CHANCES SEMPLICI
3 CHANCES IN COMPETIZIONE
Ai doppioni coincidenti

Quando due settimane fa ho pubblicato il primo sistema sulle Semplici in figure di 2, argomento di questa sezione, non avevo assolutamente idea che mi sarei dilungato fino a un secondo sistema e ora fino a un terzo. Comunque, visto che abbiamo fatto due, ora faremo anche tre.

Il sistema che ora propongo non è altro se non un allargamento del precedente: "**2 CHANCES IN COMPETIZIONE**". In effetti, una volta concluso il precedente, il passo per arrivare a questo è stato breve e logico. La domanda viene da se. Perché non mettere in competizione le tre Chances? E in questo caso, ci saranno benefici in più? Sono propenso a credere di si.

Per prima cosa avremo un maggior numero di aperture e cioè due aperture per riga anziché una. Per seconda cosa, con tre Chances, incapperemo più difficilmente in un andamento contrario al gioco che staremo facendo perché dovrà coincidere cronologicamente su tre colonne e molto difficilmente potrà durare per più di tre o quattro risultati, che per di più sono fra loro indipendenti. In pratica possiamo trovare un filotto o un'alternanza particolare su una sola Chance. Possiamo trovare una coincidenza di filotto o di alternanza su due Chances. Ma trovare un filotto o un'alternanza uguali, distribuiti su tre Chances in successione cronologica, credo sia almeno più difficile. Questo, naturalmente, è un paragone sulle coincidenze che si possono trovare fra le tre Chances, giocate alternativamente una alla volta.

Descrizione dello schema.

Lo schema sarà formato da 3 colonne che conterranno gli stessi settori del precedente sistema. Una colonna per il R/N, una per il P/D e una per il M/P (la P sottolineata sta per Passe, per distinguerla dalla P del Pari).

Conduzione del gioco.

Il meccanismo è uguale a quello del precedente sistema. Si tirano due colpi per ciascuna colonna e si inserisce la figura che ne risulta. Quando una figura doppia la sua uguale, inserita in precedenza, si attivano le coincidenti figure nelle altre due colonne: quelle poste alla sua stessa altezza. Quando una figura attivata con il puntino è doppiata (con l'apposizione di un cerchio) si ottiene una vincita. Ogni riga, quindi, ha due vincite disponibili perché il primo doppione serve di riferimento e gli altri due, nelle altre colonne, servono per le vincite. Se una colonna ha 3 posizioni attivate significa che 2 di queste fanno parte di uno dei due gruppi con la stessa iniziale più una di iniziale diversa (1-2 e 3 o 4, oppure 3-4 e 1 o 2). In questo caso si dovrà giocare l'anticipo per il primo termine della coppia. Può succedere anche che si presentino le quattro posizioni attivate. In questo caso non sapremmo cosa giocare e,

non potendo prevedere la figura che uscirà, faremo a meno di puntare. Lasceremo cioè che le figure giocabili ridiventino al massimo 3 aspettando a vuoto e cioè senza puntare, che si realizzi un doppione delle quattro figure attivate. Nel precedente sistema, con due colonne, l'evento era più raro. Con tre colonne si presenterà più facilmente ed è la conseguenza della capacità elusiva della roulette. Si potrebbe scegliere di eliminare una delle quattro figure a caso, oppure sempre la stessa come l'ultima o la prima entrata ma, in caso di scelta sbagliata, ci costerebbe due puntate a vuoto. Io scelgo di non giocare aspettando che le figure attivate ridiventino tre.

Per quanto riguarda il trattamento dello zero e la montante utilizzabile, vi rimando al precedente sistema. I procedimenti sono gli stessi.

Poiché il gioco è uguale al precedente sistema, credo non abbia bisogno di particolari spiegazioni e perciò procedo in modo più spedito nel suo svolgimento. Inseriamo i numeri fino alla prima apertura di gioco, cominciando dalla quarta colonna della solita permanenza perché sulle prime tre abbiamo già giocato.

