

Conviértase en un jugador invencible de ta-te-ti  
Aprenda los mecanismos tácticos para vencer y las  
mejores herramientas de defensa.

Incorpore el análisis estratégico revisando las dife-  
rentes probabilidades asociadas a cada jugada.

Sea capaz de obtener su Vincha Negra

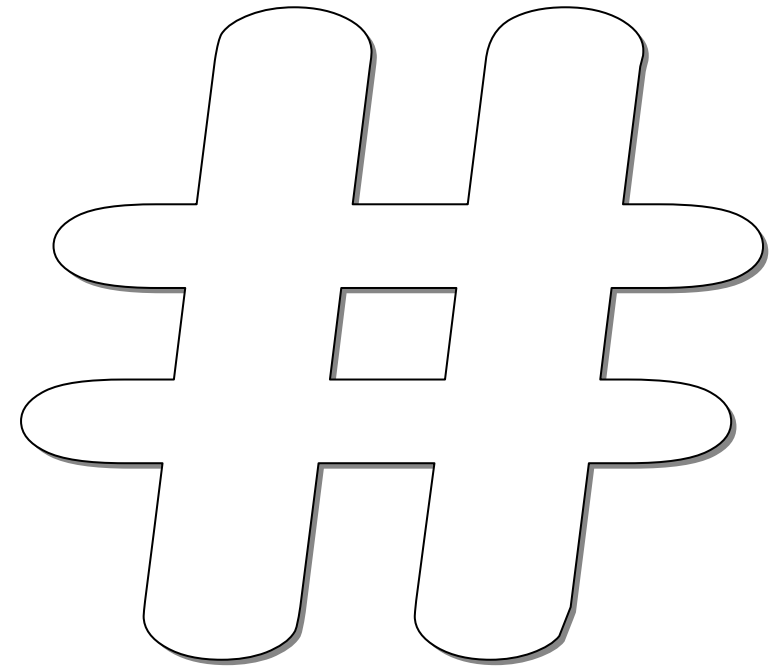


Argentina 2008

[www.vinchanegra.com.ar](http://www.vinchanegra.com.ar)

## Guía práctica de TA TE TI

por X4



Cómo evitar perder

Cómo ganar

Estudio de probabilidades

Sistema de graduación y torneos

## **Guía práctica de TA TE TI**

por **X4** – gustavo\_x4@yahoo.com

ISBN 978-987-05-4857-7

Impreso en la fotocopidora de Exactas

Capital Federal – Argentina

### Dedicado a:

**Sebastián Muñoz**, “el cabezón”,  
amigo de aquellos años niños en la Rawson  
y maestro de este arte

Esta guía está basada en un libro más extenso no editado del mismo autor, titulado *La ciencia del ta-te-ti* (escrito en 1986).

## **ÍNDICE**

|   |    |
|---|----|
| Introducción .....                          | 3  |
| Datos básicos .....                         | 3  |
| Cómo no perder .....                        | 4  |
| Los lugares prohibidos para segundear ..... | 4  |
| Dónde no poner el tercer tic .....          | 5  |
| Dónde no poner el cuarto tic .....          | 6  |
| Dónde no poner el quinto tic .....          | 7  |
| Dónde no poner el sexto tic .....           | 8  |
| Lo que queda fuera de este análisis .....   | 9  |
| Cómo ganar .....                            | 10 |
| Pinzas de segundo grado (p2) .....          | 11 |
| Contrapinzas de tercer grado (cp3) .....    | 12 |
| Pinzas de cuarto grado (p4) .....           | 13 |
| Contrapinzas de quinto grado (cp5) .....    | 14 |
| Pinzas de sexto grado (p6) .....            | 15 |
| Estudio de probabilidades .....             | 16 |
| Probabilidades totales .....                | 17 |
| Probabilidades prácticas .....              | 18 |
| Probabilidades valiosas .....               | 19 |
| Recomendaciones finales .....               | 19 |
| Competencias .....                          | 20 |
| Sistema de graduación y ranqueo .....       | 21 |

En caso de llegar a los -100 puntos de ranking, el competidor desciende de categoría (si era vincha verde, pasa a ser vincha amarilla).

Si empatan, ninguno suma puntos.

**Cuando se enfrentan personas de distinta categoría**, el resultado puede tener impacto directo sobre sus graduaciones o bien sobre su ranqueo.

Si empatan, el de mayor categoría pierde 10 puntos de ranking y el de menor categoría gana 10 puntos. No importa si se trata de un v.blanca compitiendo con un v.negra o de un v.azul con un v.verde, siempre se intercambian 10 puntos.

