TERZINE A MODALITA' 2

FIGURE POSIZIONALI DI 2

Al doppio sulle 4 figure

Abbiamo visto come si **rilevano** e come si **compongono** le **figure posizionali**. Ora cominciamo a vedere qualche sistema. Inizieremo dalle terzine a modalità 2 perché non producono giochi particolarmente lunghi.

Tutti conosciamo la capacità elusiva della roulette e quanto a lungo questa elusività possa durare. Se adottiamo una maturazione geometrica graduale, l'allargamento delle aperture ci porta talvolta a dover puntare molte terzine con un consistente aumento dell'esposizione. Ciò è dovuto alla cronologicità degli avvenimenti e più la chiusura si protrae nel tempo, più le chances che si devono giocare aumentano. Di solito si comincia con un'apertura; poi si passa a due e poi aumentano sempre più. Alla fine la chiusura o le chiusure che cerchiamo arrivano, ma la nostra esposizione può aver raggiunto livelli elevati. Di solito si può uscire da queste situazioni solo se il gioco prevede una certa quantità di vincite disponibili e quindi se usiamo montanti a incasso fittizio. In alcuni giochi (precedentemente visti) la partita difficile è frammista a tante partite facili, nelle quali la prima vincita avviene durante i primi colpi di gioco. Per questo motivo nel gioco dei passaggi, che abbiamo visto in un precedente inserto, ho adottato la tecnica dello "**stop first win**" e cioè la conduzione del gioco con lo stop di ogni partita alla prima vincita. La maggioranza delle partite vincenti ai primi colpi deve sopperire al residuo negativo di quelle perdenti, che sono in minoranza. Il tutto è sostenuto da una montante a incasso fittizio che, partita dopo partita, dovrebbe recuperare gli stop negativi. In pratica questo è un modo di evitare l'allargamento delle aperture di gioco che, a volte, si producono quando insistiamo nell'ottenere più vincite da una stessa partita. Fra tante partite facili si frappongono partite che, per un andamento contrario della permanenza, si dimostrano di difficile conclusione.

Un altro modo per evitare gli allargamenti delle aperture su tutto il tappeto sarebbe quello di limitare il campo di gioco a un settore del tableau. Se però attuassimo una simile tattica saremmo soggetti agli stalli nei momenti in cui continuano a uscire i settori non coinvolti dal gioco e quindi sarebbe un vero e proprio buco nell'acqua. Bisognerebbe creare un settore che non sia soggetto a stalli e quindi sia in continua evoluzione per formare i disegni che ricerchiamo. Sembrerebbe una cosa impossibile, se non di fantascienza, ma se andate a rivedere l'inserto relativo alla **rilevazione delle figure posizionali**, vi accorgerete che un simile risultato è già stato ottenuto con la **rilevazione finale** delle figure posizionali. Con questo metodo di rilevazione otteniamo un settore che, pur non comprendendo tutto il tableau, continua a modificarsi per effetto di una tendenza insita nella produzione di numeri casuali: il

doppiaggio delle chances **prima** del loro allargamento totale. Ecco che il campo d'azione non sarà più sulla totalità delle chances in gioco, ma soltanto su una parte di esse che corrisponderà tendenzialmente ai due terzi della loro quantità. In questo modo i simboli che ci serviranno per la costruzione dei disegni ricercati si addenseranno in prossimità delle posizioni più basse dello schema, coincidenti con quelle finali della permanenza, accelerando così la formazione di aperture e chiusure.

Questa tecnica di rilevazione offre innumerevoli applicazioni e, secondo me, anche molti spunti per la ricerca in questo campo. Non è una cosa nuova nei miei studi perché risale a una ventina d'anni fa, ma la sto affrontando con piena attenzione solo ora (Aprile 2010). Il perché non lo so: forse perché di solito le varie tecniche di gioco si accavallano nelle priorità, soppiantando quelle che appartengono soltanto al giorno prima. A questo punto non ci rimane che vedere il primo gioco sulle **figure posizionali di 2** a **modalità 2** sulle **terzine**.

FIGURE POSIZIONALI DI 2
MODALITA' 2

Per approntare un gioco sulle terzine a **modalità 2** dobbiamo prendere come **Chances di base** la **sestina,** che è appunto formata da due **terzine** come **sottochances**. Per rinfrescarci la memoria rivediamo le figure che si possono formare con le figure di 2 a modalità 2. Prendiamo come esempio la sestina 34 e formiamo le 4 figure complete.

