

SÍ, VA MÁS...!

EL SISTEMA PROPIAMENTE DICHO

El sistema, juego o método consta de dos partes: una que llamaremos **JUEGO PERMANENTE** y otra que caracterizaremos como **JUEGO DE RECUPERACIÓN**.

El primero se realiza jugando a caballo de docenas una cantidad fija (dos UNIDADES), durante 38 bolas ininterrumpidas. Es decir que aquí no hay progresión alguna, se juega la misma cantidad de todos los tiros sea que se gane o pierda en cada uno de ellos.

El segundo (juego de recuperación) se juega solamente para recuperar cada unidad que se pierda en el juego permanente. Se apuesta también a caballo de docenas, pero realizando progresiones de ser necesario.

Dijimos que tanto el Juego Permanente como el de Recuperación se realizan apostando a caballo de docenas, pero debemos aclarar que los criterios para hacer las respectivas posturas es distinto (ver artículos 1° a 6° y 7° a 10° respectivamente del REGLAMENTO DEL SISTEMA).

Si bien se trata de un solo juego combinado, por razones didácticas, los explicaremos por separado como si se tratara de dos juegos distintos.

Nuestro método puede y debe realizarlo un solo jugador.

PUEDE por que lo hemos verificado en la práctica de las salas de juego y **DEBE** porque las reglamentaciones legales no permiten las asociaciones de jugadores.

La tarjeta de control también es única (Fig. 10), y tiene una importancia fundamental en la comprensión y aplicación de nuestro sistema, por eso dedicaremos a continuación unas líneas para describirla físicamente y explicar cómo funciona.

TARJETA DE CONTROL

Cumple dos funciones. Una es que nos permite controlar, en cada jugada, qué número ha salido, a qué docena pertenece ese número y cuál es el saldo parcial de la jugada y cuál es el saldo total después de varias bolas.

La otra función que cumple es la de *indicador de posturas*, muy especialmente en el llamado Juego Permanente.

Descripción y explicación sobre cada una de sus columnas

La primera columna de la izquierda nos señala a que jugada pertenecen los demás ítems (Nº, Doc., posturas, y saldos).

La segunda, siempre partiendo de la izquierda, nos permite anotar el número que ha salido en cada jugada, tiro o bola.

La tercera columna nos permite anotar la docena a que pertenece ese número.

Luego viene el sector para Juego Permanente. Aquí nos detendremos más pues es fundamental su correcto manejo para entender y aplicar el sistema. En él anotamos las posturas que hacemos (con el símbolo O) o si ganamos (con el símbolo ⊙) o perdemos (con el símbolo ⊗). Además según hayamos ganado o perdido dibujaremos debajo de cada símbolo una flechita vertical u oblicua (↓ ↘) que nos indicará donde debemos colocar las fichas en la próxima jugada. En síntesis esa es la función del sector de juego permanente: anotar la postura que hicimos, registrar si ganamos o perdimos e indicar, para el próximo tiro, donde debemos colocar nuestras fichas.

El indicador izquierdo tiene dos columnas 1\2 2\3 y el indicador derecho otras dos 2\3 y 1\2.

Como ya sabemos el símbolo 1\2 significa postura a caballo de 1ra. y 2da. docena y el símbolo 2\3 postura a caballo de 2da. y 3ra. docena.

Como siempre, se comienza el juego permanente apostando una unidad a caballo de 1\2 y otra unidad a caballo de 2\3 (ver figuras 11 y 12) y el criterio para la próxima postura es que “el que gana repite la jugada” y el “que pierde cambia” (ver Fig. 11 y 12), ha sido necesario hacer dos columnas distintas en cada indicador (1\2 2\3 en el izquierdo y 2\3 y 1\2 en el indicador derecho) para poder dirigir las flechitas indicadoras hacia un lado u otro según corresponda, dentro de cada indicador.

