

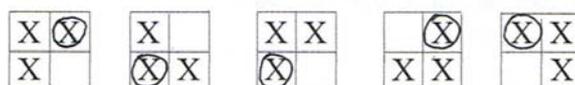
SISTEMA C.S. F2 – AL 3° PERFETTO
(Chances Semplici – Figure di 2 – Al 3° perfetto)
 Di NINO ZANTIFLORE

Questo primo sistema da l'inizio alla pubblicazione di una serie di studi sulle Chances Semplici. Inizia, quindi, un percorso cronologico che riguarda una particolare evoluzione sul modo di affrontare i possibili sviluppi di disegni, configurazioni, o risultati, concernenti le *figure* di queste tipo di Chances.

Non vi è la pretesa che i sistemi qui esposti siano sempre vincenti. A mio avviso costituiscono soltanto un'interessante condivisione di quanto ottenuto nei miei ultimi studi. Se saranno studiati, e anche modificati e migliorati, avrò raggiunto lo scopo di quanto mi ero ripromesso: dare un mio spunto personale a tutti gli studiosi, appassionati di un così vasto settore della ludologia italiana.

Il sistema base di questo primo studio consiste nell'ottenere una rappresentazione grafica del “terzo perfetto” da una successione delle quattro “figure di 2” derivanti da una Chances Semplice.

Le figure sono inserite in uno schema quadrato, costituito da quattro posizioni, e la loro configurazione “perfetta”, cioè tendenziale, dovrebbe manifestarsi con tre presenze, un doppione, e un'assenza. Eccone alcuni esempi.



Dove la X sta per una figura, la X cerchiata sta per un doppione (figura uguale uscita due volte), e il vuoto indica la figura mancante (sottratta dal doppione).

A questo punto non ci rimane che costruire lo schema chiamandolo “predefinito vuoto”, perché ogni figura di 2 avrà la sua posizione già prestabilita all'interno dello schema inizialmente vuoto. Così ogni figura, numerata dall'1 al 4, alla sua uscita, sarà collocata nella proprio posizione.



E cioè la figura RR sarà posta al n° 1, la figura RN al n°2, la NN al n° 3, e la NR al n° 4. Per esemplificazione inseriamo quattro cicli di quattro figure in altrettanti schemi.

Perman.	14 17	3 32	16 24	29 23	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>.</td><td>4.</td></tr></table>	1	2	.	4.	3° perfetto.
1	2									
.	4.									
R/N	RN	RR	RN	NR						
N° Fig.	2	1	2	4						
Perman.	27 32	20 10	17 30	28 13	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>1.</td><td></td></tr><tr><td>3.</td><td>4.</td></tr></table>	1.		3.	4.	3° perfetto.
1.										
3.	4.									
R/N	RR	NN	NR	NN						
N° Fig.	1	3	4	3						
Perman.	23 6	3 28	9 8	27 9	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	1	2			Parità fra presenti e mancanti.
1	2									
R/N	RN	RN	RN	RR						
N° Fig.	2	2	2	1						
Perman.	21 25	30 10	30 31	21 34	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>.</td><td>.</td></tr></table>	1	2	.	.	Parità fra presenti e mancanti.
1	2									
.	.									
R/N	RR	RN	RN	RR						
N° Fig.	1	2	2	1						

In una ipotetica ricerca del 3° perfetto, le posizioni con il puntino sono quelle che entrano in gioco durante la maturazione dello schema.

Come si vede, il semplice inserimento della permanenza negli schemi può dare luogo a risultati diversi da quelli prospettati dalla tendenza. Ciò è dovuto principalmente alla brevità del ciclo (otto boules).

Considerando, quindi, la possibile aleatorietà dei risultati, ho inserito nel gioco alcune modifiche “arbitrarie” che possono permetterci di non subire passivamente eventuali andamenti contrari alla tendenza.