Colonna del R/N			Puntate	Colonna del P/D			Puntate	Colonna del M/P			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.		Perm.	Fig.	Fig.		Perm.	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4		25 28	DP	4.		13 12	MM	1.	
31 1	NR	4.		10 11	PD	2.		28 18	PM	4	
27 3	RR	1		28 30	PP	1.		27 5	PM	4.	
9 12	RR	1					1_P				

Con il 31 e l'1 abbiamo doppiato la figura 4 in prima colonna e attivato le posizioni coincidenti nelle altre due.

Con il 27 e il 5 abbiamo doppiato la figura 4 in terza colonna e attivato le coincidenti figure nelle altre.

Con il 9 e il 12 abbiamo doppiato la figura 1 in prima colonna e attivato le altre posizioni coincidenti.

Ora la seconda colonna contiene tre figure attivate e perciò giochiamo l'anticipo a P per le figure 1 e 2. Se perdiamo il colpo giocheremo per la finale della figura 4.

Colonna del R/N			Puntate	Colonna del P/D			Puntate	Colonna del M/P			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.		Perm.	Fig.	Fig.		Perm.	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4		25 28	DP	4.		13 12	MM	1.	
31 1	NR	4.		10 11	PD	2.		28 18	PM	4	
27 3	RR	1		28 30	PP	1.		27 5	PM	4.	
9 12	RR	1		**18 19**	**PD**	**2**	1_P+ (18) 1	**33 20**	**PP**	**3**	1_M- (20)
18 17	**RN**	**2**		00**10 32**	**PP**	**1**	2_P+ (32) 1				

Con il 18 (primo termine in seconda colonna) abbiamo vinto l'anticipo per le figure 1-2, doppiando poi la figura 2 con il 19.

Con il 33 e il 20 abbiamo sbagliato la figura 4 in terza colonna.

Dopo i due zeri, con il 10 e il 32 abbiamo doppiato la figura 1 ottenendo la seconda vincita.

Colonna del R/N			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4	
31 1	NR	4.	
27 3	RR	1	
9 12	RR	1	
18 17	RN	2	
10 34	**NR**	**4**	1_R+ (34) 1

Colonna del P/D			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
25 28	DP	4.	
10 11	PD	2	
28 30	PP	1	
18 19	PD	2	1_P+ (18) 1
00 10 32	PP	1	2_P+ (32) 1
7 32	**DP**	**4**	1_P+ (32) 1

Colonna del M/P			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
13 12	MM	1.	
28 18	PM	4	
27 5	PM	4.	
33 20	PP	3	1_M- (20)
10 4	**MM**	**1**	1_M+ (4) 1

Con il 10 e il 4 abbiamo doppiato la figura 1 in terza colonna e ottenuto la terza vincita.

Con il 10 e il 34 abbiamo doppiato la figura 4 in prima colonna e ottenuto un'altra vincita.

Con il 7 e il 32 abbiamo doppiato la figura 4 in seconda colonna. Finora le vincite sono cinque.

Colonna del R/N			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4	
31 1	NR	4	
27 3	RR	1	
9 12	RR	1.	
18 17	RN	2	
10 34	NR	4.	1_R+ (34) 1
5 27	**RR**	**1**	2_R+ (27) 1

Colonna del P/D			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
25 28	DP	4	
10 11	PD	2	
28 30	PP	1	
18 19	PD	2.	1_P+ (18) 1
00 10 32	PP	1	2_P+ (32) 1
7 32	DP	4	1_P+ (32) 1
11 18	**DP**	**4**	

Colonna del M/P			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
13 12	MM	1	
28 18	PM	4	
27 5	PM	4.	
33 20	P P	3	1_M- (20)
10 4	MM	1	1_M+ (4) 1
25 28	**P P**	**3.**	1_M- (28)
			1_P

Con il 25 e il 28 abbiamo sbagliato la figura 4 in terza colonna e abbiamo attivato le posizioni coincidenti con la figura doppiata 3, nelle altre due.

