TERZINE

ALLA COPPIA VERTICALE NEL SETTORE

UTILIZZO DEL COMPLESSIVO

Nei due precedenti inserti abbiamo visto il gioco della "**coppia di cerchi verticali nel settore**", ricercandola separatamente fra gli schemi del Manque e del Passe. Ogni schema conduceva una sua battaglia individuale e portava nelle tasche del sistemista il proprio utile, ricavato da ogni partita, indipendentemente dagli esiti dell'altro. L'unico difetto riscontrabile era appunto questa indipendenza fra i due schemi. Anche se nelle mie sperimentazioni la cosa non ha prodotto difficoltà degne di nota, ho deciso di utilizzare la variante che ora propongo per eliminare la possibilità che uno dei due schemi subisca un ritardo durante la maturazione. Infatti, nel precedente gioco, la persistente uscita dei numeri di uno schema provoca il puntamento a vuoto di terzine sull'altro, ritardandone la maturazione e quindi anche le possibili chiusure. Di per se il gioco è molto buono e può dare molte soddisfazioni. Però vi è sempre questa "spada di Damocle" che incombe su ogni partita e che non ci permette di affrontare il tavolo con la sicurezza che il gioco si evolverà regolarmente. Purtroppo questo è l'handicap che si paga quando si gioca su settori del tableau. Dato che questa è l'unica causa di eventuali forti esposizioni, ho pensato di rimettere in uso il "**Complessivo**", di modo che la maturazione del gioco avvenga a ogni colpo. L'intervento del complessivo, sul quale affluiscono i risultati di entrambi gli schemi, provocherà certamente l'entrata in gioco di un maggior numero di terzine che dovranno essere affrontate con un'unica montante, ma almeno non saremo soggetti a improvvisi ritardi sulle Chances del Manque o del Passe. Tuttavia, anche così i problemi non verranno a mancare. Fra le molte partite che chiuderanno in breve tempo si incapperà inevitabilmente in una partita in cui le vincite tarderanno a presentarsi, sia per le molteplici aperture, sia per il sovrapporsi dei cerchi fra i due schemi. E' chiaro che se l'apposizione di un cerchio in uno schema coincide con un cerchio dell'altro schema, il colpo che lo riguarda non modifica il complessivo. Iniziamo con l'esporre brevemente il gioco i cui schemi delle terzine e di riferimento sono stati ampiamente spiegati nei precedenti inserti. Per quanto riguarda lo schema del **Complessivo**, che è stato ampiamente trattato nel mio secondo libro "**L'EVOLUZIONE FINALE**", esporrò brevemente le sue caratteristiche in seguito.

Descrizione dell'attacco.

Il gioco consiste nel ricercare due cerchi **verticalmente uniti** all'interno dei tre **settori orizzontali** che sono contenuti nello schema del **Complessivo**. Come abbiamo visto nei precedenti inserti, questi settori sono composti di due righe ciascuno. Dato che la coppia di cerchi è ricercata sul complessivo, le vincite possono

scadere anche se la coppia non si è formata negli schemi delle terzine. Infatti, un solo cerchio nello schema del Manque può essere il compagno di un solo cerchio nello schema del Passe. In questo caso i due cerchi non costruiscono la coppia verticale negli schemi delle terzine, ma nello schema complessivo si. Questo è lo scopo del complessivo: formare i disegni che stiamo cercando con i singoli simboli degli schemi delle terzine. Non sarà più necessario che la chiusura avvenga soltanto in uno schema delle terzine. Riprendendo l'esempio riportato nel primo sistema questo è il risultato della stessa permanenza sullo schema del complessivo.