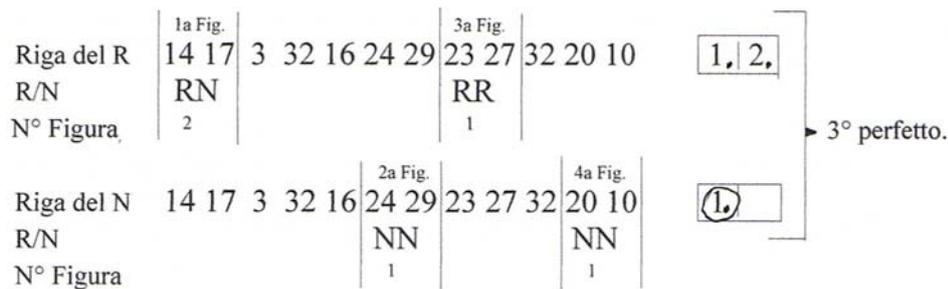
1° Accorgimento: inserimento a “**INIZIALE OBBLIGATA**”.

Osservando gli esempi riportati, si sarà notato che le figure possono concentrarsi su una singola riga (anche tutte quattro) lasciando completamente vuota l'altra. Nel caso di uno stallo prolungato, l'effetto che si ottiene in un qualsiasi gioco di allargamento è una progressiva esposizione economica. Ciò accade perché le figure di una Chance Semplice (di qualunque lunghezza) hanno iniziali sia di un segno che dell'altro (R/N, P/D, P/M). Se prese, quindi, nella loro interezza la zona di destino è sempre indeterminata. Come possiamo obbligare la Chance a darci, invece, uno sviluppo equamente distribuito nei due (in questo caso) settori dello schema? La risposta è ovvia. Se accettiamo alternativamente le figure inizianti a R come prima figura da inserire nello schema, quelle a N come seconda figura e così via, otterremo un inserimento alternato, dove i simboli che contraddistinguono le figure saranno soltanto 1 e 2, sia a iniziale R, sia a iniziale N. E cioè:

$$RR = 1; \quad RN = 2; \quad NN = 1; \quad NR = 2.$$

A questo punto nasce un nuovo tipo di Chance che chiamerò “**Semichance**”, costituita da un solo segno, e in grado di formare, a sua volta, figure di qualsiasi lunghezza. In pratica non c'è nulla di nuovo. Non facciamo altro che dividere le figure di una qualsiasi lunghezza in due gruppi, a seconda della loro iniziale.

Proviamo ad inserire, con la nostra permanenza, quattro figure di 2 a R/N, in uno schema quadrato, utilizzando questa tecnica.



Come si sarà notato, ho inserito la prima figura con il 14 (R) perché la prima riga contiene le figure a R; l'inserimento della seconda figura (riga del N) è avvenuto, dopo aver lasciato sfilare i numeri rossi 3 32 16, col 24 (N). Per la terza figura siamo ritornati alla riga del R col 23. Per la quarta figura, nella riga del N, abbiamo lasciato sfilare il 32 e inserito il 20. Naturalmente il numero che completa una figura in inserimento non andrà a inquinare la riga della figura a iniziale contraria (nella riga opposta). Ciò costituirebbe un diverso modo d'inserimento.

2° Accorgimento: “**PREPUNTATA CONTRARIA**”.

E' chiaro che con l'inserimento alternato abbiamo risolto soltanto la metà del problema. Basteranno poche sperimentazioni per accorgersi che anche questo accorgimento è soggetto a periodi di stallo, in cui la parità o il calore appaiono ripetutamente.



Ho attuato allora questo accorgimento, che si dovrà fare soltanto se la situazione economica è in negativo, e che consiste nell'effettuare una puntata sul colore contrario dell'iniziale di competenza. Se ad esempio abbiamo perso la puntata per la figura RR (sarà uscito RN), non aspetteremo un N per formare la nuova figura; punteremo invece subito sul R (colore contrario dell'iniziale della figura di competenza) e continueremo a farlo finché non uscirà il N (di competenza) o non avremo ottenuto il pareggio o un utile nella situazione economica.

Esempio:

Perman.	RR 1	NR 2	RN 2	NN 1	← GIOCO A R.
Riga del R	RR	NR	1 2		
Riga del N	NR	NN	1 2		1R -

Abbiamo puntato un pezzo a R per il terzo perfetto (finale della fig. 2N = NR) ma è uscito il N. Chiudo la partita ed effettuo la “*prepuntata contraria*” sulla riga del R nel nuovo schema. Perciò “*prepunto*” a N.

Perman.	RN 2			
Riga del R	RN		2	2N -
Riga del N				

Al primo termine esce R e perdo perché è il colore di competenza. Annoto la figura con il colore della successiva sortita ed eseguo una nuova prepuntata contraria sulla riga del N, prepuntando a R.

