



Come ci ha insegnato Marigny, perché la produzione media delle figure sia corretta, dopo l'ultima singola formazione (qui la 7 int) si deve aggiungere quella che sta tra la successiva e tutte le altre sopra quest'ultima: la 9 int sta appunto come cerniera tra la 8 e tutte quelle al di sopra di 9. Se non si facesse così, il ventaglio delle figure sarebbe carente di diverse boules.

Abbiamo quindi **86 formazioni dispari**, che non perdono nulla, **contro 43 pari** che perdono 1 posta di quanto prima guadagnato. A Massa Pari, otteniamo da esse +129 pz in totale: 117 dai gr. dispari, solo 12 dai gr. pari. Ci rimangono le Serie che arrivano dopo una variazione non intermittente (**NNRRRRNNN.....**) = -128 pz. Se guardiamo solo alle due tipologie, Intermittenze e Serie, *senza conteggiare ciò che le segue*, si ha che:  
Le Intermittenze danno +171 pz  
Le Serie danno -128 pz + i 43 casi di -1 pz = -171 pz.

Apparentemente, parrebbe un nulla di fatto. Ma noi tagliamo via lunghe serie negative dopo intermittenza, saltandole nei 2/3 dei casi a piè pari. Ciò evita perdite protratte e crea invece quella alternanza delle tipologie di uscite che permette ad una buona montante di respirare, recuperare e camminare senza troppi sforzi. Si **frantuma lo Scarto in rate piccole**, più semplici da affrontare e vincere. *Questo era lo scopo.*

Insomma, i gruppi di Intermittenze –ad eccezione del gr. di 2 che fa pari – guadagnano sempre, chi più chi meno, mentre l'unica formazione con cui l'attacco perde davvero 1 posta senza guadagnare nulla è la contrapposizione di serie a catena; ad esempio **NNRRRRNNRRRNNNNNNNNRRRRNNNNRR** eccetera. Ma anche in tal caso non si spende più di 1 posta su ogni serie per quanto sia lunga, sia che queste contrapposizioni seriali siano costituite da serie di 2 sia che si tratti di serie di 20 boules l'una. Grazie al gioco di sospensione e di osservazione, questo attacco si distingue dall'usuale gioco sulle variazioni che, per tutta la serie, insegue speranzoso l'apparizione di una variazione spendendo pezzi in continuo. L'attacco **Vars non punta nulla mentre la serie si ripete e si allunga** quanto più le pare & piace. Ciò evita/limita i baratri dello Scarto, imponendo una calmierazione sulle oscillazioni del capitale. Allo stesso tempo si distingue dal gioco continuo sulle Intermittenze, ed è questo suo astenersi, questo "sacrificio", che ci risparmia le lunghe negative nei due casi.

## Differenziali, o meno

Questo nuovo tipo di attacco può essere attuato in Differenziale con montanti adatte, una su questo attacco e l'altra sul suo perfetto opposto (serie contrapposte), ma questo riguarda la sezione Sistemi.... Comunque, il VarS può giocarsi anche con una sola montante adatta (penso alla mia **Slide**). Organizzando l'attacco in contemporanea su più Chances ovviamente si gioca più del 33,2% delle boules: su due Ch.Semplici si copre il 66,4 % dei colpi visti, mentre tre attacchi arrivano al 99,6%. Oltretutto, giocare 3 Chances in contemporanea controlla l'oscillare del massaggio complessivo in Cassa Generale, e si può compensare una delle punte in difficoltà con l'andamento delle altre due.

## StrongSteff