1	4	7	10	13	16	13	13	10	1	7	1	○		○	○	○	○
4	7	10	13	16	1	16	4	16	10	13	4	○	○	○	○	○	
7	10	13	16	1	4	1	1	13	16	7	13	○	○	○	○	○	
10	13	16	1	4	7	16	7	7	10	7	13	○	○	○	○	○	○
13	16	1	4	7	10	10	7	4	16	16	4	○	○		○	○	○
16	1	4	7	10	13	16	7	13	16	16	10	○	○	○	○	○	○

19	22	25	28	31	34	31	19	19	34	31	25
22	25	28	31	34	19	22	28	25	22	31	34
25	28	31	34	19	22	28	28	28	34	25	19
28	31	34	19	22	25	22	22	28	31	22	19
31	34	19	22	25	28	25	28	31	31	34	25
34	19	22	25	28	31	31	25	19	28	22	34

Come possiamo osservare, le coppie di cerchi verticali all'interno dei tre settori del complessivo sono 14 è cioè molti meno della somma delle chiusure contenuta nei due schemi delle terzine. Ci si potrà chiedere qual'è il vantaggio. Il vantaggio è che non saremo più soggetti allo stallo di uno schema perché escono solo numeri dell'altro. Questa variante non ha lo scopo di vincere di più, ma di assicurarci contro gli scarti di Chance che prima erano il vero pericolo del sistema.

Descrizione degli schemi. Abbiamo due schemi 6x6 delle **terzine** poste a rotazione ordinata crescente. Due schemi 6x6 di **riferimento** che determinano le terzine da giocare a seconda del fronte di avanzamento. Uno schema **complessivo** che raccoglie i simboli (solo cerchi perché le barre non saranno ammesse) posti negli schemi delle terzine. Ci sarà poi il carnet di gioco contenente le puntate che si faranno a tappeto.

Inserimento delle terzine. Come in precedenza, al primo inserimento di terzina nel proprio schema, si appone un cerchio nel numero che la contraddistingue ma, in più, si appone un cerchio nella stessa posizione nello schema complessivo. Fatto questo, dovranno essere attivate le posizioni giocabili e cioè: la terzina compagna della coppia dove è entrato il cerchio; la stessa posizione dell'altro schema delle terzine e la stessa posizione nello schema complessivo (compagna della posizione appena cerchiata). Questa attivazione è fatta ponendo 3 puntini evidenziatori alla base delle 3 suddette posizioni.

Rifiuto dei doppioni. In questo caso ho deciso di forzare ancor più il "**3° obbligato**". Dato che questo è un gioco di allargamento, il presentarsi dei doppioni rappresenta per noi un danno perché limitano le possibilità di centrare le coppie verticali. Per questo motivo elimineremo dal gioco i colpi che doppiano la terzina, non annotando nulla e ripetendo la puntata. Sarà come pagare tante tasse dello zero quanti saranno i doppioni. Constaterete comunque che la cosa non ci danneggerà più di tanto perché il gioco tende a chiudere nei primi momenti della maturazione, quando i doppioni tendono a non esserci. Nell'esempio precedente questa forzatura era presente nelle prime tre passate mentre ora vale per tutto lo schema.

Modalità di gioco. Al punto due del primo inserto avevo scritto: "Ricerca di **un solo utile per schema**. In quel caso le chiusure di ogni schema servivano a ottenere due soli utili per partita e lo schema che chiudeva poteva essere riaperto mentre continuava la ricerca dell'utile sull'altro. Ogni schema aveva la sua montante. In questo caso abbiamo unificato la ricerca dei disegni in un unico schema **complessivo** e ciò implica l'utilizzo di una montante unica. Questa unificazione ci permetterà di chiudere partite veloci perché un solo schema può tardare a chiudere, ma la somma di due decisamente non lo può fare. Ci saranno più terzine da giocare, ma se ci saranno le chiusure si arriverà presto all'utile. Si potrebbe anche cercare tre utili per partita e cioè uno per settore con montanti separate. Lascio questa alternativa al sistemista, consigliando però di sperimentare molto bene questa manovra. Personalmente preferisco raggiungere lo scopo al più presto e chiudere il tutto.

Manovra finanziaria.

In questo caso useremo una **riduzione logica** fino a **36** pezzi e, successivamente, fermeremo le puntate a quota 3 **pezzi** per terzina, qualunque sia il livello espositivo. In pratica, per il recupero, dovremo contare sulla quantità delle vincite. Non è detto però che questa sia la procedura migliore. Avendo sufficienti disponibilità finanziarie si potrebbe protrarre la riduzione logica fino a un livello superiore e poi continuare ad oltranza a una quota adeguata di pezzi per terzina. La scelta spetterà al sistemista, secondo la sua capacità finanziaria e le sue abitudini di gioco. La quantità delle vincite disponibili dovrebbe garantire il recupero di un eventuale scoperto.