Perman.	RN 2	R	← Prepuntata a R	
Riga del R	RN		2	
Riga del N				3R + (parità)

Esce R e vinco, pareggiando l’esposizione (montante D’Alembert). A questo punto posso continuare la prepuntata da un pezzo, oppure continuare l’inserimento normale nello schema aspettando un N, senza prepuntare perché non sono in passivo. Consiglio, infatti, che, non appena si raggiunge l’utile di un pezzo, o la parità economica della partita, si debba ricominciare la montante D’Alembert da capo, ripartendo da un pezzo. E’ preferibile che l’esposizione rimanga più bassa possibile.

Questo accorgimento ci permetterà di limitare le uscite negative ad un colpo solo e di sfruttare le sequenze positive fino all’eventuale conseguimento di un utile, fino alla parità, o fino all’uscita del colore di competenza.

Eseguiamo una prova con la nostra permanenza tratta da “*Casino Cronache*” del 1981 n°10.

Permanenza

14 17	RIGA DEL R	14 17	2	1 ^a figura, inserita a R
3 32 16 24 29	" " N	14 17 24 29	2 1	2 ^a figura, inserita a N
23 27	RIGA DEL R	14 17 23 27	1 2 1.	3 ^a figura, inserita a R. Si giocherà la figura 1 a N (NN) per il terzo perfetto.
32 20 10	" " N	14 17 23 27 24 29 20 10	1 2 1.	1 N + 1

Abbiamo lasciato sfilare il 32 e con il 20 si è aperto il gioco per la figura NN. Con l’uscita del 10 abbiamo completato la figura NN e cioè la n°1, che ha doppiato, realizzando il terzo perfetto. Proseguiamo con una successiva partita.

17 30 28	R 30 28	N		<input type="text" value="2"/>	1 ^a figura, a R
13 23	R 30 28	N 13 23		<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="2"/>	2 ^a figura, a N
6 3 28	R 30 28	N 13 23	3 28	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="2"/>	3 ^a figura, a R. Avendo doppiato la figura RN si giocherà per la figura NN sulla riga sotto.
9 8 27	R 30 28	N 13 23	3 28	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="2"/>	4 ^a figura, a N

Abbiamo perso perché è uscita la figura NR (n°2) anziché la NN (n°1).

Chiudiamo la partita e ne incominciamo un'altra, facendo però la prepuntata contraria sulla riga del R, puntando a N.

9 21	R 9 21	N		<input type="text" value="1"/>	2 _N - ⊖ Perdiamo perché esce il 9 (colore di competenza). Completiamo la figura col 21.
--------	----------	---	--	--------------------------------	--

Passiamo alla riga del N prepuntando a R.

0 25 30	R 9 21	N		<input type="text" value="1"/>	3 _R + ⊕
-----------	----------	---	--	--------------------------------	--------------------

Escono lo zero e poi il 25 che libera la puntata. Poi esce il 30 che ci fa pareggiare l'esposizione. A questo punto si può ricominciare la D'Alembert dall'inizio con una prepuntata da un pezzo a R.

10	R 9 21	N 10		<input type="text" value="1"/>	1 _R - ⊖ Esce il 10 (di competenza) che ci fa perdere.
----	----------	--------	--	--------------------------------	--

Completiamo la figura e puntiamo 2 pezzi in prepuntata a N, perché andiamo sulla riga del R.

10 30	R 9 21	N 10 30		<input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>	2 _N + ⊕ Esce il 31 che chiude la partita con un utile di 1.
---------	----------	-----------	--	--	--

A questo punto si può proseguire con l'inserimento del sistema base senza prepuntate.

Vediamo ora il terzo accorgimento, che renderà ancora più incalzanti gli attacchi e produrrà deviazioni da linee di condotta prestabilite, che porterebbero inevitabilmente a persistenti negatività.

3° Accorgimento: "RIPETIZIONE DELLA PUNTATA PERDENTE".

Questo accorgimento dovrà essere messo in atto esclusivamente dopo una "prepuntata" perdente. Esso consiste nel ripetere, con una mise del termine superiore della montante D'Alembert, la puntata allo stesso colore. Se per esempio, nella riga del R abbiamo prepuntato il N e invece è uscito proprio il R, durante il completamento della figura, ripunteremo un'altra volta il N.

