

SISTEMA VarS di StrongSteff

Scelta della combinazione

le Chances Semplici

Momento di attacco

1) Attacco VarS tipico (vedi nel sito): osservando l'arrivo di una variazione, si gioca la variazione opposta. Si sospende il gioco dopo ogni puntata, e si rientra in fase di attesa & osservazione.

Esempio (le chances puntate sono sottolineate, quelle perse sono anche in minuscolo):

NNNNRNRNRNNRrRNRNnN

2) Se il VarS perde per 2 volte consecutive, entra in azione uno Scaglione in differenziale. Segno perdita: "o".

Manovra finanziaria

1) Il gioco-base è la **Slide** (senza riduzioni) in attacco VarS con scaletta iniziale 1.1.1.1. In scaletta, se una puntata persa supera di due la perdita scritta più alta, la si sdoppia in due cifre più basse (ad es. no a 2.2.4; si scrive invece: 2.2.2.2). Inoltre, non punta più del necessario a vincere i 4 pezzi programmati.

2) lo **Scaglione** in vincita, che entra in gioco dopo 2 perdite successive della Slide giocante da sola (segnate dagli "o" nello schema), gioca in opposizione ad essa e cade a zero non appena perde. Il 1° scaglione da 1 pezzo ha di solito 2 termini (3 se in scaletta ci sono solo perdite uguali ad 1 pezzo), mentre gli scaglioni successivi hanno 3 termini: +1+1/+2+2+2/+3+3+3/+4+4+4/..... eccetera.

3) RESET di attacco. Avviene: a) se lo Scaglione cade ma ha portato in vincita la cassa di attacco anche di 1 sol pezzo, oppure b) se la sola Slide è attiva e finisce la sua scaletta di cancellazione.

Ragioni di speranza nella vincita media del sistema – Lo Zero

Mentre la Slide vince gli scarti piccoli e medio-piccoli, l'intervento opportuno dello Scaglione origina dapprima una compressione di puntata al differenziale sfruttando gli scarti medi, poi – se lo scarto si allunga – aumenta & vince le puntate in quanto prende il sopravvento sulla Slide superandola nel massaggio.

Perciò, il sistema non offre molto il fianco alla tassa dello Zero, e possiamo pagarla senza attuare contro-misure: si ripete la puntata e si controlla che succede dopo che le nostre fiches sono andate in prigione.

Caratteristiche del sistema:

Tipologia: movenze nelle Chances: la Slide sulle intermittenze, lo Scaglione sulla contrapposizione seriale

Combinazione: Chances Semplici

Momento di attacco: variazione dopo fase di osservazione, lo Scaglione attacca dopo 2 perdite Slide

Manovra finanziaria: Slide di base, e Scaglione particolare in vincita dopo 2 perdite della Slide

Numeri totali: 36

Pezzi in gioco: masse variabili, contenute in perdita e maggiori in vincita per via dello Scaglione

Vincita massima: varia, dipendendo dalla Permanenza

Rendimento: in media almeno il 7-8% dei colpi visti

Esempio di gioco con note

102 boules **Manque e Passe Montecarlo 10-11/7/1971**. Lo \emptyset si conta solo in tassa dell'1,35% sulle masse puntate

("Scagl"= lo Scaglione, "≠le"= il Differenziale, "\$Attk"= la Cassa di attacco, "Acq"= l'Acquisito. "Vg"= il volume di gioco)