Aperture dei giochi.

All'inserimento di ogni cerchio nello schema delle terzine si attiva la terzina verticale compagna nel settore, che può essere sopra o sotto quella che si è appena cerchiato. Contemporaneamente saranno attivate la corrispondente posizione sull'altro schema delle terzine (la cui coppia può anche non contenere il cerchio) e la stessa posizione sullo schema del complessivo.

Risalita.

L'intervento dello schema complessivo ci permette di non praticare risalite perché sarebbero difficili da calcolare e in ogni caso inutili. Le puntate iniziano subito dopo il primo colpo e perciò non vi è attesa per la maturazione del gioco. Se però uno riesce a farlo, tanto meglio. Passiamo all'esame di alcuni esempi di gioco. Dato che nei precedenti inserti abbiamo utilizzato la prima colonna della permanenza, qui inizieremo la sperimentazione iniziando dalla seconda.

ALLA COMPAGNA VERTICALE NEL SETTORE DEL COMPLESSIVO

GIOCO DI ALLARGAMENTO VERTICALE

Per il primo colpo vediamo la modalità di annotazione delle terzine, dei cerchi e dei puntini di attivazione delle posizioni giocabili. Quando i puntini coincideranno con i fronti d'avanzamento degli schemi di riferimento, quelle terzine saranno giocate.

Perman. 34

1	4	7	10	13	16
4	7	10	13	16	1
7	10	13	16	1	4
10	13	16	1	4	7
13	16	1	4	7	10
16	1	4	7	10	13

19	22	25	28	31	34
22	25	28	31	34	19
25	28	31	34	19	22
28	31	34	19	22	25
31	34	19	22	25	28
34	19	22	25	28	31

34					

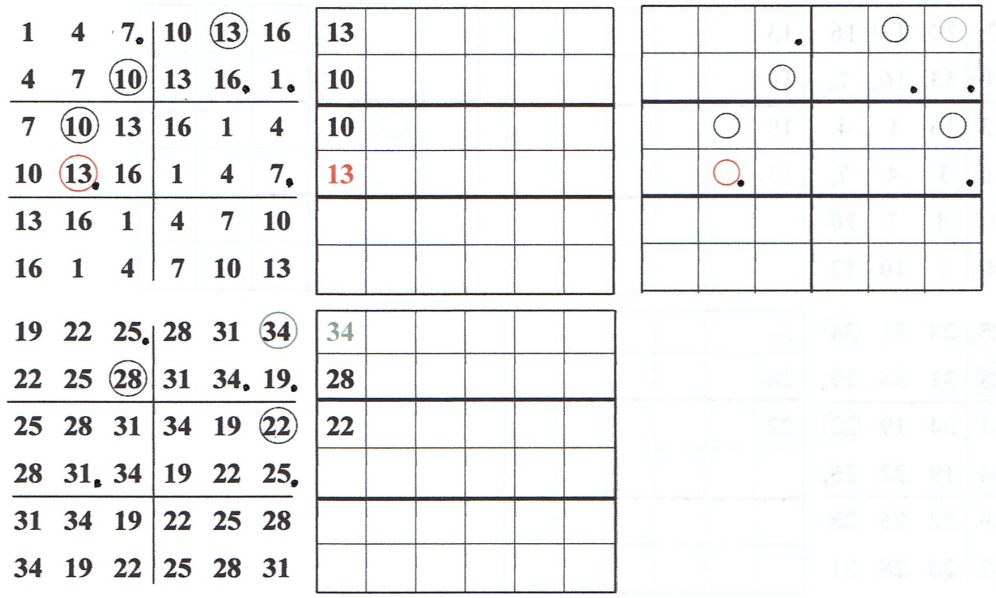
					○

Abbiamo annotato la terzina 34 apponendo un cerchio nel suo schema di competenza e nello schema complessivo. Poi abbiamo attivato con un puntino le tre posizioni giocabili. La terzina 19 perché è la sua compagna nello schema di competenza; la terzina 1 perché è la coincidente nell'altro schema; la posizione coincidente nello schema complessivo che determina la posizione giocabile per entrambi gli schemi delle terzine. Entra subito in gioco la terzina 19 sullo schema del Passe perché si trova sul fronte di avanzamento dello schema di riferimento.