R N	R R	N N		<input type="text" value="2"/>	1 _N - 2 _N + ⊖
-------	-------	-------	--	--------------------------------	-------------------------------------

Abbiamo perso il primo colpo (un pezzo a N) ma, invece di aspettare il completamento della figura senza puntare, abbiamo ripetuto la puntata (due pezzi a N), vincendo al di fuori dello schema previsto e al di fuori della maturazione del gioco.

Ecco una plausibile spiegazione sullo scopo di questi tre accorgimenti.

- 1°) **INIZIALE OBBLIGATA:** Suddividendo gli inserimenti delle figure (due a R e due a N), in modo alternato, si eviterà più facilmente lo stazionamento prolungato in una riga o nell'altra.
- 2°) **PREPUNTATA CONTRARIA:** Puntando sul colore opposto a quello della riga di competenza si possono sfruttare filotti vincenti nel caso vi sia un'esposizione da recuperare, mentre si subisce un solo colpo perdente nel caso esca il colore di competenza.

5ª Partita. Perman.: 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20

R	7	13	9	9	1	2	2N+	⊕											
N	22	34	31	20	1	2.			1R-										

Vinco col 33 in prepuntata. Perdo col 20 (cercavo la figura 2 NR)

6ª Partita. Perman.: 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15

R	27	18	30	23	1	2	2N-3N-	2N-3N-											
N	4	34	11	15	1.	2	4R+3R-4R+	4R+3R+⊕	1N+⊕										

Dopo lo 0 perdo in prepuntata col 27 e in ripetizione col 18.

Vinco con l'1 in prepuntata e perdo col 4 sempre in prepuntata. Vinco col 34 in ripetizione e perdo col 30 in prepuntata. Vinco col 14 in prepuntata e ancora col 12. Ottengo l'utile di un pezzo e proseguo l'inserimento senza puntare. Vinco col 15 per il gioco base (terzo perfetto).

7ª Partita. Perman.: 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6

R	30	10	23	18	1	2													
N	10	18	33	6	1	2.			1R-										

Perdo col 6 (NN), cercavo la figura NR.

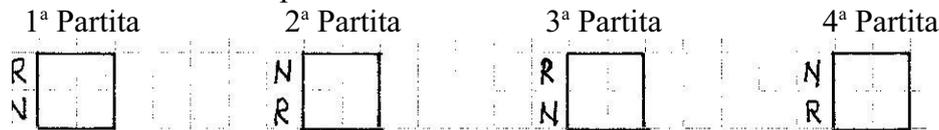
Perman.: 5 17 7

R	5	17			2	2N-3N+	⊖												
N						1R+	⊕												

Perdo in prepuntata col 5 e vinco in ripetizione col 17. Vinco in prepuntata col 7 con l'utile di 1.

Chiudiamo la giornata con un utile di 7 pezzi.

Per finire vediamo la situazione più pericolosa che potrebbe presentarsi nel corso del gioco e che potrebbe portare a un'esposizione più elevata della norma. Poiché ogni partita comincia con la riga del R, può accadere che, persa la puntata sulla conclusione della partita precedente, all'inizio della nuova partita, si presenti un'uscita prolungata di due R alternati a due N. Infatti, perso il colpo finale di una partita, eseguiremo sempre una prepuntata a N e, perdendo, una ripetizione di puntata a N. Perdendo ancora faremo una nuova prepuntata a R e, perdendo, una ripetizione a R; e così via. Se l'alternanza dei due colori in coppia dovesse continuare a lungo, si potrebbe arrivare a subire esposizioni oltre la normalità. Un accorgimento per limitare questa possibilità potrebbe essere quello di alternare partite inizianti a R con partite inizianti a N.



In questo modo dimezzeremmo la possibilità di incappare nell'unica figura contraria ai due accorgimenti messi in atto durante la costruzione del gioco base.

Analisi del gioco.

