si chiude con una sola vincita e quindi ci sono due modi di affrontare il gioco. Una montante a **riduzione logica** o una montante a **incasso fittizio**. Personalmente preferisco quest'ultima perché ci da modo di calibrare l'esposizione senza rischiare il salto a causa di una permanenza eccezionale di doppioni. Sarà la solita montante a **incasso fittizio doppio** già vista molte altre volte in precedenza. Le partite si legheranno espositivamente l'una all'altra proseguendo la montante in base all'esposizione teorica o effettuando le opportune riduzioni di altezza. Sarà il sistemista a decidere quale comportamento tenere. In questo contesto utilizzerò il conteggio sull'esposizione teorica per arrivare brevemente all'utile, anche usufruendo di più partite.

Iniziamo la prima partita con la nostra solita permanenza.

1^A^ Partita. Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17

Terz. M. 13 16 1 16 10 16

Schema fig. posiz.

3	1			
2	0 0	1		
1	1 01			

Terz. P. 31 22 28 22 25 31 19

Schema fig. posiz.

3	1 01			
2	0 1	1		
1	1			

Abbiamo inserito le prime due figure diverse 00 e 01 e ora dobbiamo ricercare le figure 11 e 10 in qualsiasi posizione valida nei due schemi. Anticipiamo l'attacco al primo termine per le posizioni 2 3 a Manque e 1 2 a Passe (evidenziate in pedice con un 1). Poiché il termine 1 è già presente in prima posizione a Manque e in terza posizione a Passe, in queste due posizioni giocheremo entrambe le terzine perché formeranno obbligatoriamente una figura ricercata (11 o 10).

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

Terz. M. 13 16 1 16 10 16

Schema fig. posiz.

3	1			
2	0 0	1		
1	1 01			

Terz. P. 31 22 28 22 25 31 19 28

Schema fig. posiz.

3	1 1			
2	0 1	1		
1	1			

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
30	13_1 16_1 7_1 22_1 34_1 25_1 28_1+	-7	+12		+5

Il 30 doppia la sestina 5 in terza posizione a Passe dove c'era la terzina 25. Ci fa completare la figura 11 nella terza riga del Passe e quindi otteniamo la chiusura del gioco con un utile di 5 pezzi.

Questa prima partita ci presenta subito il caso in cui sono entrate in gioco tutte le iniziali 1 e, dove il termine era già presente, sono entrate in gioco entrambe le finali. Abbiamo vinto al primo colpo giocando sette terzine. La quantità è dipesa dal numero delle posizioni aperte (la terza del Manque era esclusa) e dall'iniziale uguale delle due figure di riferimento. Non facciamo risalite e cominciamo la nuova costruzione per la prossima partita. Inseriamo la permanenza fino alla prima apertura.

2^A Partita. Perman. 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25

Terz. M. 13 (4) 1 (7)(7) 7

Schema fig. posiz.

3				
2				
1	1 0	0 $_1$		

Terz. P. (28) 22 (28)(25) 19 25

Schema fig. posiz.

3				
2	0 0			
1	1 $_1$			

Abbiamo inserito le prime due figure 00 e 10. Ora dobbiamo cercare le figure 11 e 01 in qualsiasi parte dei due schemi. Ci sono già due iniziali nella prima riga dei due schemi. Per il Manque giocheremo la terzina 10 nella prima posizione per la figura 01. Per il Passe giocheremo la terzina 28 nella prima posizione per la figura 11.

Perman. 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30

Terz. M. 13 (4) 1 (7)(7) 7

Schema fig. posiz.

3				
2				
1	1 0	0 $_1$		

Terz. P. (28) 22 (28)(25) 19 (25) 28

Schema fig. posiz.

3				
2	0 0			
1	1 1			

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco				
30	10_1 28_1+	-2	+12		+10

Con il 30 abbiamo doppiato la sestina 5 in prima posizione a Passe e poiché la precedente terzina era la 25 abbiamo posto un 1 nella prima riga dello schema, formando la figura 11. Concludiamo facilmente anche questa partita con 10 pezzi di utile. Naturalmente le partite non saranno tutte così facili.

Se si usasse una riduzione logica ogni partita sarebbe chiusa con un utile, ma dovremmo essere pronti a fare puntate più sostenute. La puntata massima che ho trovato in tutta la permanenza è stata di 5 pezzi per terzina, ma in questo campo il futuro è sempre un'incognita. Se invece si usa una montante a incasso fittizio, legando i recuperi delle partite perdenti con riduzioni di altezza, dovremo essere disposti a impiegare due o tre partite per il recupero e quindi dovremo essere muniti di pazienza per ottenere un utile.