D'ora in poi proseguirò con partite complete richiamando, per quanto riguarda la metodica del gioco, a quanto largamente spiegato nel libro.

1^A Partita.

Perman. 34 30 23 14 12 11 15

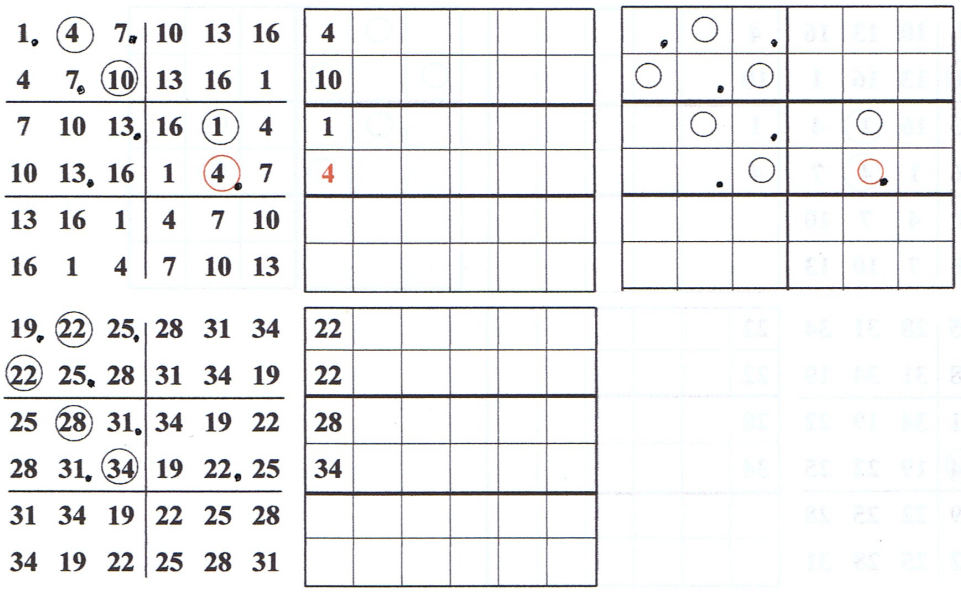


N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
30	19_1	-1			
23					
14	25_1	-2			
12	16_1 1_1 25_1	-5			
11	25_1	-6			
15	13_1+ 7_1 31_1 25_1	-10	+12		+2

Con il 15 abbiamo posto il secondo cerchio verticale nel secondo settore del complessivo. Abbiamo ottenuto 2 pezzi di utile e quindi cominciamo un'altra partita.

2^A Partita.