Il gioco base consiste nel ricercare un *disegno tendenziale*, che dovrebbe formarsi in una successione di quattro figure di 2 di una Chance Semplice. Con il termine *tendenziale* intendo dire che, in base alla legge del terzo, considerato un certo quantitativo di eventi, la maggioranza di essi dovrebbe dare la configurazione prospettata. Anche se la tendenza nei grandi numeri viene rispettata, vi sono pur sempre dei periodi, anche non brevi, in cui i singoli risultati non rispecchiano la media. Per sopperire a quelle manifestazioni di scarto ho escogitato gli accorgimenti su esposti, il cui esito, però, non sempre può tornare a nostro vantaggio. E' un po' un'arma a doppio taglio con la quale, a volte, il particolare tipo di permanenza (frammentato) non ci permette di trarre un tangibile vantaggio. Del resto, il non uso di quegli accorgimenti ci lascierebbe scoperti per gli effetti della legge sulla distribuzione delle figure che, inesorabile, colpisce chi ricerca una configurazione sempre uguale. E' chiaro, infatti, che chi percorre una linea logica, immutabile nel tempo, prima o poi incapperà in una serie di sortite negative, contrarie al disegno ricercato.

Per ultimo debbo rilevare che non so se la montante D'Alembert sia la più adatta a questo tipo di gioco. Non essendo esperto in questo settore (anche se essenziale) ho preso quella che mi è sembrata la più nota. Lascio un miglior giudizio agli esperti.

Vediamo ora lo sviluppo della stessa permanenza giocando sulle chances P/D e M/P.

GIOCO A P/D.

Numeri non
di competenza Perman. P/D 1ª Passata 2ª Passata

		P	14 17 16 24	1 2		
		D	3 32 29 23	1 2.		1P-
27		P	32 20 28 13	1 2	2D+ (+)	
10		D	17 30 23 6	(2)		1P+ (+)
3	21 0 25	P	28 9 30 10	1 2		
8	30	D	27 9 31 21	(1)		1D+ (+)
		P	34 16 24 4	(1)		
	34	D	13 7 13 1	(1)		1P-
11	17	P	18 10 28 16	(1)	2D+ (+)	
0		D	33 32 33 7	1, 2		1D+ (+)
13	23	P	32 27 18 32	1 2		
22 34		D	9 9 27 36	1, 2		1D-
19 31		P	20 27 34 30	1 2	2D+ (+)	
18	1	D	1 4 23 14	(2)		1P+ (+)
		P	12 11 22 24	1 2		
	30 10	D	15 6 3 36	(2)		1P+ (+)
5	33	P	10 18 6 5	1 2		
6		D	23 18 17 7	1 2.		1P-
3		P			2D+ (+)	
		D				

GIOCO A M/P.

Perman. M/P 1ª Passata 2ª Passata

24 29 23 27 32 20		M	14 17 10 17	(1)		
3		P	32 16 30 28	1, 2		1P+ (+)
		M	13 23 8 27	(2)		
6 3	9	P	28 9 21 30	1, 2		1P+ (+)
	34	M	10 30 16 13	1 2		
	7	P	31 21 24 4	1, 2		1P-
34		M	13 1 17 28	1 2	2P+ (+)	
11 18 10 0	16	P	33 32 33 7	1, 2		1P-
	34	M	13 32 9 9	1 2	2P-3P+ (-)	
		P	27 22 23 18	(2)		1M+ (+)
32 27 36 19 31 20 27 23		M	18 1 14 12	(1)		
4	11 15 6	P	34 30 22 24	(1)		1M-
30		M	10 3 10 18	(1)	2P+ (+)	
	6	P	36 5 23 18	(2)		1P-
33	121	M	6 5 17 33	1 2	2P+ (+)	
17 7 3	12 14	P	21 33 30 30	(1)		AP LIBERO

La vincita totale per i tre giochi è stata di 22 pezzi, con un'esposizione massima di 13 nella partita a R/N.

Una volta raggiunta una certa dimestichezza, si potrà eseguire il gioco contemporaneamente sulle tre chances. Tutte le innumerevoli sperimentazioni teoriche, e le poche partite reali al tavolo verde, hanno sempre prodotto un utile. Certamente l'esposizione che si può raggiungere non è sempre così bassa come nell'esempio esposto. Personalmente non ho mai avuto bisogno di più di 300 pezzi per chiudere la giornata comunque vincente.

La permanenza utilizzata è reperibile nei concetti di base "LA LEGGE DEL TERZO".

NINO ZANTIFLORE