FIGURE DIREZIONALI SU PIENI

SCHEMA RIDOTTO
ALLA COMPAGNA NEL SECONDO SETTORE

Alla fine del precedente sistema abbiamo evidenziato i punti deboli di quel gioco. L'allargamento dei giocatori che entrano in campo e la possibilità che le figure uscenti siano dei doppioni faranno sì che, fra le varie partite vincenti, alla fine si incapperà in quella partita le cui vincite scadono sia tardivamente, sia distanziate le une dalle altre, rendendo vano l'utilizzo della **massa pari**. Ciò avviene a causa del gioco orizzontale che, come per le nonarie, è soggetto a un maggior allargamento dei giocatori che entrano in campo. La ricerca di un gioco che dia la sicurezza di chiusure certe **in ogni partita** e che abbia un limitato allargamento dei numeri in gioco, sembra essere cosa impossibile, come del resto era giustamente previsto. Tuttavia continuerò su questa strada per esporre un gioco le cui partite vincenti permettono di accumulare utili rispetto alle partite perdenti. Si dovrà cioè accettare la partita perdente che inevitabilmente arriverà, chiudendola possibilmente con un quantitativo ridotto di perdita. Con questo gioco cercheremo di limitare le possibilità di sviluppo delle figure riducendone il campo di formazione. Vediamone il ragionamento.

La Legge del terzo ci dice che in 36 colpi ci saranno tendenzialmente 24 numeri nuovi e 12 numeri doppiati. Ebbene, la modifica che voglio proporre cercherà di sfruttare entrambi i fenomeni con una limitazione temporale: **il rifiuto del numero che doppia l'iniziale della figura**. Finora le figure direzionali erano cinque e cioè: 111, 112, 121, 122, 123. Non accettando il doppione dopo il primo numero di una terna (che è contrassegnato con un 1) elimineremo per forza di cose le due figure 111 e 112. Ci resteranno cioè le tre figure del secondo settore che sono: 121, 122 e 123. Vediamo un esempio pratico di come avverrà l'inserimento della permanenza nei due schemi: quello della **permanenza** e quello delle **figure**. Prendiamo la terzina 34 e inseriamo le tre figure possibili eliminando i numeri della permanenza (in rosso) che non sono accettati dalla restrizione che ci stiamo imponendo.

<u>Perman.</u> ....36 36 35 35 | 35 34 35 | 34 34 34 36 35 |

					121	122	123
34	$36_1\ 35_2\ 35_2$	$35_1\ 34_2\ 35_1$	$34_1\ 36_2\ 35_3$	34	/	/	/

Il secondo 36 (in rosso) non è stato accettato perché è un doppione del primo termine della terna di numeri. Avendo eliminato le figure 111 e 112 non possiamo tenerlo valido; è come se si sovrapponesse al precedente 36. Il terzo 35 (subito dopo

la prima separazione) è un primo termine della nuova terna e quindi è inserito in ogni caso. I due 34 nell'ultima terna (in rosso) non sono accettati sempre perché sono doppioni del primo termine. In conclusione, il doppione viene accettato solo al terzo termine per la figura 122 (36_1 35_2 35_2) o per la figura 121 (35_1 34_2 35_1).

Ciò costituisce certamente una forzatura della Legge del terzo, ma in questo caso possiamo dire, senza essere tacciati d'immoralità, che il fine giustifica i mezzi.

Descrizione dello schema.

Già lo avrete capito; gli schemi sono uguali ai precedenti con la differenza che lo schema delle figure contiene soltanto le colonne delle figure 121, 122 e 123. Con questo nuovo schema di **figure direzionali** vediamo quali giochi si possono trovare. Cominciamo con l'inserire le figure che si creano con 72 colpi utili di roulette. Per colpi utili intendo numeri effettivamente inseriti nello schema della permanenza e quindi i numeri rifiutati (perché doppioni del primo termine della figura) non contano perché vengono ignorati. Vediamo quattro esempi d'inserimento.