Perman. 6 22 24 30 10 3 36 5

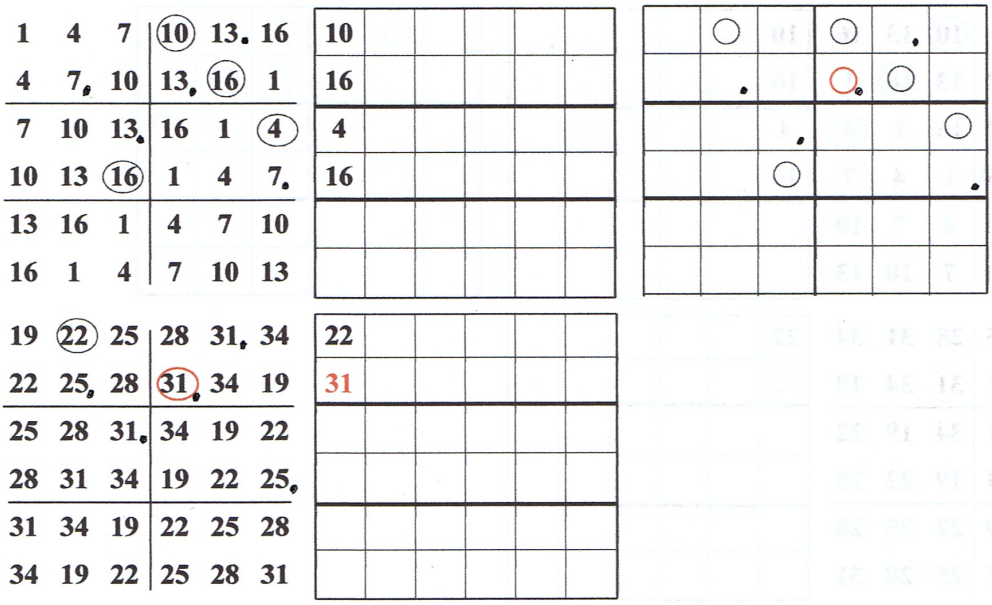


N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
22	7_1	-1			
24	7_1 25_1	-3			
30	7_1	-4			
10	7_1 31_1	-6			
3	31_1	-7			
36	13_1 4_1 31_1 22_1	-11			
5	13_2 4_2+	-15	+24		+9

Con il 5 abbiamo chiuso la partita nel secondo settore del Complessivo.

3^A Partita.

Perman. 10 18 6 23 0 18 33



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
18	13_1	-1			
6	31_1	-2			
23	7_1 31_1	-4			
0	7_1 25_1 31_1	-7			
18	7_1 25_1 31_1	-10			
33	25_2 31_2+	-14	+24		+10

Con il 33 abbiamo chiuso il primo settore. Ecco un caso in cui la formazione della coppia di cerchi verticali si è costruita nel Complessivo, senza essersi formata in uno schema delle terzine. Infatti, le coppie dei due schemi hanno soltanto un cerchio ciascuna e, mentre con il precedente gioco queste erano due aperture, qui i due cerchi costituiscono una chiusura.

4^A Partita.

Perman. 6 5 17 7 3 21

1.	4	7	10	13	16
4	7.	10	13	16	1
7	10	13	16	1	4.
10	13	16	1.	4	7
13	16	1	4	7	10
16	1	4.	7	10	13

4					
4					
16					
7					
1					

19.	22	25	28	31	34
22	25.	28	31	34	19
25	28	31	34	19	22.
28	31	34	19.	22	25
31	34	19	22	25	28
34	19	22.	25	28	31

19					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
5	7_1	-1			
17	19_1	-2			
7	1_1 19_1	-4			
3	7_1	-5			
21	4_1 19_1+	-7	+12		+5

Il 21 ha chiuso la coppia nel primo settore, anche qui solo nel Complessivo.

5^A Partita.

Perman. 33 21 17

1	4	7	10	13	16.
4	7	10	13	16.	1
7	10	13	16	1	4
10	13	16	1	4	7
13	16	1	4	7	10
16	1	4	7	10	13

16					

19	22	25	28	31	34.
22	25	28	31	34.	19
25	28	31	34	19	22
28	31	34	19	22	25
31	34	19	22	25	28
34	19	22	25	28	31

31					
19					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
21	34_1	-1			
17	16_1+	-2	+12		+10

Con il 17 abbiamo costruito la coppia nel primo settore.

6^A Partita.

Perman. 33 12 14

1	4	7	10	13	16
4	7	10	13	16	1
7	10	13	16	1	4
10	13	16	1	4	7
13	16	1	4	7	10
16	1	4	7	10	13

10					
13					

19	22	25	28	31	34
22	25	28	31	34	19
25	28	31	34	19	22
28	31	34	19	22	25
31	34	19	22	25	28
34	19	22	25	28	31

31					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
12	34_1	-1			
14	13_1+ 16_1 31_1 34_1	-5	+12		+7

Ancora una vincita nel primo settore

7^A Partita.