Con il 5 e il 27 abbiamo vinto la figura 1 in prima colonna.

Con l'11 e il 18 abbiamo doppiato la figura 4 in seconda colonna e attivato le due posizioni nelle altre colonne.

Il seguito del gioco sarà finalmente un po' più movimentato. Avremo modo di vedere come si può usare la montante. Interromperemo i ballottaggi non appena si arriverà a un utile anche di un solo pezzo, e ricominceremo quindi da capo la scalata. Ripeto per l'ennesima volta che preferisco risultati il più possibile sicuri e situazioni il più possibile tranquille. Non voglio vincere di più, voglio solo portare a casa la pagnotta quotidiana.

In terza colonna sono attivate le figure 3 e 4. Dobbiamo perciò fare un anticipo giocando il primo termine a P per ottenere una delle due figure. Se il colpo sarà perdente ci costerà una sola puntata perché non ci sono altre figure attivate.

Colonna del R/N			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4	
31 1	NR	4	
27 3	RR	1	
9 12	RR	1	
18 17	RN	2.	
10 34	NR	4.	1_R+ (34) 1
5 27	RR	1	2_R+ (27) 1
26 0 31	**NN**	**3**	2_R- (0 31)

Colonna del P/D			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
25 28	DP	4	
10 11	PD	2	
28 30	PP	1	
18 19	PD	2.	1_P+ (18) 1
00 10 32	PP	1	2_P+ (32) 1
7 32	DP	4	1_P+ (32) 1
11 18	DP	4	
34 30	**PP**	**1**	4_D- (30)

Colonna del M/P			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
13 12	MM	1	
28 18	PM	4	
27 5	PM	4.	
33 20	P P	3	1_M- (20)
10 4	MM	1.	1_M+ (4) 1
25 28	P P	3.	1_M- (28)
1 30	**MP**	**2**	1_P- (1)
7 15	**MM**	**1**	8_P- (7) 10_M+ (15)

Con l'1 abbiamo sbagliato l'anticipo al primo termine nella terza colonna.

Con il 26 e il 31 (dopo lo zero) abbiamo sbagliato la figura 4 in prima colonna.

Con il 34 e il 30 in seconda colonna abbiamo sbagliato la figura 2 e doppiato la figura 1, attivando le coincidenti figure nelle altre due colonne.

In terza colonna abbiamo anticipato la puntata a P per le figure 3 e 4 e abbiamo sbagliato con l'uscita del 7. Abbiamo poi puntato il primo termine della D'Alembert a M per il doppiaggio della figura già attivata 1 e abbiamo vinto con il 15. A questo punto l'esposizione è di 5 pezzi e la montante ci dice di ritornare a quota 8.

Colonna del R/N			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4	
31 1	NR	4	
27 3	RR	1	
9 12	RR	1	
18 17	RN	2.	
10 34	NR	4.	1_R+ (34) 1
5 27	RR	1	2_R+ (27) 1
26 0 31	NN	3	2_R- (0 31)
30 20	**RN**	**2**	8_N+ (20) 3

Colonna del P/D			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
25 28	DP	4	
10 11	PD	2	
28 30	PP	1	
18 19	PD	2.	1_P+ (18) 1
00 10 32	PP	1	2_P+ (32) 1
7 32	DP	4	1_P+ (32) 1
11 18	DP	4	
34 30	PP	1	4_D- (30)

Colonna del M/P			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
13 12	MM	1	
28 18	PM	4	
27 5	PM	4.	
33 20	P P	3	1_M- (20)
10 4	MM	1	1_M+ (4) 1
25 28	P P	3.	1_M- (28)
1 30	MP	2	1_P- (1)
7 15	MM	1	8_P- (7) 10_M+ (15)

Con il 30 e il 20 abbiamo doppiato la figura attivata 2 in prima colonna ottenendo un utile di 3 pezzi. Poiché lo scopo è stato raggiunto non continuo la discesa nella montante, ma riparto da capo alla quota di 1 pezzo con la Martingala.