	121	122	123
1		/	
4		/	
7	/	/	
10	/		/
13		/	/
16	/	/	/
19		/	
22		/	X
25	/		
28		X	/
31	/		/
34	/		

	121	122	123
1	/		
4		X	
7			/
10			/
13	X		
16		X	/
19	/		/
22	/		
25		/	
28			/
31		X	/
34		/	

	121	122	123
1			/
4	/		
7	/		/
10	/		X
13			X
16	/	/	
19	/		/
22			/
25	X		/
28	/		/
31		/	/
34		/	

	121	122	123
1			X
4	/	/	
7	/	/	
10		/	
13		/	/
16	/		
19			/
22			
25		/	X
28	X		
31		/	/
34	/		/

Analizzando i quattro inserimenti, le figure presenti vanno da un minimo di 19 a un massimo di 22. Le terzine che hanno all'interno del proprio schema un minimo di 2 figure diverse sono nell'ordine: 7, 3, 7, 6.

Descrizione dell'attacco.

1°) **Attacco primario**: Come primo gioco prenderemo in considerazione la ricerca della compagna della prima figura inserita nello schema di ogni terzina. Negli esempi sopra riportati il secondo schema contiene solo 3 vincite mentre gli altri ne contengono un minimo di 6. Penso quindi che l'attacco sulla compagna della prima figura inserita, sia giustificato da una sufficiente disponibilità di vincite.

2°) **Attacco secondario**: Con l'attacco primario siamo costretti a mettere in campo 2 numeri per apertura e l'allargamento dei giocatori porta inevitabilmente a un allargamento dei numeri da giocare. Cerchiamo allora di aumentare la possibilità di vincita anche su quelle terzine che non hanno ancora ottenuto l'apertura mediante l'inserimento di una prima figura. Allo scopo di limitare al massimo le nuove aperture dividiamo lo schema delle figure in 6 settori divisi per sestina. Attiveremo allora la stessa posizione che si trova nell'altra terzina della sestina dove si trova la prima

figura. Meglio di ogni spiegazione vale un esempio. Prendiamo la sestina 3 e inseriamo dei numeri fino all'inserimento di una prima figura in una delle due terzine.

Questa sarà sempre la condizione di apertura in ogni sestina (gruppo di due terzine accomunate nell'attacco). Per la terzina 16 attiviamo le posizioni per le figure 122 e 123 e per la terzina 13 attiviamo la posizione per la figura 121 (con un puntino) giocabile subito con il numero 15. Qualora nel corso del gioco venisse immessa una delle figure 122 e 123 (non giocate) nella terzina 13, aggiungeremo l'attivazione di una seconda posizione anche in questa terzina perché l'attacco confluisce nella ricerca della compagna.

Nei quattro inserimenti completi (72 colpi) sopra riportati le vincite per questo secondo attacco sono nell'ordine: 5, 3, 4, 2. Anche se questo attacco secondario non da particolari garanzie di quantità, è pur sempre un'ulteriore chance di chiusura.

Conduzione del gioco.

Le situazioni che si possono creare nel corso delle partite non saranno sempre favorevoli. In base alle sperimentazioni da me fatte si incontreranno molte partite vincenti ma intervallate da alcune che, a massa pari, faticano molto a raggiungere un utile. A quanto ho constatato a volte è necessario il superamento dei 72 colpi per andare in attivo, ma può capitare anche che, oltre un certo quantitativo di vincite ottenute, non si riesca nell'intento a causa dell'inserimento di doppioni e di figure non giocate nella terzina del gioco secondario. Tutte le 14 sperimentazioni eseguite sull'intera permanenza hanno prodotto un utile tranne una che mi ha lasciato scoperto di 151 pezzi (sempre a massa pari). Per la verità in quella partita ero arrivato al pareggio con la prima vincita, ma io volevo giungere in ogni caso all'utile e i molti doppioni, accomunati all'uscita delle figure non giocate nelle terzine secondarie, non mi hanno permesso di concludere la partita che volevo vincente ad ogni costo. E' chiaro che l'atteggiamento è sbagliato e infatti ne ho pagato le conseguenze.