n°c.	mq/Ps	Slide	scaletta	Scagl	≠le	ŞAttk	Acq	Vg	Note
1	22		1.1.1.1 iniziali						
2	25								
3	30								
4	12								
5	12	1-	1.1.1.1.1	o		-1		1	gli "o" contano le perdite di
6	36								Slide giocante da sola
7	8	1F+	1.1.1.1	---		0		2	F= forzata a massa pari
8	29								
9	24	2-	1.1.1.1.2	o		-2		4	dopo un -1, un +1 accende la
10	14								somma dei termini in scaletta
11	27	2F+	1.1.1.1	---		0		6	
12	10								
13	34	2+	1.1			+2		8	
14	16								
15	34	2+	-----			+4	4	10	
16	26		1.1.1.1 iniziali						
17	23								
18	8								
19	0								
20	34	1+	(1.1.1.1)			+1		11	i +1 iniziali sono fuori-scaletta
21	27								
22	20								
23	9								
24	7	1-	1.1.1.1.1	o		0		12	
25	22								
26	23	1F-	1.1.1.1.1.1	oo		-1		13	"oo"= la soglia x lo Scaglione
27	9								
28	3	1F-	1.1.1.1.1.1.1	1+	--	"		"	Intervento dello Scaglione
29	12								
30	20								
31	28	1F-	1.1.1.1.1.1.1.1	1+	--	"		"	
32	32								
33	22								
34	5								
35	10	1F-	1.1.1.1.1.1.1.1.1	1+	--	"		"	1° scaglione è a 3 termini (in
36	8								scaletta ci sono solo "1")
37	3								
38	25								
39	22	1F-	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	2+	+1	0		14	
40	10								
41	16	1F-	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	2+	+1	+1		15	
42	14								
43	17								
44	0								
45	28								
46	30	1F-	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	2+	+1	+2		16	
47	16								
48	6	1F-	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	3+	+2	+4		18	
49	18								
50	29								
51	31	1F-		3+	+2	+6		20	

52	32								
53	20								
54	12								
55	20	1F+	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	3-	-2	+4	8	22	si resetta secondo Regole
56	1		1.1.1.1 iniziali						
57	26								
58	28	1F-	1.1.1.1.1	o		-1		23	
59	26								
60	2								
61	31	1F+	1.1.1.1	---		0		24	La coppia -1/+1 innesca la montante
62	5								
63	14	2-	1.1.1.1.2	o		-2		26	
64	20								
65	0								
66	19	2F-	1.1.1.1.2.2	oo		-4		28	
67	2								
68	17	2F-	1.1.1.1.2.2.2	1+	1-	-5		29	
69	17								
70	12								
71	22								
72	20	2F-	1.1.1.1.2.2.2.2	1+	1-	-6		30	1° scaglione è a 2 termini (vi sono "2" in scaletta)
73	1								
74	15	2F-	1.1.1.1.2.2.2.2.2	2+	---	"			
75	29								
76	24	2F-	1.1.1.1.2.2.2.2.2.2	2+	---	"			
77	1								
78	25	2F+	1.1.1.1.2.2.2.2.2	2-	---	"			Lo scaglione si ferma qui
79	2			---					
80	18	3-	1.1.1.1.2.2.2.2.2.3	o		-9		33	
81	20								
82	27	3F-	1.1.1.1.2.2.2.2.2.3.3	oo		-12		36	Nuova soglia x lo scaglione
83	14								
84	19	3F+	1.1.1.1.2.2.2.2.2.3	1-	2+	-10		38	
85	28			---					
86	30								
87	17								
88	34	4+	1.1.1.2.2.2.2.2			-6		42	
89	23								
90	3								
91	36	3+	1.1.2.2.2.2			-3		45	
92	28								
93	15								
94	20	3+	1.2.2.2			0		48	
95	18								
96	36	3+	2.2			+3		51	
97	3								
98	6	1-*	2.2.1	o		+2		52	*= ridotta x vincere 4 pz
99	26								
100	12	1F+	2.2	---		+3		53	
1	36								INIZIO giornata 11/07/71
2	3	1+*				+4	+12	54	

Risultato= +12-tassa= **+11,271** (l'11,05%), **max punt 4, max sk attacco -12 , max sk totale -3 , maxcapimp atk 14.**

Contributo Scaglione:

a) pezzi risparmiati da perdita= 8 (al 55° tiro) + 3 (al 84°)= 11 pz

b) pezzi vinti= 5 (al 55°)

Commento - La saltuaria povertà di intermittenze, che poteva alzare molto lo scarto negativo, è stata controbattuta con efficienza dallo Scaglione protettivo in vincita. Vi fossero state più intermittenze, sarebbe bastata la Slide a farci vincere. Un ottimo risultato si sarebbe potuto ottenere anche usando una Olandese modificata + lo Scaglione.

StrongSteff