Questa, comunque, è una vostra scelta. E' preferibile entrare in un saliscendi nei ballottaggi della D'Alembert, o è preferibile avere a disposizione quattro colpi di Martingala utili per ottenere un pezzo di guadagno e poi ricominciare tutto da capo? Vi accontenterete del guadagno minimo più sicuro, o pretenderete un vincita più sostanziosa accettando i ballottaggi magari fino a 20 pezzi? Questa sarà una vostra decisione. In ogni caso tenete presente che una D'Alembert, anche se in questo caso è a incremento doppio, necessita di un certo quantitativo di vincite per rientrare e non è detto che il gioco riesca sempre a produrle.

Colonna del R/N			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4	
31 1	NR	4	
27 3	RR	1	
9 12	RR	1	
18 17	RN	2	
10 34	NR	4.	1_R+ (34) 1
5 27	RR	1.	2_R+ (27) 1
26 0 31	NN	3.	2_R- (0 31)
30 20	RN	2	8_N+ (20) 3
7 10	**RN**	**2**	4_N- (7) 8_R- (10)

Colonna del P/D			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
25 28	DP	4	
10 11	PD	2	
28 30	PP	1	
18 19	PD	2.	1_P+ (18) 1
00 10 32	PP	1	2_P+ (32) 1
7 32	DP	4	1_P+ (32) 1
11 18	DP	4	
34 30	PP	1.	4_D- (30)
29 14	**DP**	**4.**	
14 34	**PP**	**1**	10_P+ (14)

Colonna del M/P			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
13 12	MM	1	
28 18	PM	4	
27 5	PM	4.	
33 20	P P	3	1_M- (20)
10 4	MM	1	1_M+ (4) 1
25 28	P P	3.	1_M- (28)
1 30	MP	2.	1_P- (1)
7 15	MM	1	8_P- (7) 10_M+ (15)
6 14	**MM**	**1.**	1_P- (6) 2_P- (14)

Il 29 e il 14 hanno doppiato la figura 4 in seconda colonna attivando le altre due posizioni coincidenti nelle altre colonne.

Con il 6 e il 14 in terza colonna abbiamo sbagliato l'anticipo per le figure 3-4 e anche la finale per la figura 2. Abbiamo però doppiato la figura 1 e attivato le altre posizioni.

Con il 7 e il 10 in prima colonna abbiamo sbagliato l'anticipo per le figure 3-4 e anche la finale per la figura 1. Abbiamo però doppiato la figura 2 e attivato le altre posizioni.

Con il 14 in seconda colonna abbiamo vinto l'anticipo per le figure 1-2.

A questo punto in terza colonna ci troviamo attivate le quattro figure e quindi saltiamo le puntate in questa colonna aspettando che una delle quattro posizioni esca dal gioco. Non sapendo quale figura eliminare, lasciamo il compito alla permanenza.

Colonna del R/N			Puntate
Perm..	Fig.	Fig.	
8 3	NR	4	
31 1	NR	4	
27 3	RR	1	
9 12	RR	1	
18 17	RN	2	
10 34	NR	4.	1_R+ (34) 1
5 27	RR	1.	2_R+ (27) 1
26 0 31	NN	3.	2_R- (0 31)
30 20	RN	2	8_N+ (20) 3
7 10	RN	2	4_N- (7) 8_R- (10)
32 32	**RR**	**1**	8_N- (32) 10_R+ (32)

Colonna del P/D			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
25 28	DP	4	
10 11	PD	2	
28 30	PP	1	
18 19	PD	2.	1_P+ (18) 1
00 10 32	PP	1	2_P+ (32) 1
7 32	DP	4	1_P+ (32) 1
11 18	DP	4	
34 30	PP	1	4_D- (30)
29 14	DP	4.	
14 34	PP	1	10_P+ (14)
6 11	**PD**	**2**	4_D+ (11) 1