Manovra finanziaria.

In questo caso il gioco sarà eseguito a **massa pari**. Starà al sistemista giudicare se utilizzare una riduzione logica o una qualsivoglia montante. Forse una a incasso fittizio per più vincite; ma dovrà essere molto blanda. Quando si arrivasse a dover puntare 10-12 numeri, la scalata della montante diventerebbe alquanto repentina.

Cominciamo a vedere un esempio di gioco con la solita permanenza. Inseriamo i numeri fino alla prima apertura. I numeri in rosso sono rifiutati perché sono i doppioni del primo termine delle figure.

1ª Partita.

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

				121	122	123
1	3_1			1		
4				4		
7				7		
10	10_1			10		
13	14_1			13	•	
16	17_1 16_2 17_1			16	/	• •
19	20_1			19		
22	24_1 23_2			22		
25	27_1			25		
28	29_1			28		
31	32_1			31		
34				34		

Il secondo 32 (in rosso) non è stato inserito nello schema della permanenza perché è una ripetizione del primo termine. Con il 17 abbiamo inserito la figura 121 e quindi abbiamo attivato le posizioni per le figure 122 e 123 nella terzina 16 e la figura 121 nella terzina 13 (evidenziate con un puntino). Ogni volta che sarà inserita una prima figura in una sestina, saranno attivate le tre posizioni analoghe: le due compagne della figura inserita e l'uguale figura sull'altra terzina.

Perman. 30 28 | 13

				121	122	123
1	3_1			1		
4				4		
7				7		
10	10_1			10		
13	14_1 13_2 •			13	•	
16	17_1 16_2 17_1			16	/	• •
19	20_1			19		
22	24_1 23_2			22		
25	27_1			25		•
28	29_1 30_2 28_3			28	• •	/
31	32_1			31		
34				34		

Con il 28 abbiamo inserito la figura 123 e attivato le tre posizioni sulla sestina 5. Con il 13 si è aperto il gioco in terza sestina e quindi iniziamo a puntare a tappeto. Non esporrò le mises nel carnet delle puntate in quanto avvengono tutte a massa pari.

Perman. 23 | 6 3 28 9 27 9 | 21 0 25 30 10 30

1	3_1		
4	6_1		
7	9_1 8_2 9_1		
10	10_1		
13	14_1 13_2 .		
16	17_1 16_2 17_1		
19	20_1 21_2 .		
22	24_1 23_2 23_2		
25	27_1 25_2 .		
28	29_1 30_2 28_3	28_1 30_2 30_2.	
31	32_1		
34			

	121	122	123
1			
4			
7	/	.	.
10	.		
13	.		
16	/	.	.
19		.	
22	.	/	.
25			.
28	.	/.	/
31			
34			

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
23	14	-1			
6	14	-2			
3	14	-3			
28	14	-4			
9	14	-5			
8	14	-6			
27	14	-7			
9	14	-8			
21	14	-9			
0	14 21	-11			
25	14 21	-13			
30	14 21 26	-16			
10	14 21 26 28 30	-21			
30	14 21 26 28 30+	-26	+35		+9

Con il 23 abbiamo inserito la figura 122 e attivato le tre posizioni in quarta sestina. Con il secondo 9 abbiamo attivato le posizioni anche nella seconda sestina. Con il 21 si è aperto il gioco sulla terzina 19 per la figura 122. Abbiamo puntato anche il 21. Con il 25 si è aperto il gioco sulla terzina 25 per la figura 123. Abbiamo puntato anche il 26. Con il 30 si è aperto il gioco sulla terzina 28 per le figure 122 e 123. Abbiamo puntato anche i numeri 28 e 30. Con il 30 abbiamo inserito la figura 122 ottenendo un utile di 9 pezzi. Chiudiamo la partita e ne cominciamo un'altra. Inseriamo i numeri nuovi fino alla prima apertura di gioco.