Si gana el de mayor categoría, éste suma 1 punto a su ranqueo y el vencido resta 10 puntos del propio.

Si en cambio gana el competidor de menor categoría, directamente avanza a la graduación siguiente y el perdedor desciende una categoría. Por ejemplo, si un v.amarilla le gana a un v.roja, el primero avanzará a v.verde y el segundo retrocederá a v.azul.

**Al cambiar de vincha** el ranqueo vuelve a cero, ya que éste se emplea para medir el avance del graduado dentro de cada categoría.

El ranking mínimo para un vincha blanca es de 0 puntos (cero); o sea que si tiene 0 y pierde, queda en 0. No existe tope máximo para el ranqueo los vincha negra.

Cada vez que se compite, ambos contrincantes deben registrar el resultado en Internet, para que el dato sea aceptado como válido.

## Introducción

Erróneamente suele pensarse que este antiguo juego tiene escasas posibilidades de resolución. Otro concepto falso enseña que sólo se necesita comenzar en el centro para poder ganar, y no perder. En realidad el ta-te-ti, pese a ser sencillo, permite la increíble cantidad de 271.668 jugadas distintas, bastantes para memorizarlas. Por ello será útil aprender las tácticas principales de ataque y defensa. En cuanto a empezar en el casillero central, eje de simetría del tablero, reduce las posibilidades de ganar y también las de perder, siendo más provechosa una esquina en variantes para el triunfo y más arriesgado (aunque también muy valioso) iniciar en un lateral.

Esta guía lista las herramientas tácticas principales para que el lector pueda convertirse —con práctica— en lo más cercano posible a un jugador invencible.

## Datos básicos

Para ganar un partido deben colocarse tres *tics* en línea, ya sea vertical, horizontal o diagonal.

Dada la simetría del tablero vacío, identificamos tres sectores: *centro*, *esquina* y *lateral*.

Llamaremos "*impar*" a la persona que comienza y "*par*" a su oponente.

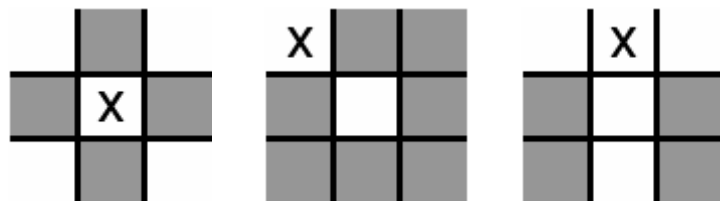
Las jugadas pueden clasificarse según el momento en que definen la victoria para uno u otro lado y por las opciones posibles de triunfo.

Así tenemos *pinzas*, *contrapinzas*, *tenazas* y *errores no forzados* y los *grados* dos, tres, cuatro, cinco y seis. Ya iremos viendo qué es cada cosa en lo que sigue de la guía.

## Cómo no perder

### Los lugares prohibidos para segundear

Quien comienza puede hacerlo en cualquier posición. Ahora bien, hay algunos casilleros que sellarán la muerte del jugador *par* si los usa para segundear. Por tanto, memorice estos lugares prohibidos (son los que aparecen en color gris):



En el siguiente capítulo “*Cómo ganar*” analizaremos las formas de proceder si el adversario segundea en un casillero prohibido.

Por supuesto las opciones mostradas arriba tienen sus equivalentes simétricos en el caso de la esquina y el lateral.

## Sistema de graduación y ranqueo

El sistema de graduación permite conocer la habilidad de cada competidor y está basado en los resultados de las competencias. Se mantiene de forma autogestionada por los propios graduados, llevando un registro mundial a través de Internet\*.

El esquema es similar a los cinturones de artes marciales, pero con vinchas.

Los principiantes y competidores que no han alcanzado resultados significativos, están autorizados a llevar la vincha blanca. A través de las competencias, puede accederse a las otras categorías:

- Vincha AMARILLA
- Vincha VERDE
- Vincha AZUL
- Vincha ROJA
- Vincha NEGRA



Las competencias pueden darse entre individuos con igual o distinta categoría.

**Si compiten entre sí dos personas con idéntica vincha** (por ejemplo dos vinchas verdes), se ponen en juego 10 puntos de ranqueo. El que gana los suma a su ranking y el que pierde los resta.

Al alcanzar un ranking de 100 puntos, el competidor obtiene la siguiente categoría (si era vincha verde, pasa a ser vincha azul).