Perman. 34 34_0 34_0 34_0 31_1 34_1 31_1 34_1 34_0 | 00 | 01 | 11 | 10 |

Questo è lo sviluppo combinatorio delle 4 "**figure di 2**" possibili, e il primo gioco che ci può venire in mente consiste nel ricercare il doppione di una delle 4 figure che, per effetto della Legge del terzo, dovrebbe apparire alla formazione di ogni ciclo completo. Vediamo se ciò è vero utilizzando la nostra solita permanenza. Visualizziamo un inserimento completo per tutte le sestine. I numeri riportati sono quelli della permanenza, senza riportare la terzina cui appartengono. Penso che ormai siate capaci di individuare la terzina anche da uno solo dei numeri che la compongono.

1^A Sest.:	3	6_1 3_1	4_1 1_1	1_0 4_1	6_0 3_1		11	11	01	01	(2 doppi).
2^A Sest.:	10	9_1 8_0	9_0 10_1	7_1 11_1	10_0 7_1		10	01	11	01	(1 doppio).
3^A Sest.:	14	17_1 16_0	17_0 13_1	16_1 13_1	13_0 18_1		10	01	11	01	(1 doppio).
4^A Sest.:	24	23_0 20_1	23_1 21_1	21_0 24_1	22_0 23_0		01	11	01	00	(1 doppio).
5^A Sest.:	29	27_1 30_1	28_0 28_0	27_1 25_0	30_1 30_0		11	00	10	10	(1 doppio).
6^A Sest.:	32	32_0 31_0	34_1 34_0	33_1 32_0	33_0 32_0		00	10	10	00	(2 doppi).

La tendenza si è manifestata in tutte le 6 sestine. Almeno un doppione (in rosso) si è presentato in ogni sviluppo di 4 figure per sestina. Naturalmente non sarà sempre così. Questa è una tendenza e molte volte ci saranno sviluppi senza doppione. Comunque, la mutualità dei sei giocatori dovrebbe sopperire alle eventuali mancanze.

A questo punto non ci rimane che passare al gioco dei doppi sulle figure posizionali di 2 a modalità 2 sulle terzine.

Per fare questo gioco ci sono due modi per rilevare la posizione delle sestine nella permanenza. Già li abbiamo visti nell'inserto della rilevazione e sono la "**rilevazione totale**" e la "**rilevazione finale**". Esamineremo per primo il gioco con la rilevazione totale e al successivo inserto vedremo la rilevazione finale.

Il gioco puro e semplice dovrebbe essere fatto con l'utilizzo di una riga dove sono annotate le terzine della permanenza e da uno schema che comprende le 6 posizioni dei doppiaggi delle sestine. Oltre a questi, naturalmente, un carnet dove annotare le puntate e la situazione economica. Questo sarebbe lo schema che, nell'esempio, contiene un iniziale sviluppo del gioco.

<u>Perman.</u> 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 ...

<u>Terzine.</u> (13) (16) 1 (31) (16) (22) (28) (22) 25 31 19 10 16 ...

Schema fig. posiz.

6				
5	0			
4	0			
3	0 1			
2	0 1			
1	1			

La riga della permanenza contiene tutti i numeri che escono mentre la **riga delle terzine** contiene direttamente la terzina cui i numeri appartengono ed è in questa riga che saranno posti i cerchi quando la sestina di appartenenza è doppiata. Vedremo meglio questo meccanismo in seguito.

Avrete notato che prima mi sono espresso al condizionale. Ciò significa che il gioco, cosi strutturato, ha qualcosa che non va. Infatti, dato che comprende la totalità del tappeto, è soggetto agli allargamenti sul numero delle terzine da mettere in gioco. Ecco quindi la modifica che ho pensato per limitare tali allargamenti.

Se dividiamo la permanenza in due gruppi di sestine otteniamo due possibilità di gioco che avranno un campo d'azione soltanto su 3 sestine ciascuno. Prendiamo quindi le 3 sestine del Manque per l'azione di un giocatore e le 3 del Passe per l'azione dell'altro. Naturalmente gli schemi dei due giocatori saranno formati da 3 righe ciascuno, che saranno intestate sulla sinistra dalle posizioni e che conterranno le figure che ogni posizione produrrà: ultima, penultima, terzultima. Il tutto, poi, sarà giocato in mutualità, nel senso che la montante sarà unica per entrambi i giocaori.