Perman. 30 0 30 3 17 31 35

1	4	7	10	13	16
4	7	10	13	16	1
7	10	13	16	1	4
10	13	16	1	4	7
13	16	1	4	7	10
16	1	4	7	10	13

1					
16					

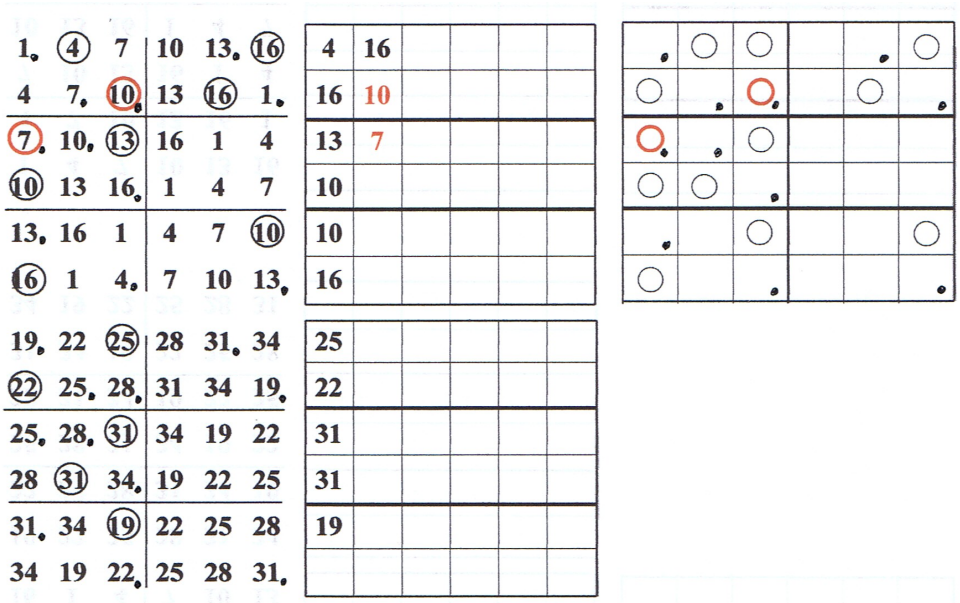
19	22	25	28	31	34
22	25	28	31	34	19
25	28	31	34	19	22
28	31	34	19	22	25
31	34	19	22	25	28
34	19	22	25	28	31

28					
28					
31					
34					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
0	31_1	-1			
30	31_1	-2			
3	7_1	-3			
17	4_1 13_1	-5			
31					
35	34_1+	-6	+12		+6

Con il 35 abbiamo costruito la coppia nel secondo settore.

8^A Partita.



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
17	7_1	-1			
25	31_1	-2			
24	25_1 28_1	-4			
31					
15	34_1	-5			
33	16_1 34_1	-7			
11	16_1	-8			
10					
18	13_1	-9			
18	1_2 13_2 31_2	-15			
21	7_2 10_2 1_2 31_2	-23			
10	7_3 10_3+ 1_3 22_3 31_3	-38	+36	-2	
9	7_1+ 10_1 22_1 31_1	-6	+12		+6

Con il 10 abbiamo costruito la coppia nel primo settore. La riduzione logica ci ha portato ad una mise di 3 pezzi per terzina e l'incasso ci ha lasciato esposti di 2 pezzi. Dato che a questo punto abbiamo iniziato da capo la riduzione logica fino ad uno scoperto di 36, abbiamo ricominciato a puntare mises di 1 pezzo per terzina. Con il 9 abbiamo costruito un'altra coppia nel secondo settore e chiuso la partita con 6 pezzi di utile. Abbiamo utilizzato 55 colpi della permanenza e ottenuto un utile totale di 55 pezzi.

Non è un gioco difficile. Basterà fare un po' d'attenzione alle attivazioni delle terzine da mettere in gioco. Non bisogna dimenticarsi di attivare, non solo la compagna nel settore dove entra il cerchio, ma anche la terzina corrispondente nell'altro schema. Poi per il puntamento basterà controllare i puntini che si trovano in corrispondenza con i **fronti di avanzamento** degli schemi di riferimento. In ogni caso vi rimando a quanto largamente trattato nel libro L'EVOLUZIONE FINALE dove questo tipo di giochi vengono spiegati fin dall'inizio. Comunque il gioco non è immune da forti esposizioni, dovute principalmente alle coincidenze dei cerchi e alla lunga maturazione con particolari tipi di permanenza.

NINO ZANTIFLORE