Comunque, per trovare una partita un po' articolata (ma non molto) andiamo in settima colonna della permanenza e partiamo dai numeri 20 16 6 19....

3^A Partita. Perman. 20 16 6 19 26 23 25 35 18 33

Terz. M. 16 4 16

Schema fig. posiz.

3				
2	0 0			
1				

Terz. P. 19 19 25 22 25 34 31

Schema fig. posiz.

3				
2	1 0			
1	0 1			

Abbiamo inserito le prime due figure 01 e 10 nello schema del Passe. Ora andiamo alla ricerca delle figure 00 e 11. La terzina che entra subito in gioco è la 4 per la formazione della figura 00 in seconda posizione a Manque.

Perman. 20 16 6 19 26 23 25 35 18 33 29 11 11 29 19 3 18 28 30

Terz. M. 16 4 16 10 10 1 16

Schema fig. posiz.

3				
2	0 0			
1	0 0			

Terz. P. 19 19 25 22 25 34 31 28 28 19 28 28

Schema fig. posiz.

3				
2	1 0	0 0		
1	0 1	0 0		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
29	4_1	-1			
11	4_1	-2			
11	4_1	-3			
29	10_1	-4			
19	10_1 28_1	-6			
3	10_1 19_1	-8			
18	1_1 10_1 19_1	-11			
28	16_1 1_1 19_1	-14			
30	16_1 1_1 28_1+ 19_1	-18	+12	-6	

Con il secondo 11 si è aperta la prima posizione a Manque per la figura 00. Con il 29 si è aperta anche la prima posizione a Passe per la figura 00. Con il 28 si è aperta anche la seconda posizione a Passe per la figura 00. Con il 30 abbiamo doppiato la prima posizione a Passe e completato la figura 00. Restiamo esposti di 6 pezzi che cercheremo di recuperare con la prossima partita, continuando con l'esposizione teorica di -18 pezzi. Ripeto che qui, data l'esiguità dell'esposizione, si potrebbe fare una riduzione di altezza ricominciando la montante da -6, ma mi ci vorrebbero altre tre partite per arrivare all'utile. Risolvo perciò la situazione avanzando con l'esposizione teorica.

Perman. 33 31 21 27 0 36 2 29 27 1 5 0 23 3 31 15 19

Terz. M. 1 1 4 1 13

Schema fig. posiz.

3				
2				
1	0 1	1 0		

Terz. P. 31 31 19 25 34 29 25 22 31 19

Schema fig. posiz.

3	1 0			
2	1 1			
1	0 1			

Il 5 ci ha fatto inserire una seconda figura 01. Non essendo diversa dalla prima siamo andati avanti nella ricerca di un'altra figura. Con il 19 abbiamo inserito la seconda figura diversa 11 in seconda riga del Passe. Ora le figure da cercare sono la 00 e la 10. Le aperture sono in prima posizione a Manque con un termine 0 (terzina 13) e in terza posizione a Passe con un termine 0. Quest'ultima posizione non è ora giocabile perché si trova oltre l'ultimo cerchio. Per essere giocabile bisogna che questa posizione sia prima dell'ultimo cerchio, andando a ritroso nella permanenza.

Perman. 33 31 21 27 0 36 2 29 27 1 5 0 23 3 31 15 19 34 26 30 12 12

Terz. M. 1 1 4 1 13 10 10

Schema fig. posiz.

3				
2				
1	0 1	1 0		

Terz. P. 31 31 19 25 34 29 25 22 31 19 34 25 28

Schema fig. posiz.

3	1 0			
2	1 1	1 0		
1	0 1	1 0		

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-18	+12	-6	
34	13_1	-19			
26	13_1 19_1	-21			
30	13_2 34_2 19_2	-27			
12	13_2 28_2	-31			
12	10_2 28_2	-35	+24		+1

Con il secondo 12 abbiamo inserito la figura 10 in prima posizione a Passe ottenendo la terza figura diversa. Abbiamo recuperato l'esposizione della precedente partita con un utile di 1 pezzo.

Conclusioni.

Il sistema è molto valido e dovrebbe addirittura dare un vantaggio anche se giocato a massa pari. Il risultato di 45 partite a massa pari, utilizzando tutta la permanenza, è stato di 158 pezzi.

NINO ZANTIFLORE