<u>Descrizione degli schemi.</u>

Lo schema totale è composto di due parti. La prima contiene la "**riga delle terzine"** del **Manque** le cui sestine di appartenenza doppiano e determinano la posizione dove si svilupperà la figura. Sotto a questa riga c'è lo "**schema delle figure**" che conterrà le figure che si formano sulle 3 posizioni. La seconda parte contiene lo stesso schema con la differenza che riguarda le terzine del **Passe**. Ecco lo sviluppo visto in precedenza con questa nuova divisione.

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

Terz. M. 13 16 3 16 10 17 ...

Schema fig. posiz.

3			
2	0 0		
1	1		

Terz. P. 32 24 29 23 27 32 20 ...

Schema fig. posiz.

3	0 1		
2	0 1		
1			

Come possiamo notare la riga della permanenza accoglie tutti i numeri che escono e, al lato pratico, può anche essere omessa perché non serve alla rilevazione delle posizioni. Tale funzione è ora compiuta dalle due **righe delle terzine** che accolgono i cerchi posti sulle terzine la cui sestina doppia e che determinano le **posizioni** 1 (ultima) 2 (penultima) 3 (terzultima) dove si formeranno le figure. La differenza sta nel fatto che ora non ci sono più le posizioni 4 5 6 e quindi ci sarà un minor allargamento di terzine in gioco perché la ricerca del doppione avviene sul **singolo** schema parziale. Entrambi gli schemi hanno tre posizioni e quindi conterranno tre sviluppi di figure con tre doppioni **tendenziali**.

Manovra finanziaria.

Per stabilire una manovra finanziaria adeguata bisogna considerare quante vincite disponibili ha un gioco. Se la disponibilità delle vincite è alta (quattro o cinque) si può usare una montante a incasso fittizio che sopperisca alle iniziali negatività con piccole masse e che recuperi l'esposizione con le vincite tardive, che si dovranno addensare verso la fine degli inserimenti, a masse più alte. Nel nostro caso abbiamo una mutualità di 3 giocatori per 2 gruppi. La tendenza dovuta alla Legge del terzo ci prospetta un doppione nello sviluppo di 4 figure per ogni posizione e quindi ogni gruppo dovrebbe contare su 3 vincite perché le posizioni per gruppo sono 3. A questo punto, però, dobbiamo considerare le eventuali anomalie della permanenza e quindi la possibilità che qualche posizione produca le 4 figure diverse senza alcun doppione. Poi vi è la possibilità che i doppioni delle figure avvengano alla terza o quarta figura prodotta, ritardando così le vincite. In base a queste considerazioni ho preferito scegliere un attacco che si ferma alla prima vincita effettuando, anche per questo gioco, uno "**stop first win**". Sarà la maggioranza delle partite vincenti a farci recuperare i residui passivi delle partite perdenti. Per attuare una simile manovra utilizzerò la solita montante a incasso fittizio doppio senza però riduzioni di altezza. Utilizzare o meno le riduzioni sarà prerogativa del sistemista che nel primo caso sarà disposto a puntare più forte per vincere di più e nel secondo caso sarà più prudente impegnando un capitale più modesto, ma subendo una maggiore perdita di tempo. Anche se l'abbiamo già vista nei precedenti sistemi la espongo nuovamente.

1 pezzo fino a 23; 2 fino a 43; 3 fino a 71; 4 fino a 95; 5 fino a 119; ecc.

Conduzione del gioco.

Non è un gioco facile da spiegare perché si evolve ad ogni colpo. Cercherò di fare del mio meglio, commentando i vari passaggi. Comunque l'esecuzione pratica non è difficoltosa; una volta imparato a quale sestina e a quale terzina appartiene ogni numero si tratterà di apporre il simbolo "**0**" per la terzina uguale o il simbolo "**1**" per la terzina diversa nel dovuto spazio della sua posizione.