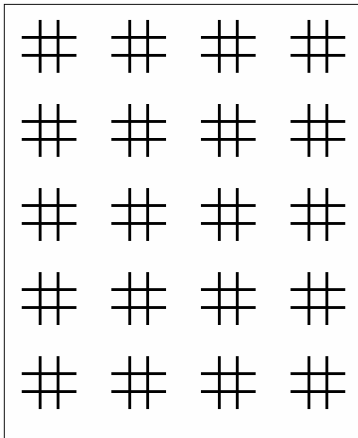
---

\* [www.vinchanegra.com.ar](http://www.vinchanegra.com.ar)

## Competencias

Dado lo sencillo del juego, se ha dispuesto un sistema general de competencias “oficiales” para ser empleado en cualquier parte del globo, sin la supervisión de ningún tipo de arbitraje federado.

La hoja de juego debe contener un mínimo de 20 (veinte) tableros. Quienes se enfrentan definen, de común acuerdo, la modalidad de competencia. Por ejemplo: a completar 1 hoja, 2 hojas, 3 hojas, o más\*; a completar 1 hoja y en caso de empate definir por muerte súbita (gana el primero que hace tate-ti). Con menos de 20 tableros no puede considerarse una competencia oficial†.



Ejemplo de hoja oficial con 20 tableros (puede hacerse a mano, con MS Excel u otra herramienta).

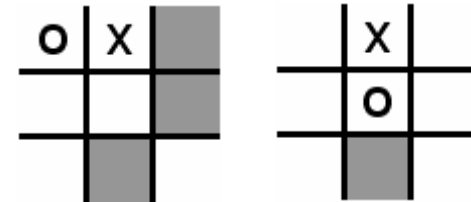
Son válidas también las hojas con más tableros, pero no con menos —si se quiere que posean validez oficial.

\* Estas modalidades pueden terminar en empate o con la victoria de alguno de los competidores.

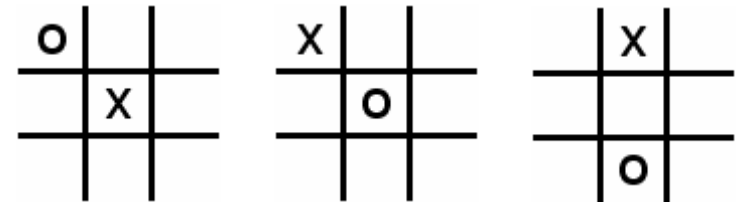
† La excepción a esta regla aparece en la competición entre vinchas negras (máxima categoría), quienes pueden competir oficialmente con la modalidad muerte súbita directa, si así lo definen de común acuerdo.

## Dónde no poner el tercer tic

Suponiendo que el jugador *par* segundó en un lugar permitido, veamos qué lugares se convierten en zonas prohibidas (usaremos la equis “x” para el jugador *impar* y la “o” para el par):

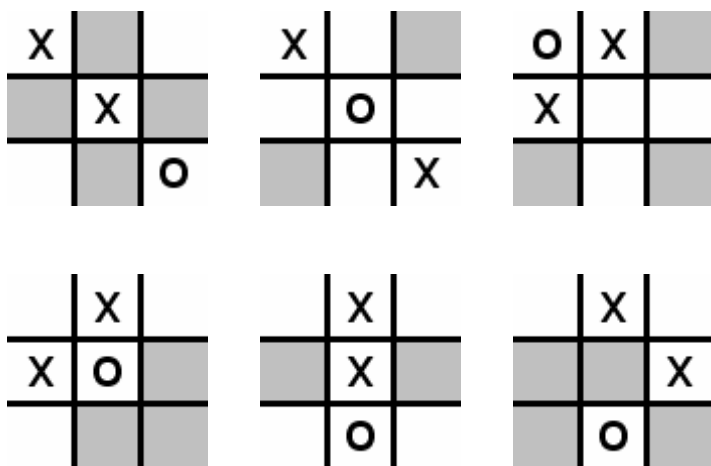


Para el resto de posibilidades, no hay lugares mortales en el tercer tic; o sea para éstas:



### Dónde no poner el cuarto tic

Otra vez suponiendo que el jugador *impar* ubicó su tercer tic en un lugar permitido según las reglas precedentes (si no lo hubiese hecho, el competidor *par* podría ganarle directamente), los siguientes sitios se convierten en lugares prohibidos para marcar el cuarto tic (el segundo del jugador *par*):



El resto de posibilidades para el cuarto tic (respetando las reglas precedentes) conducen a tics obligados, por lo que no queda ninguna opción sin lugares prohibidos.