SÍMBOLOS Y TARJETA DE CONTROL

Los símbolos y abreviaturas que usaremos en este libro y, especialmente, en las tarjetas de control, son los siguientes:

Jda.:	Jugada
Nº:	Número
Col.:	Columna
Doc.:	Docena
1\2:	Primera y segunda (docena)
2\3:	Segunda y tercera (docena)
1\3:	Primera y tercera (docena)
↓ ↘ ✓	Indica el lugar de la próxima postura
○	Ficha (s) apostada (s)
⊖	Postura perdida
⊕	Postura ganada
⊗	Postura recuperada
Pos.:	Postura
Gan.:	Ganancia
Pér.:	Pérdida
Sal. P.:	Saldo parcial
Sal. T.:	Saldo total

Aclaración sobre algunos símbolos y abreviaturas

- Jda.: En una serie ininterrumpida de bolas (o tiros) nos indica el orden de salida de un determinado número.
- Nº: Nos indica qué número o pleno ha salido en cada jugada.
- Col.: Nos indica a qué columna pertenece el número que ha salido (1ª, 2ª. o 3ª.).
- Doc.: Nos indica a que docena pertenece el número que ha salido.
- ↓ ✓ ↘ La usamos esencialmente en nuestra ficha de control (o tarjeta de control) para señalar donde realizaremos la postura en la próxima jugada (es decir todo a 1\2 ó a 2\3, o bien la mitad a 1\2 y la otra mitad a 2\3).
- Al realizar la postura en el paño, anotamos con este símbolo que lo hemos hecho.
- ⊕ Ficha o unidad ganada.
- ⊖ Ficha o unidad perdida.
- Pos.: Indica el total de fichas o unidades apostadas en una jugada determinada.
- Pér.: Indica la cantidad de fichas o unidades perdidas en una jugada determinada.
- Sal. P.: Indica el saldo parcial de la jugada. Puede ser negativo o positivo. Para distinguir le antepone el signo (-) cuando es negativo y si es positivo no antepone ningún signo.
- Sal. T.: Nos indica nuestras ganancias o pérdidas después de varias jugadas. El saldo puede ser positivo o negativo y lo calificamos de la forma explicada en el párrafo anterior.

TARJETAS DE CONTROL

Hemos ideado una tarjeta para nuestro sistema. Llevándola correctamente nos permite saber en cualquier momento dos cosas fundamentales para cualquier jugador:

- 1) Cómo debemos jugar en la próxima bola;
- 2) Cuáles son nuestras ganancias o pérdidas.

Aquellos que hayan concurrido a las salas de Casino sabrán muy bien acerca de los múltiples factores (aglomeración, ruidos, interrupciones de terceros, etc.) que conspiran para que el jugador se equivoque y distraiga su atención. De ahí la importancia de llevar un sistema claro y sencillo de control.

En la figura 10 veremos una tarjeta de control en blanco, y en la figura 11 otra con algunas anotaciones a título de ejemplo (ver también fig. 32).

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES		6 UNIDADES		18 UNIDADES		54 UNIDADES	

FIGURA 10. TARJETA DE CONTROL

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	25	3										
2	24	2										
3	6	1	⊙↓		↘							
4												
5												
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES		6 UNIDADES		18 UNIDADES		54 UNIDADES	

FIGURA 11.

NOTA: Obsérvese que una de las unidades se anota en uno de los indicadores y la otra unidad en el otro. (1\2 en el de la izquierda y 2\3 en de la derecha. Al salir el 6 gana la postura de 1\2 y pierde la de 2\3. Como el que gana repite, el que pierde cambia; sacamos una flecha de 1\2 hacia 1\2 y de 2\3 hacia 1\2. Por lo tanto en la jugada N° 4 deberemos apostar las dos unidades a caballo de 1\2 docenas, y lo registraríamos en la tarjeta de control de la siguiente manera.

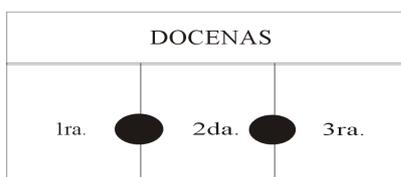


FIGURA 12.