I numeri inseriti nella riga della permanenza sono quelli reali mentre quelli inseriti nelle righe delle terzine indicano la terzina cui appartengono e quindi sono indicati con il primo numero che la compone. Se una terzina è del Manque sarà annotata sul primo giocatore; se è del Passe sul secondo. Ogni volta che una terzina doppia se stessa o la sua compagna di sestina, sarà posto un cerchio nella riga delle terzine in corrispondenza della precedente terzina, contando quale sarà la posizione doppiata. Sarà poi posto un simbolo 0 o 1 nello schema delle figure nella riga corrispondente al numero della posizione doppiata. La ricerca del doppio è fatta sul singolo schema parziale (la ricerca su uno non coinvolge l'altro) mentre la montante è calcolata sullo schema totale e cioè sulla somma delle terzine che entrano in gioco. Sembra una cosa difficile e complicata, ma dopo un po' di pratica vi accorgerete che il procedimento è di facile esecuzione. Facciamo qualche partita con la solita permanenza.

Perman. 14 17

Terz. Manque. 13 16

Schema fig. posiz.

3			
2			
1	1		

Terz. Passe.

Schema fig. posiz.

3			
2			
1			

La terzina del 17 ha doppiato la sestina 3 e quindi abbiamo cerchiato la terzina 13 che è la compagna della 16 nella terza sestina. La posizione doppiata è la prima (posizione 1 nello schema delle figure) e perciò abbiamo inserito un 1 (terzina diversa) nella prima riga, partendo dal basso, corrispondente alla posizione 1.

Perman. 14 17 3 32 16

Terz. M. 13 16 1 16

Schema fig. posiz.

3				
2	0			
1	1			

Terz. P. 31

Schema fig. posiz.

3				
2				
1				

Il 16 ha doppiato la stessa terzina in seconda posizione per il primo giocatore e quindi abbiamo posto un simbolo 0 in seconda riga (posizione 2).

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

Terz. M. 13 16 1 16

Schema fig. posiz.

3				
2	0			
1	1			

Terz. P. 31 22 28 22

Schema fig. posiz.

3				
2	0			
1				

Il 23 ha doppiato la stessa terzina in seconda posizione per il giocatore del Passe. Abbiamo inserito il simbolo 0 nella seconda riga (posizione 2).

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27

Terz. M. 13 16 1 16

Schema fig. posiz.

3				
2	0			
1	1			

Terz. P. 31 22 28 22 25

Schema fig. posiz.

3				
2	0 1			
1				

Il 27 ha doppiato la seconda posizione (28) e quindi abbiamo inserito un 1 in seconda riga formando la prima figura di 2. In questo schema cercheremo il doppio della figura 01 e cioè un'altra figura uguale. Al momento non ci sono aperture.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32

Terz. M. 13 16 1 16

Schema fig. posiz.

3				
2	0			
1	1			

Terz. P. 31 22 28 22 25 31

Schema fig. posiz.

3	0 1			
2	0 1			
1				

Il 32 ha doppiato la terza posizione e quindi abbiamo inserito il simbolo 0 (perché è la stessa terzina) nella riga 3 dello schema. A questo punto abbiamo la prima apertura per il doppiaggio della figura inserita nella precedente posizione 2. Dobbiamo ricercare la stessa figura 01 nella posizione 3 che ora è occupata dalla sestina 4 con la terzina 22. Poiché dobbiamo giocare un termine 1 giocheremo la terzina 19 che, uscendo, ci farà appunto porre un termine 1 formando quella figura.

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

Terz. M. 13 16 1 16

Schema fig. posiz.

3				
2	0			
1	1			

Terz. P. 31 22 28 22 25 31 19

Schema fig. posiz.

3	0 1			
2	0 1			
1				

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco				
20	19_1+	-1	+12		+11

Con il 20 (quarta sestina) abbiamo doppiato la terza posizione che conteneva la terzina 22. Dato che la terzina uscente è la diversa, abbiamo posto un simbolo 1 in terza riga e formato il doppione della figura 01 nel secondo giocatore. La chiusura del gioco è avvenuta fortunatamente al primo colpo, ma naturalmente non sarà sempre così. Chiudiamo la partita e proseguiamo con le successive. Penso che il gioco sia chiaro e perciò le prossime partite saranno visualizzate in modo più completo.

Perman. 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9

Terz. M. 10 16 13 4 1 7

Schema fig. posiz.

3	1_1			
2				
1	1 1			

Terz. P. 28 28 22 28

Schema fig. posiz.