### Posibilidades valiosas

(sin errores no forzados, descontando simetrías y errores de segundeo)

Ya que los errores de segundeo afectan a la segunda jugada, sólo es necesario presentar el esquema de probabilidades para el primer tic. La distribución correspondiente al segundo y tercer tic, es idéntica a la expuesta en el capítulo anterior sobre *posibilidades prácticas*.

| 1° TIC |   |      |  |   |      |
|--------|---|------|--|---|------|
|        | x | 15,0 |  | x | 19,2 |
|        | o | 5,0  |  | o | 2,4  |
|        | E | 80,0 |  | E | 78,4 |
|        | x | 20,1 |  | x | 8,6  |
|        | o | 8,6  |  | o | 71,3 |
|        | E | 71,3 |  | E | 80,0 |

### Recomendaciones finales

El dar un vistazo al libro no le servirá para jugar perfecto al tatetí. Para ello será necesario ir estudiándolo y practicando lo aprendido. Es sencilla la materia por lo que podrá dominarse bastante bien si se invierte en ella una poca de dedicación.

Al momento de competir, evite repeticiones consecutivas de la misma técnica, o rótelas para evitar que su contrincante entienda cómo le gana.

Para jugar partidos sucesivos emplee las siguientes reglas: si un jugador gana, es él quien comienza la próxima partida. Si empatan, comienza el otro.

La práctica del humilde *ta-te-ti*, *tres en raya*, *triki* o como quiera llamársele, favorece en algún grado el desarrollo del razonamiento.

## Posibilidades prácticas

(sin errores no forzados, descontando simetrías)

| 1° TIC |   |      |  |   |      |
|--------|---|------|--|---|------|
|        | x | 16,9 |  | x | 22,4 |
|        | o | 6,7  |  | o | 6,8  |
|        | E | 76,4 |  | E | 70,8 |
|        | x | 23,2 |  | x | 23,2 |
|        | o | 9,1  |  | o | 9,1  |
|        | E | 67,7 |  | E | 67,7 |

| 2° TIC |   |      |  |   |      |
|--------|---|------|--|---|------|
|        | x | 15,0 |  | x | 19,2 |
|        | o | 5,0  |  | o | 2,4  |
|        | E | 80,0 |  | E | 78,4 |
|        | x | 18,1 |  | x | 22,2 |
|        | o | 18,1 |  | o | 5,3  |
|        | E | 63,8 |  | E | 72,5 |

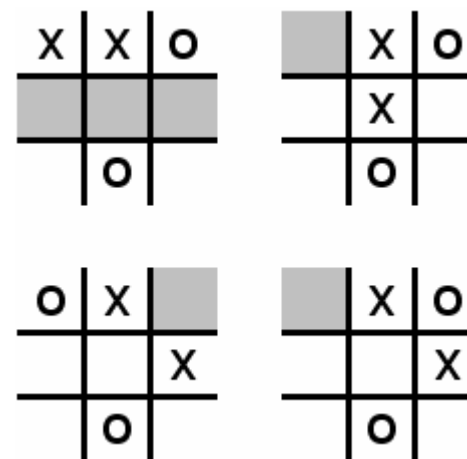
| 3° TIC |   |      |  |   |      |
|--------|---|------|--|---|------|
|        | x | 0    |  | x | 0    |
|        | o | 9,5  |  | o | 0    |
|        | E | 90,5 |  | E | 100  |
|        | x | 22,2 |  | x | 0    |
|        | o | 3,7  |  | o | 0    |
|        | E | 74,1 |  | E | 100  |
|        | x | 19,0 |  | x | 50,0 |
|        | o | 3,1  |  | o | 0    |
|        | E | 77,9 |  | E | 50,0 |
|        | x | 27,4 |  | x | 12,7 |
|        | o | 7,2  |  | o | 3,8  |
|        | E | 65,4 |  | E | 83,5 |
|        | x | 0    |  | x | 23,8 |
|        | o | 35,2 |  | o | 7,4  |
|        | E | 64,8 |  | E | 68,8 |
|        | x | 10,2 |  | x | 25,3 |
|        | o | 10,2 |  | o | 0,4  |
|        | E | 79,4 |  | E | 74,3 |

No se incluyeron los tics prohibidos. "x" corresponde a % victorias impares, "o" a % victorias pares y "E" a % empates.