2ª Partita.

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

					1 2 1	1 2 2	1 2 3
1	1_1			1			
4	4_1			4			
7	7_1			7			
10	11_1 10_2			10			
13	13_1			13			.
16	16_1 18_2 17_3	16_1		16	.	.	/
19	21_1			19			
22	24_1			22			
25				25			
28	28_1			28			
31	31_1 33_2 32_3	33_1 32_2 .		31	.	.	/
34	34_1			34			.

Con il 32 abbiamo attivato la sestina 6. Con il 17 abbiamo attivato la sestina 3. Con il 32 inizia il gioco in sesta sestina per le figure 121 e 122 sulla terzina 31.

Perman. 27 22 34 9 9 | 23 18 32

					1 2 1	1 2 2	1 2 3
1	1_1			1			
4	4_1			4			
7	7_1 9_2 9_2			7	.	/	.
10	11_1 10_2 .			10		.	
13	13_1			13			.
16	16_1 18_2 17_3	16_1 18_2 .		16	.	.	/
19	21_1			19			.
22	24_1 22_2 23_3			22	.	.	/
25	27_1			25			
28	28_1			28			
31	31_1 33_2 32_3	33_1 32_2 32_2.		31	.	/.	/
34	34_1			34			.

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
27	33 32	-2			
22	33 32	-4			
34	33 32	-6			
9	33 32	-8			
9	33 32	-10			
23	33 32 10	-13			
18	33 32 10	-16			
32	33 32+ 10 16 18	-21	+36		+15

Con il secondo 9 abbiamo attivato anche la sestina 3. Con il 23 si è attivata la sestina 4. Con il 18 abbiamo aperto il gioco sulla terzina 16 per le figure 121 e 122. Con il 32 abbiamo vinto la figura 122 sulla terzina 31 con un utile di 15 pezzi. Chiudiamo la partita e proseguiamo con un'altra.

3ª Partita.

Perman. 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30 23 24 12 11 15 6 22 24 | 30 10 | 3 36 | 5 | 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7 3 | 21

| | | |

Perman. 33 21 17 | 33 | 12 14 | 30 0 30 3 17 31 35 5

1	1_1 3_2 3_2	3_1
4	4_1 6_2 5_3	6_1 5_2 5_2
7	7_1	
10	12_1 11_2 10_3	10_1 12_2
13	14_1 15_2 14_1	
16	18_1 17_2 17_2	17_1
19	19_1 20_2 21_3	21_1
22	23_1 22_2 24_3	23_1
25	27_1	
28	30_1	
31	31_1 33_2 33_2	33_1 31_2
34	36_1 34_2 36_1	35_1

	121	122	123
1	.	/	.
4	.	/ .	/
7			.
10	.	.	/
13	/	.	.
16	.	/	.
19	.	.	/
22	.	.	/
25			
28			
31	.	/	.
34	/	.	.

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-9			
33	31 6 5	-12			
21	6 5	-14			
17	6 5	-16			
33	6 5 15	-19			
12	6 5 15	-22			
14	6 5 15 10 12	-27			
30	6 5 10 12	-31			
0	6 5 10 12	-35			
30	6 5 10 12	-39			
3	6 5 10 12	-43			
17	6 5 10 12	-47			
31	6 5 10 12	-51			
35	6 5 10 12 33 32	-57			
5	6 5+ 10 12 33 32	-63	+36	-27	