Colonna del M/P			Puntate
Perm.	Fig.	Fig.	
13 12	MM	1	
28 18	PM	4	
27 5	PM	4.	
33 20	P P	3	1_M- (20)
10 4	MM	1	1_M+ (4) 1
25 28	P P	3.	1_M- (28)
1 30	MP	2.	1_P- (1)
7 15	MM	1	8_P- (7) 10_M+ (15)
6 14	MM	1.	1_P- (6) 2_P- (14)
23 30	**P P**	**3**	

Con il 23 e il 30 abbiamo escluso dal gioco la figura 3 in terza colonna.

Con il doppio 32 in prima colonna abbiamo sbagliato l'anticipo per le figure 3-4

e vinto sul doppiaggio della figura 1. A questo punto eravamo giunti a un'esposizione di -3 pezzi e quindi ho ripreso la Martingala all'altezza dei 4 pezzi.

Con il 6 e l'11 abbiamo doppiato la figura 2 e chiuso con 1 pezzo di utile.

Conclusioni.

Questo è il sistema finale sulle coincidenze dei doppioni delle **figure di 2,** su tre Chances messe in competizione. Non è stato testato a lungo, ma mi sembra che i risultati su quanto fatto siano lusinghieri. Come per il precedente sistema, riporto qui di seguito le puntate e gli esiti sulla continuazione della permanenza fino a 126 colpi.

1- 2+ 1- 2+ 1- 2+ 1- 2- 4+ 1- 2- 4- 8+ 1- 2- 4- 8- 10- 12- 14+ 12+ 10+ (situazione -1) 2- 4- 8- 10- 12+ 10+ (situazione -3) 4+.

Come potete vedere, siamo andati incontro a una situazione abbastanza negativa dove, nel segmento di montante D'Alembert, le perdite sono state 10 e le vincite solo 6. Ciononostante, con le riduzioni di altezza nella montante mediante il ritorno alla Martingala, siamo riusciti a conquistare il pezzo di vincita finale senza particolari patemi d'animo. La massima puntata è stata di 14 pezzi, mentre se avessimo seguito i ballottaggi della D'Alembert saremmo arrivati allo stesso punto passando per una puntata di 16 e saremmo rimasti con 3 pezzi di esposizione. Questo però non costituisce un andamento negativo perché nel nostro caso le vincite sono scadute ravvicinate. Il pericolo vero e proprio della D'Alembert è costituito da un conseguimento di vincite distanziate quando si è ai termini alti della montante. E' sufficiente una vincita ogni 3 colpi per aumentare sempre più il distacco dal recupero totale dell'esposizione. Anche se utilizziamo un incremento doppio rispetto a una normale D'Alembert, l'erosione sulle puntate perdenti non risulterà efficace se le vincite si distanziano più di due colpi l'una dall'altra.

Ricordiamoci che possiamo modificare la D'Alembert come più ci conviene. Non abbiamo l'obbligo di tornare a quota 1 per vincere a tutti i costi un pezzo per colpo giocato (caso della nostra D'Alembert a incremento due); possiamo calcolare in ogni momento la situazione espositiva e valutare se fare o meno riduzioni di altezza sulla montante. Se per esempio alla quota di 20 pezzi calcoliamo di essere esposti di 5 pezzi, possiamo continuare con l'ultimo colpo della Martingala a 8 pezzi e ricominciare la scalata da quel punto. Se il colpo è vincente avremo comunque guadagnato 3 pezzi, pur rinunciando a tutti gli incassi di un ipotetico rientro della D'Alembert. Se il colpo è perdente ricominceremo i ballottaggi sulla D'Alembert dall'inizio, evitando di arrivare alle puntate che avremmo raggiunto senza la riduzione di altezza. La differenza è un minor incasso, ma anche un minor pericolo di andare oltre certi limiti con le puntate.

Tutto questo per un gioco che sia il più tranquillo possibile.

NINO ZANTIFLORE