## Dónde no poner el quinto tic

Suponiendo que se respetaron los lugares permitidos para ubicar los cuatro tics precedentes (si no el partido se definiría antes), aparecen los sitios prohibidos para que el jugador *impar* marque su tercer tic, o sea el quinto del conteo general.

Así llegamos a las siguientes prohibiciones:



Sólo la segunda prohibición puede darse si el jugador *impar* comienza en el *centro*.

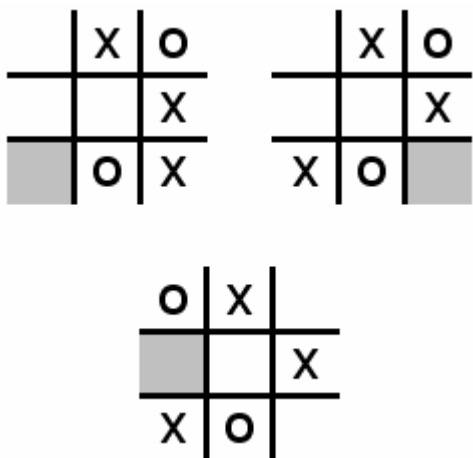
Las cuatro prohibiciones son factibles si el *impar* empieza en un *lateral* (incluyendo la segunda).

Ningún caso involucra el inicio en una esquina.

El resto de configuraciones posibles conducen al quinto tic obligado y sin lugares prohibidos.

### Dónde no poner el sexto tic

Aunque a la altura del quinto y sexto tic normalmente es más sencillo detectar los peligros a simple vista, se incluyen finalmente las zonas prohibidas para que el jugador *par* ubique su tercer tic, o sea el sexto en la cuenta general, que son éstas:



Todas estas configuraciones sólo son posibles si el jugador *impar* principia en un lateral.

### Posibilidades totales

(sin considerar errores no forzados)

| 1° TIC  |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|---|------|---|------|---|------|--|--|--|--|---|------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|------|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|---|------|
| <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |      |   |      |   | x    |  |  |  |  | x | 15,2 | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | 24,0 | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td>x</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |  |  | x |  |  |  |  |  |  | x | 23,5 |
|   |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
| o   | 6,8  | o | 7,0  | o | 9,8  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |
| E   | 78,0 | E | 69,0 | E | 66,7 |  |  |  |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |  |  |   |  |  |  |  |  |  |   |      |

| 2° TIC  |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|---|------|---|------|---|------|--|--|---|--|---|------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|------|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|---|------|
| <table border="1"> <tr><td>o</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> | o    |   |      |   | x    |  |  |   |  | x | 11,4 | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | 17,7 | <table border="1"> <tr><td>o</td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> | o | x |  |  |  |  |  |  |  | x | 17,8 |
|   | o    |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
| o   | x    |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
| o   | 4,7  | o | 2,5  | o | 10,7 |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
| E   | 83,9 | E | 79,8 | E | 71,5 |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
| <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>o</td><td> </td></tr> </table> |      | x |      |   |      |  |  | o |  | x | 19,5 | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | 22,2 | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   |   |  |  |  |  |  |  |  | x | 5,3  |
|   |      | x |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   | o    |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
| o   | 13,5 | o | 5,3  | o | 72,5 |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |
| E   | 67,0 | E | 72,5 | E | 72,5 |  |  |   |  |   |      |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |      |   |   |   |  |  |  |  |  |  |  |   |      |