Con il 33 abbiamo inserito la figura 122 sbagliando la figura 121 nella terzina 31 e quindi abbiamo attivato la posizione della figura 123. Il numero 31esce dal gioco. Con il 17 abbiamo attivato la sestina 3 con un attacco secondario sulla figura 122 della terzina 13. Abbiamo messo in gioco anche il numero 15. Con il 12 abbiamo aperto il gioco sulla terzina 10 con i numeri 10 e 12 per le figure 121 e 122. Con il 14 abbiamo sbagliato la figura nella sestina 3 ed eliminato dal gioco il numero 15. In quella terzina abbiamo attivato la figura 123. Con il 31 abbiamo messo in gioco i numeri 33 e 32 per le figure 121 e 123 nella terzina 31. Con il 5 abbiamo ottenuto la seconda vincita inserendo la figura 122 nella terzina 4. Restiamo con un'esposizione di 27 pezzi che cercheremo di recuperare con le prossime vincite. Dato che ormai il meccanismo del gioco dovrebbe essere chiaro, procedo senza commenti specificando solo le vincite.

Perman. 17 25 24 31 | 15 33 11 | 18 18 | 21 10 9 20 23

1	1_1 3_2 3_2	3_1	
4	4_1 6_2 5_3	6_1 5_2 5_2	
7	7_1 9_2		
10	12_1 11_2 10_3	10_1 12_2 11_3	10_1
13	14_1 15_2 14_1	15_1	
16	18_1 17_2 17_2	17_1 18_2 18_2	
19	19_1 20_2 21_3	21_1 20_2	
22	23_1 22_2 24_3	23_1 24_2 23_1	
25	27_1 25_2		
28	30_1		
31	31_1 33_2 33_2	33_1 31_2	33_1
34	36_1 34_2 36_1	35_1	

	1 2 1	1 2 2	1 2 3
1	.	/	.
4		/	/
7			.
10	.	.	X
13	/	.	.
16	.	X	.
19	.	.	/
22	/ .	.	/
25			
28			
31	.	X	.
34	/	.	.

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-27			
17	10 12 33 32	-31			
25	10 12 33 32	-35			
24	10 12 33 32	-39			
31	10 12 33 32 23 24	-45			
15	10 12 23 24	-49			
33	10 12 23 24	-53			
11	10 12 23 24	-57			
10	23 24	-59			
18	23 24	-61			
18	23 24 17 16	-65			
21	23 24	-67			
10	23 24	-69			
9	23 24	-71			
20	23 24 8	-74			
23	23+ 24 8 21 20	-79	+36	-43	

Con il 23 otteniamo la terza vincita ma l'esposizione resta ancora a 43 pezzi. Vediamo se riusciamo a recuperarla con altre vincite.

Perman. 14 33 6 8 | 7 32 19 3 18 19 0 28 19 26 29 | 26 31 | 6 31 19 24 35 2 6 21 3 | 13 |

1	1_1	3_2	3_2	3_1	2_2	3_1																	
4	4_1	6_2	5_3	6_1	5_2	5_2	6_1																
7	7_1	9_2	8_3	7_1																			
10	12_1	11_2	10_3	10_1	12_2	11_3	10_1																
13	14_1	15_2	14_1	15_1	14_2	13_3																	
16	18_1	17_2	17_2	17_1	18_2	18_2	18_1																
19	19_1	20_2	21_3	21_1	20_2	19_3	19_1	21_2															
22	23_1	22_2	24_3	23_1	24_2	23_1	24_1																
25	27_1	25_2	26_3	26_1																			
28	30_1	28_2	29_3																				
31	31_1	33_2	33_2	33_1	31_2	31_2	33_1	32_2	31_3														
34	36_1	34_2	36_1	35_1																			

	1 2 1	1 2 2	1 2 3
1	/ .	/	.
4		/	/
7			/ .
10	.	.	X
13	/	.	/ .
16	.	X	.
19	.	.	X
22	/		/
25	.	.	/
28	.	.	/ .
31	.	X	/ .
34	/	.	.