3				
2	0			
1	0			

Con il 3 abbiamo inserito la figura 11 nella prima posizione a Manque. Con il 9 abbiamo aperto la terza posizione a Manque per il doppiaggio della figura 11 e abbiamo messo in gioco la terzina 16 (diversa dalla 13 già presente in terza posizione).

Perman. 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21

Terz. M. 10 16 13 4 1 7 7 7

Schema fig. posiz.

3	1_1			
2				
1	1 1	0 0		

Terz. P. 28 28 22 28 25 19

Schema fig. posiz.

3				
2	0 1			
1	0 1			

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
8	16_1	-1			
27	16_1	-2			
9	16_1 19_1	-4			
21	16_1 19_1+	-6	+12		+6

Con il 27 abbiamo formato la figura 01 in prima posizione del Passe e provocato un'apertura in seconda riga per il doppiaggio della figura 01. Abbiamo messo in gioco anche la terzina 19 (compagna della 22). Con il 21 abbiamo doppiato la figura 01 in seconda posizione nel secondo schema. Chiudiamo la partita con 6 pezzi di utile.

Perman. 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32

Terz. M. 10 16 13 7 4 13 1 10 16 10 0

Schema fig. posiz.

3	0 1	1		
2	1 1	0		
1	1			

Terz. P. 25 28 28 31 19 34 22 34 0 31 31

Schema fig. posiz.

3				
2	1 1	0		
1	1 0	1 0		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
16	19_1	-1			
13	19_1	-2			
7	19_1	-3			
24	19_1	-4			
4					
34					
13					
1					
11	4_1	-5			
18	7_1	-6			
10	13_1 4_1	-8			
0	7_1 13_1 4_1	-11			
33	7_1 13_1 4_1	-14			
32	7_1 13_1 4_1 31_1+ 34_1	-19	+12	-7	

Con il 32 abbiamo doppiato la figura 10 in prima posizione nel secondo giocatore. L'esposizione attuale è di -7 pezzi ma la prossima partita continuerà con un'esposizione teorica di -19. Si potrebbe anche fare una riduzione di altezza ricominciando la montante a -7, ma qui siamo a livello dimostrativo e perciò continuerò all'altezza dell'esposizione teorica per una conduzione un po' sostenuta. In ogni caso la decisione spetterà al sistemista.

Perman. 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27

Terz. M. 16 16 7 13 7 7 16

Schema fig. posiz.

3				
2	1 0	1		
1	0 0			

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

Schema fig. posiz.

3	1 0			
2	1 0	1		
1	0			

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-19	+12	-7	
18	25_1	-20			
32	7_1 25_1	-22			
27	7_2 22_2 25_2+	-28	+24		+8

Il 27 ha doppiato la terza posizione a Passe e inserito la figura 10 doppiando l'uguale figura che si trovava nello schema in seconda posizione. Stavamo puntando terzine da 2 pezzi e quindi l'incasso totale delle due partite è stato di 36 pezzi che recuperano lo scoperto precedente e ci lasciano 8 pezzi di utile.

Conclusioni.

Non è un gioco difficile o che crei particolari problemi. L'unica difficoltà che si può incontrare è l'allargamento a quattro figure diverse in uno schema ma difficilmente questo potrà avvenire su entrambi. In ogni caso la montante a incasso fittizio doppio può sopportare anche lunghi periodi prima di arrivare alla prima vincita. Le riduzioni di altezza, poi, possono essere d'aiuto a chi non vuol impegnare capitali oltre certi limiti. Ciò costerà in termini di tempo per arrivare a un utile, ma il giocatore potrà agire in modo più tranquillo e senza patemi d'animo.

C'è comunque un modo per superare l'allargamento delle figure. Quando sbagliamo la figura in gioco è perché esce la figura compagna e cioè esce la terzina non puntata. A questo punto basta coprire quella terzina non puntata per ottenere comunque un incasso. Basterebbe puntare sestina e terzina insieme per ottenere almeno un recupero parziale nell'esposizione. Ciò naturalmente costerà nella montante.

Abbiamo visto il gioco dei doppi sulle **figure posizionali di 2** a **modalità 2** con il metodo della **rilevazione totale**. Nel prossimo inserto vedremo l'utilizzo della **rilevazione finale**.

NINO ZANTIFLORE