| 3° TIC  |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|---|------|---|------|---|------|---|---|---|---|---|------|---|---|---|---|--|---|--|--|--|---|---|------|---|---|---|--|--|---|---|--|--|--|---|------|
| <table border="1"> <tr><td>o</td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> | o    | x |      |   | x    |   |   |   |   | x | 0    | <table border="1"> <tr><td>o</td><td>x</td><td>x</td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> | o | x | x |  | x |  |  |  |   | x | 0    | <table border="1"> <tr><td>o</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td>x</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> | o |   |  |  | x | x |  |  |  | x | 0    |
|   | o    | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | x    | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | 9,5  | o | 0    | o | 0    |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| E   | 90,5 | E | 100  | E | 100  |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| <table border="1"> <tr><td>o</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>x</td></tr> </table> | o    |   |      |   | x    |   |   |   | x | x | 22,6 | <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td>x</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   | x | x |  |   |  |  |  |   | x | 0    | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   |   |  |  |   |   |  |  |  | x | 0    |
|   | o    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | 1,8  | o | 0    | o | 0    |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| E   | 75,6 | E | 100  | E | 100  |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>x</td></tr> <tr><td> </td><td>o</td><td> </td></tr> </table> |      | x |      |   |      | x |   | o |   | x | 19,0 | <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>x</td></tr> </table> |   | x |   |  |   |  |  |  | x | x | 50,0 | <table border="1"> <tr><td>o</td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> | o | x |  |  | x |   |  |  |  | x | 14,7 |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   | x    |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | o    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | 3,1  | o | 0    | o | 11,4 |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| E   | 77,9 | E | 50,0 | E | 73,9 |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| <table border="1"> <tr><td>o</td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>x</td><td> </td><td> </td></tr> </table> | o    | x |      |   |      |   | x |   |   | x | 27,5 | <table border="1"> <tr><td>o</td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>x</td></tr> </table> | o | x |   |  |   |  |  |  | x | x | 12,7 | <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   | x |  |  |   |   |  |  |  | x | 24,1 |
|   | o    | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| x   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | 6,8  | o | 3,8  | o | 13,7 |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| E   | 65,7 | E | 83,5 | E | 62,2 |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td>x</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |      | x | x    |   |      |   |   |   |   | x | 0    | <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   | x |   |  |   |  |  |  |   | x | 23,8 | <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   | x |  |  |   |   |  |  |  | x | 25,3 |
|   |      | x | x    |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   | x    |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | 35,2 | o | 7,4  | o | 0,4  |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| E   | 64,8 | E | 68,8 | E | 74,3 |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| <table border="1"> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>x</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |      | x |      |   | x    |   |   |   |   | x | 10,2 | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   |   |   |  |   |  |  |  |   | x | 10,2 | <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> |   |   |  |  |   |   |  |  |  | x | 10,2 |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      | x |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
|   |      |   |      |   |      |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| o   | 10,2 | o | 10,2 | o | 10,2 |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |
| E   | 79,4 | E | 79,4 | E | 79,4 |   |   |   |   |   |      |   |   |   |   |  |   |  |  |  |   |   |      |   |   |   |  |  |   |   |  |  |  |   |      |

No se incluyeron los tics prohibidos. El valor de "x" corresponde a porcentaje de victorias impares, el de "o" a % de victorias pares y el de "E" al % de empates.



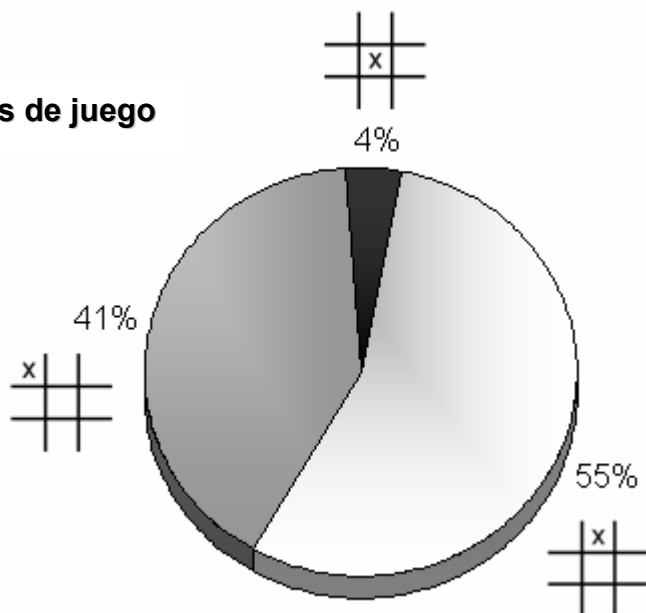
## Estudio de probabilidades

Resultará útil tener en cuenta cuántas posibilidades hay de ganar y de perder según dónde comience, dónde segundee o dónde ponga el tercer tic.

Se presentan tres análisis: el primero descartando solamente los errores no forzados; el segundo eliminando además las equivalencias por simetría (considerando sólo una vez cada esquema equivalente); y el tercero descontando los errores de segundeo, para representar mejor la realidad de la competencia frente a jugadores con algo de experiencia.

Dando una mirada general, así se reparten las variantes de juego en el tatetí según dónde se principie (descontando los errores no forzados):

### Variantes de juego



## Lo que queda fuera de este análisis

Si se hubiesen considerado errores sucesivos, como por ejemplo el hecho de que un jugador coloque su tic en un lugar prohibido y el otro no lo aproveche para liquidarlo, o bien el incurrir en errores no forzados y tampoco beneficiarse de ellos, aparecerían otras zonas prohibidas.