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-43			
14	8 21 20	-46			
33	8 21 20 14 13	-51			
6	8 21 20 14 13	-56			
8	8+ 21 20 14 13	-61	+35	-26	
7	21 20 14 13	-30			
32	21 20 14 13	-34			
19	21 20 14 13 33 31	-40			
3	14 13 33 31	-44			
18	14 13 33 31	-48			
19	14 13 33 31	-52			
0	14 13 33 31	-56			
28	14 13 33 31	-60			
19	14 13 33 31	-64			
26	14 13 33 31	-68			
29	14 13 33 31 29+	-73	+35	-38	
26	14 13 33 31	-42			
31	14 13 33 31+	-46	+35	-11	
6	14 13	-13			
31	14 13	-15			
19	14 13	-17			
24	14 13	-19			
35	14 13	-21			
2	14 13	-23			
6	14 13 3 1	-27			
21	14 13 3 1	-31			
3	14 13 3+ 1 19 21	-37	+35	-2	
13	14 13+ 19 21	-6	+36		+30

Con l'8 abbiamo ottenuto la quarta vincita ma siamo rimasti ancora scoperti di 26 pezzi. Con il 29 abbiamo avuto la quinta vincita con un'esposizione rimasta a 38 pezzi. Con il 31 abbassiamo l'esposizione a 11 pezzi. Con il 3 arriviamo a meno 2 e con il 13 otteniamo l'utile di 30 pezzi.

Questa volta, la caparbietà di arrivare a tutti i costi ad un utile ci ha premiato, ma non sarà sempre così. Abbiamo impiegato 73 colpi utili sforando il ciclo dei 72 di un solo colpo. Sono state necessarie 8 vincite ma ho già annunciato che l'andare oltre la

quarta o quinta rappresenta un pericolo dovuto all'apparizione dei doppioni. L'intera giornata è durata 156 boules, la gran parte delle quali sono state impegnate per il recupero del costante scoperto nella terza partita.

Conclusioni.

Nel complesso il gioco non è assolutamente perdente. Se si ha l'accortezza di accettare la partita che perde qualcosa, la somma delle vincite è senz'altro superiore alle perdite. Naturalmente se consideriamo il gioco a **massa pari**. Espongo qui di seguito i risultati delle 17 partite eseguite sulla permanenza.

Partite	N° Vincite	Utile in pezzi	
1ª	1	9	
2ª	1	15	
3ª	8	30	(alla 4ª vincita eravamo a – 26).
4ª	1	33	
5ª	1	14	
6ª	1	17	
7ª	2	11	
8ª	4	12	
9ª	1	18	
10ª	1	33	
11ª	8	24	(alla prima vincita avevo raggiunto il pareggio).
12ª	1	22	
13ª	2	6	
14ª	2	2	
15ª	1	19	
16ª	11	- 151	(alla 4ª vincita ero a – 16).
17ª	1	19	

Nonostante la perdita della 16ª partita (rimasta con una sola apertura) la somma degli utili ammonta a 79 pezzi. Se in quella partita avessi accettato la perdita dei 16 pezzi sarei in utile di 214. In conclusione dobbiamo essere consapevoli che, dopo un certo quantitativo di colpi, l'apparizione dei doppioni e il calore sulle terzine già chiuse diventeranno sempre più frequenti. Sono tutti colpi che allungano la frequenza delle vincite, impedendo il raggiungimento dell'utile. Sembrerebbe che non si debba superare le quattro vincite per partita. Dopo questo limite sarebbe meglio abbandonare il gioco e subire la perdita. In questo esempio non ho fatto risalite fra una partita e l'altra perché sono convinto che, utilizzando dei numeri della precedente partita, si creerebbe con maggiore facilità delle consecutività nelle alternanze fra allargamento e colore. Se da un lato la cosa ci farebbe risparmiare tempo, dall'altro ci causerebbe allargamenti di terzine giocabili con maggiore frequenza.

Concludendo, questo è un gioco che definirei né buono né cattivo. Alla lunga, come in tutti i giochi a **massa pari** finora studiati, si troverà la “bestia nera”, che si rimangerà parte di ciò che si ha faticosamente accumulato.

NINO ZANTIFLORE