Así se efectuó la postura de la jugada N° 3 (fig. 11) en el paño.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	25	3										
2	24	2										
3	6	1	⊙↓		⊠↘							
4			○			○						
5												
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2	6	18	54				
					UNIDADES	UNIDADES	UNIDADES	UNIDADES				

NOTA: Obsérvese que los símbolos están ideados de tal manera que se los puede transformar rápidamente. Si el de postura: ○ se convirtió en ganancia le agregamos un punto negro: ⊙; si se convirtió en pérdida lo rellenamos con tinta y lo cruzamos con dos líneas: ⊠; más adelante veremos que si esa pérdida se recupera basta rodearlo con un círculo: ⊗.

En esta primera parte, entonces, hemos descripto el sistema en forma somera y explicado el uso de la tarjeta de control.

A continuación explicaremos en detalle las reglas de juego necesarias para poder aplicar el sistema.

REGLAMENTO DEL SISTEMA

En cada artículo del Reglamento remitiremos a un gráfico que muestra cómo debe ser la postura en el paño en el paño y cómo se realiza la anotación en la tarjeta de control.

ARTÍCULO I.

Después de esperar dos jugadas sin apostar se debe comenzar el juego apostando una unidad a caballo de primera y segunda docena y otra unidad a caballo de segunda y tercera docena (ver Fig. 18 y 19).

ARTÍCULO II.

Si sale la segunda docena repetiremos la postura tantas veces como se repita la segunda docena. (ver Fig. 20). Esto es válido sólo cuando se ha comenzado el juego, porque después de producida una pérdida (⊠) Es de estricta aplicación el ARTÍCULO IV, en el sentido que si ganamos en ambos indicadores (izquierdo y derecho) uno de ellos repetirá la jugada y el otro cambiará indefectiblemente la postura (ver Fig. 21).

ARTÍCULO III.

Cuando se pierde con una de las unidades apostadas y se gana con la otra, repite la postura el que gana y la cambia el que pierde (sería el caso de que hayamos apostado una unidad a caballo de 1ra. y 2da. docena y sale un número de la 3ra. docena o de la 1ra., ver Fig. 22).

ARTÍCULO IV.

Cuando han ganado las dos unidades apostadas (una en cada indicador) la regla para determinar la próxima jugada es: La unidad de la tarjeta de control que arriba tenga una flechita vertical, sacará otra flechita vertical debajo indicando que repite la postura, y la unidad que arriba tenga una flechita oblicua sacará otra flechita oblicua debajo indicando que cambia la postura (ver Fig. 23).

ARTÍCULO V.

Cuando se han perdido las dos unidades apostadas, se aplica la misma regla que la establecida en el Artículo IV: El símbolo que arriba tiene flechita vertical genera otra flechita vertical y el que arriba tiene flechita oblicua genera debajo otra flechita oblicua (ver Fig. 24).

ARTÍCULO VI.

Si sale un cero perderemos en ambos indicadores y para la próxima jugada repetimos las mismas posturas, pues esa jugada se considera inexistente o neutra (ver Fig. 25).

ARTÍCULO VII.

Sin dejar de realizar el Juego permanente, durante 38 bolas consecutivas, se debe efectuar el juego de recuperación cada vez que en el juego permanente tengamos una o dos unidades perdidas. (caso de los Artículos III y V de este Reglamento). Dicho juego de recuperación se realiza al solo efecto de recuperar las unidades perdidas (para indicar que la unidad perdida ha sido recuperada la rodeamos con un círculo ⊗).

ARTÍCULO VIII.

Las unidades perdidas en juego permanente se recuperan de a una por vez y ordenadamente. Vale decir que terminada la recuperación de una unidad (que puede requerir más de una jugada o bola) comenzaremos con la que le sigue en orden de aparición, aunque en el interin se hayan producido varias pérdidas más (ver Fig. 26).

ARTÍCULO IX.

El juego de Recuperación se realiza apostando dos unidades a caballo de la última DOCENA y de la más atrasada; si se pierden, 6 unidades en la misma forma; si se pierden, 18 unidades en la misma forma y por último 54 unidades también a la última docena y a la más atrasada (ver Fig. 26).

ARTÍCULO X.

Última docena es aquella que ha aparecido en la última jugada anterior a la de nuestra postura.

La docena más atrasada es aquella que no ha aparecido en las tres últimas bolas o, que habiendo aparecido, lo hizo en primer lugar (ver Fig. 26).

NOTA

Como se ha visto del artículo I al VI inclusive se reglamenta la conducta a seguir en el juego permanente; y del artículo VII al X todo lo relacionado con el juego de recuperación.

Creemos que la parte que puede dar lugar a confusión es la que indica cómo jugar al juego permanente y ello porque se reglamentan dos tareas distintas: una cosa es colocar las fichas en el paño y otra representar gráficamente esa tarea en la tarjeta de control, si bien es la misma cosa, se realizan en forma diferente.

Veamos: Sabemos que en nuestro método debemos jugar siempre dos unidades y la única forma de colocarlas en el paño de juego es juntas o separadas (separadas: una unidad a caballo de $1/2$ y otra unidad a caballo de $2/3$ (Fig. 13) o bien juntas: las dos unidades a caballo de $1/2$ o las dos a caballo de $2/3$ (Fig. 14 y 15).



FIGURA 13.



FIGURA 14.



FIGURA 15.

Pero la anotación de esas mismas posturas en la tarjeta de control se realiza de otra manera (y de ahí la posibilidad de confusión)

En efecto cuando hemos apostado las unidades separadas (Fig. 13) en la tarjeta de control lo registramos como consta en la figura 16, y cuando hemos apostado las dos unidades a un solo par de docenas (Fig. 14 o Fig. 15) lo registramos en la tarjeta de control como vemos en la figura 17.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1												
2												
3			○		○							
4												
5												
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 16.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1												
2												
3			○			○						
4				○	○							
5												
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 17.

NOTAS:

- 1) La postura de la figura 14 se anota en la tarjeta como consta en la Jda. 3 y la de la figura 15 como consta en la Jda. 4.
- 2) Como vemos en la tarjeta de control cada unidad se anota en uno de los indicadores (una en el derecho y otra en el izquierdo). Pero en definitiva la postura de la Jda. 3 nos está indicando que ambas unidades se apuestan a caballo de 1\2 y la Jda. 4 que ambas se deben apostar a caballo de 2\3.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3			○		○							
4												
5												
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 18.

NOTA: Así se registra la primera postura en la tarjeta de control. En las jugadas 1 y 2 esperamos sin apostar.

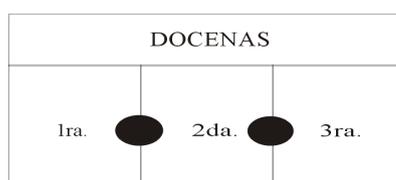


FIGURA 19.

Así se efectúa la postura en el paño de juego

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3	14	2	⊙↓		⊙↓							
4	17	2	⊙↓		⊙↓							
5	13	2	⊙↓		⊙↓							
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 20.

NOTA: Si al comenzar el juego acertamos en ambos indicadores porque ha salido la 2da. Docena (Jda. 3) repetiremos la misma postura (1\2 – 2\3) tantas veces como sigamos ganando en ambos indicadores. Indefectiblemente al salir un número de la 1ra. o de la 3ra. Docena en uno de los indicadores perderemos, y en el otro ganaremos y ahí se aplica el artículo III del Reglamento: “el que perdió cambia y el que ganó repite la postura”.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3	29	3	⊗↘		⊙↓							
4	14	2		↙⊙	⊙↓							
5	17	2	⊙↘		⊙↓							
6	19	2		↙⊙	⊙↓							
7			○		○							
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 21.

NOTA: En la jugada 3 pierde el indicador izquierdo, por lo tanto, a partir de ese momento después de cada jugada un indicador repetirá y el otro cambiará aunque salga varias veces seguidas la 2da. docena como es el caso de las jugadas 4, 5 y 6.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3	14	2	⊙↓		⊙↓							
4	17	2	⊙↓		⊙↓							
5	35	3	⊗↘		⊙↓							
6				○	○							
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 22.

INDICADOR DE POSTURAS												
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3	27	3	↘		⊙↓							
4	15	2		↙⊙	⊙↓							
5			○		○							
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 23.

NOTA: En la Jda. 4 observamos que se gana en los dos indicadores porque jugamos ambas unidades a 2\3 y salió la segunda docena. Como la unidad del indicador izquierdo tiene arriba una flecha oblicua saca debajo otra flecha oblicua indicándonos que para la jugada 5 coloquemos la unidad en 1\2. La unidad del indicador derecho tiene arriba una flechita vertical, entonces sacamos otra flechita vertical debajo que nos indica para la próxima que apostemos nuevamente a 2\3.

INDICADOR DE POSTURAS												
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3	27	3	↘		⊙↓							
4	4	1		↙	↘↓							
5			○		○							
6												
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 24.

NOTA: Es válido lo dicho en la nota a la figura 23. Aquí en la jugada 4 se perdieron las dos unidades porque las habíamos apostado a caballo de 2\3 docena y salió el N° 4 que es de la 1ra. docena.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3	27	3	⌘ ↘		○ ↓							
4	4	1		✓ ⌘	⌘ ↓							
5	0		⌘ ↓		⌘ ↓							
6			○		○							
7												
etc.												
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 25.

NOTA: Al salir el cero en la Jda. 5 debemos repetir la misma postura en la Jda. 6.

			INDICADOR DE POSTURAS									
			JUEGO PERMANENTE				JUEGO DE RECUPERACIÓN					
JDA.	NO.	DOC.	1\2	2\3	2\3	1\2	1ra. Postura	2da. Postura	3ra. Postura	4ta. Postura	SP	ST
1	30	3										
2	8	1										
3	27	3	⊗ ↘		⊙ ↓							
4	4	1		✓ ⊗	⊗ ↓		3\2	⌘ ↘				
5	18	2	⊙ ↘		⊙ ↓			1\2	⊙			
6	35	3		✓ ⊙	⊙ ↓		2\3	⊙				
7	14	2	⊙ ↘		⊙ ↓		3\1	⌘ ↘				
8	2	1		⌘	⌘			2\1	⊙			
			INDICADOR IZQUIERDO	INDICADOR DERECHO	2 UNIDADES	6 UNIDADES	18 UNIDADES	54 UNIDADES				

FIGURA 26.

NOTA: En la Jda. 3 perderemos una unidad, por lo tanto, en la Jda. 4 apostamos 2 unidades a caballo de la 3ra. y de la segunda docena (sin perjuicio de la postura que corresponda hacer en Jugo Permanente). Como sale el 4 que es 1ra. docena perdemos y para el próximo tiro apostamos 6 unidades a caballo de la última docena (la 1ra.) y de la más atrasada (la 2da.) y ahí recuperamos la primera pérdida. En la Jda. 6 comenzamos a recuperar una de las 2 pérdidas producidas en la Jda. 4 en Juego Permanente. En la Jda. 7 comenzamos a recuperar la otra pérdida de la Jda. 4 que concluimos en la Jda. 8.

REGLAS NEMOTÉCNICAS

- 1º) Recuerde que siempre se comienza apostando una unidad a caballo de 1\2 y otra unidad a caballo de 2\3, luego de esperar dos bolas sin jugar (ver fig. 18).
- 2º) Si uno de los indicadores pierde y el otro gana el que perdió genera una flechita oblicua y el que ganó una flechita vertical, ambas hacia abajo (lo que es lo mismo que uno cambia y el otro repite la postura, ver fig. 22).
- 3º) Si ambos indicadores pierden la unidad apostada debemos observar arriba de los respectivos símbolos: el símbolo que arriba tiene una flecha oblicua genera debajo otra flecha oblicua (cambia) y el que arriba tiene una flecha vertical genera debajo otra flecha vertical (repite) (ver fig. 23). Idéntico criterio se aplica si ambos indicadores pierden (ver fig. 24).
- 4º) Después de salir un cero se repite la misma postura (ver fig. 25).
- 5º) La única excepción a las reglas anteriores es el caso de que en las primeras jugadas salga varias veces seguidas la segunda docena en cuyo caso, como estamos ganando, repetiremos la postura tantas veces como salga la segunda docena (ver fig. 20).

Expresadas gráficamente las reglas nemotécnicas serían como se muestra a continuación:



FIGURA 27.

La que pierde genera flecha oblicua debajo, la que gana genera flecha vertical debajo (cambia y repite la postura respectivamente).

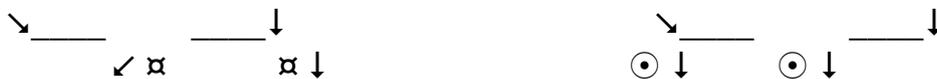


FIGURA 28.

Si ambas pierden o ambas ganan hay que mirar la flechita que tienen arriba: flecha oblicua genera flecha oblicua, flecha vertical genera flecha vertical.



FIGURA 29.

Esta es la figura que se forma cuando en las primeras jugadas se repite la segunda docena. Estas reglas nemotécnicas son de aplicación sólo para el JUEGO PERMANENTE.

ELECCIÓN DE DOCENAS EN EL JUEGO DE RECUPERACIÓN

Sabemos que en el JUEGO DE RECUPERACIÓN pueden ser necesarias una primera postura de dos unidades y tres posturas más con progresión (2, 6, 18, 54 unidades).

También sabemos que esas posturas se realizan a caballo del par de docenas que en ese tiro sean la última y la más atrasada. En otras palabras antes de realizar la postura consultamos nuestra tarjeta de control y observamos cuáles son en ese momento la última y la más atrasada.

La docena más atrasada es aquella que no ha aparecido en las últimas tres bolas o, que habiendo aparecido, lo ha hecho en primer lugar.

Por ejemplo si han aparecido tres docenas en este orden:

1ra. Docena	}	La última es la 3ra. y la más atrasada la 2da.
1ra. Docena		
3ra. Docena		

En este otro ejemplo:

1ra. Docena	}	La última es la 2da. y la más atrasada la 1ra.
3ra. Docena		
2da. Docena		

Las posibles combinaciones entre las tres docenas son 27.

En estas posibles 27 combinaciones son:

	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	3	2	3	1	1	1	3	2	2
	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>1</u>
La última es:	3	2	2	3	2	3	1	1	1	1
La atrasada:	1	1	3	2	3	2	2 ó 3	2	3	3
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	2	3	2	2	1	3	3	3
	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>1</u>
La última es:	3	2	2	3	3	1	2	2	1	1
La atrasada:	2	3	1 ó 3	2	1	3	3	1	2	2
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	2	3	2	3	3	1	2	1	1	1
	3	2	2	3	1	3	1	2	1	1
La última es:	3	2	2	3	1	3	1	2	1	1
La atrasada:	1	1	1	1 ó 2	2	2	3	3	2	2

Las figuras:

1	2	3
1	2	3
1	2	3

Tienen la particularidad de que ellas están ausentes dos docenas en lugar de una sola. En estos casos tenemos que remontarnos hacia arriba en el encolumnamiento de las docenas hasta encontrar una de las dos docenas ausentes: en consecuencia, por exclusión, la más atrasada será la que falta.

En el siguiente ejemplo (fig. 30) vemos que en las jugadas 7,6 y 5 se nos ha formado una de las figuras en cuestión (tres segundas docenas). Entonces nos “remontamos” hacia arriba y encontramos en la Jda. 4 a la primera docena, así ya sabemos que la más atrasada es la tercera docena pues no figura en las últimas 4 bolas.

Jda.	Nº	Doc.
1	8	1
2	22	2
3	33	3
4	2	1
5	14	2
6	13	2
7	21	2

FIGURA 30.

ACUARIO
P.A.B.
IMPRIMA EDITORES 1978