Se decidió dejar fuera estas situaciones para aumentar la claridad de la guía, ya que su inclusión no aportaría elementos útiles para lograr la completa perfección en el juego de tatetí.

A continuación se analizan las técnicas necesarias para aprovechar las jugadas en que el adversario ubica su tic en un casillero prohibido.

Lo dicho sobre las otras opciones que aparecerían si se comenten errores sucesivos, ampliaría también la variedad de pinzas, contrapinzas y tenazas. Dado que considerarlas atentaría contra la brevedad y sólo hubiese menoscabado la claridad de esta guía, se tuvieron en cuenta únicamente las pinzas y contrapinzas necesarias para atacar cada uno de los errores listados previamente, que abarcan la totalidad de situaciones posibles, excluyendo la acumulación de errores sucesivos durante la partida.

## Cómo ganar

Estudiaremos algunas maneras de forzar al oponente a caer derrotado, valiéndonos de sus errores no obvios y utilizando “pinzas”.

Se denomina **pinza** a toda jugada que genera dos opciones para hacer tatetí. Cuando la pinza corresponde al jugador par, la diferenciamos llamándola **contrapinza**.

Si una jugada hace tatetí en más de una dirección, se designa como **tenaza**. La única forma de lograr tenazas es cuando el adversario comete errores no forzados.

Emplearemos la clasificación de pinzas que se basa en su momento germinal\*. Si la pinza aprovecha un error de segundo grado, se llamará **p2** o *pinza de segundo grado*. Si corresponde a una equivocación en el tercer tic, será una **cp3** o *contrapinza de tercer grado*. Para las que germinan o nacen desde una falla en el cuarto tic, usaremos el nombre de **p4** —*pinza de cuarto grado*—. Luego tenemos las **cp5** (*contrapinzas de quinto grado* que provienen de una falla en el quinto tic) y por último las **p6**, *pinzas de sexto grado* surgidas de errores al ubicar el sexto tic.

\* Existe también otra clasificación basada en la cantidad de casilleros libres que quedan luego de hacer tatetí, que no emplearemos en esta guía.

## Pinzas de sexto grado (p6)

Se factibilizan cuando el jugador *par* marca un casillero prohibido para el sexto tic (o sea su tercer tic).

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>6</del> | 1 | 2 |
| <del>7</del> | 3 | 5 |
| 6            | 4 | 5 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>6</del> | 1 | 2 |
| <del>7</del> | 5 | 3 |
| 6            | 4 | 3 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>6</del> | 1 | 4 |
| <del>7</del> | 3 | 5 |
| 6            | 2 | 5 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>6</del> | 1 | 4 |
| <del>7</del> | 5 | 3 |
| 6            | 2 | 3 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>7</del> | 1 | 4 |
| <del>5</del> | 3 | 6 |
| 3            | 2 | 6 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>7</del> | 1 | 4 |
| <del>5</del> | 3 | 6 |
| 5            | 2 | 6 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>7</del> | 1 | 2 |
| <del>3</del> | 4 | 6 |
| 3            | 4 | 6 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>7</del> | 1 | 2 |
| <del>5</del> | 4 | 6 |
| 5            | 4 | 6 |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>4</del> | 1 | 7 |
| <del>6</del> | 3 | 5 |
| 5            | 2 |   |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>4</del> | 1 | 7 |
| <del>6</del> | 5 | 3 |
| 3            | 2 |   |

|              |   |   |
|--------------|---|---|
| <del>2</del> | 1 | 7 |
| <del>6</del> | 5 | 3 |
| 3            | 4 |   |

Hasta aquí se han visto las técnicas para aprovechar los errores “no obvios” del contrincante, o sea los que provienen de conocer las zonas prohibidas, enfocándose en “cómo ganar”.

También se revisaron cuáles son esas zonas prohibidas, para usarlas desde el punto de vista de “no perder”.

Ambas visiones presentan un tinte táctico. En lo que sigue se revisará un tercer enfoque importante de tinte estratégico: el probabilístico.

### Contrapinzas de quinto grado (cp5)

Son las que se posibilitan por un error del jugador *impar* al ubicar su quinto tic en una zona prohibida.

Corresponden a los cuatro grupos de prohibiciones ya evaluadas, a las que se arriba sin cometer errores previos (ubicando los tics uno, dos, tres y cuatro en zonas permitidas). Son las siguientes:

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 4 |
| 5 |   |   |
| 6 | 2 |   |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 4 |
|   | 5 |   |
|   | 2 | 6 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | 1 | 4 |
|   |   | 5 |
| 6 | 2 |   |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 5 | 1 | 4 |
|   | 3 |   |
|   | 2 | 6 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 5 | 3 | 2 |
|   | 1 |   |
|   | 4 | 6 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 4 | 1 | 5 |
|   |   | 3 |
|   | 2 | 6 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 5 | 1 | 4 |
|   |   | 3 |
| 6 | 2 |   |

### Pinzas de segundo grado (p2)

Son las que aseguran la victoria *impar* cuando el jugador *par* segundea en un casillero prohibido.

Comenzando en el *centro*, existen cuatro p2:

|   |   |   |
|---|---|---|
| 5 |   | 3 |
| 2 | 1 |   |
| 4 |   |   |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 |   | 5 |
| 2 | 1 |   |
|   |   | 4 |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | 3 | 5 |
| 2 | 1 |   |
|   | 4 |   |

|   |   |  |
|---|---|--|
| 5 | 3 |  |
| 2 | 1 |  |
|   | 4 |  |

Comenzando en la *esquina*, hay doce p2 factibles:

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 2 |   |
| 4 |   |   |
| 3 |   | 5 |

|   |  |   |
|---|--|---|
| 1 |  | 2 |
| 4 |  |   |
| 3 |  | 5 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 |   | 2 |
|   | 4 |   |
| 5 |   | 3 |

|   |   |  |
|---|---|--|
| 1 | 2 |  |
| 3 | 5 |  |
| 4 |   |  |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 2 |   |
| 5 | 3 |   |
|   |   | 4 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 |   | 2 |
| 3 | 5 |   |
| 4 |   |   |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 2 |   |
|   | 3 |   |
| 5 |   | 4 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 |   | 2 |
| 4 | 5 | 2 |
| 3 |   |   |

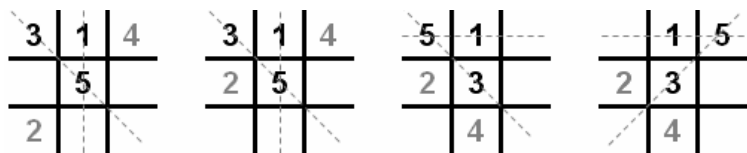
|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 4 | 3 |
|   | 5 | 2 |
|   |   |   |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 |   | 5 |
|   | 3 | 2 |
|   |   | 4 |

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | 4 | 3 |
|   |   | 2 |
| 5 |   |   |

|   |  |   |
|---|--|---|
| 1 |  | 5 |
| 4 |  |   |
| 3 |  | 2 |

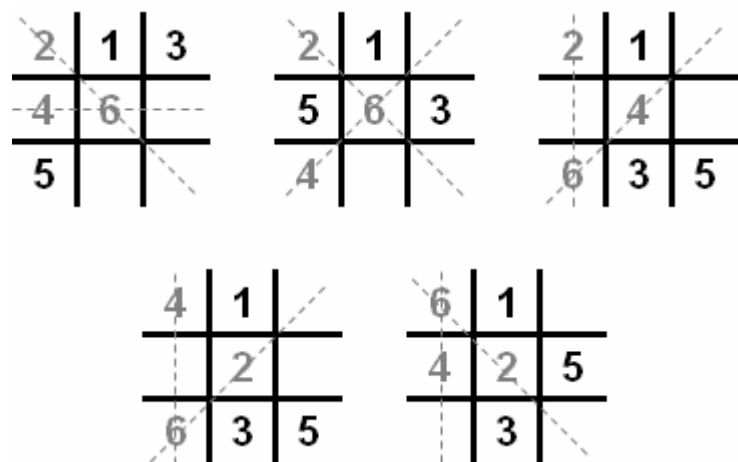
Y comenzando por el *lateral*, existen cuatro p2:



### Contrapinzas de tercer grado (cp3)

Hay pocas. Son las que aseguran la victoria *par* cuando el jugador *impar* pone su segundo tic (el tercero en conteo general) en un casillero prohibido.

Veamos cuales son:



Las tres primeras corresponden a un grupo de errores y las dos últimas al otro. Sólo si se comienza en el lateral se abren estas posibilidades.

### Pinzas de cuarto grado (p4)

Son las favorecidas cuando el jugador *par* comete un error al colocar su segundo tic (el cuarto contando todos los tics).

Dentro de los seis grupos de lugares prohibidos para el cuarto tic, aparecen doce errores diferentes (descontando las simetrías). Cada uno de ellos posibilita alguna de las siguientes jugadas:

