NINO ZANTIFLORE

ROULETTE

CHANCES SEMPLICI

Rosso/Nero Pari/Dispari Manque/Passe

IL TERZO PERFETTO
SULLE FIGURE DI 2

Indice

Definizioni dei termini . . . . . Pag. 5

Prefazione . . . . . Pag. 7

Introduzione . . . . . Pag. 9

Cap. I: LE FIGURE . . . . . Pag. 13

Cap. II: LA LEGGE DEL TERZO . . . . . Pag. 19

Cap. III: IL SISTEMA . . . . . Pag. 23

Cap. IV: MANOVRA FINANZIARIA . . . . . Pag. 27

Cap. V: ESERCITAZIONI PRATICHE . . . . . Pag. 29

Cap. VI: RISALITA E DOPPIO ATTACCO . . . . . Pag. 39

Conclusioni . . . . . Pag. 47

Permanenza . . . . . Pag. 48

Definizioni dei termini alla roulette

Permanenza: Insieme dei numeri prodotti dalla roulette e annotati nel carnet del giocatore. Possono essere numeri per le Chances multiple o simboli per le Chances Semplici come R/N P/D P/M.

Permanenza personale: E' l'insieme dei numeri che qualsiasi roulette produce alla presenza del giocatore, indipendentemente dal tempo e dal luogo di rilevamento.

Quantizzazione della permanenza: suddivisione della permanenza in gruppi sempre uguali di numeri al fine di costruire le **Figure** su Chances Semplici o multiple.

Chance: qualsiasi combinazione giocabile alla roulette. Le Chances della roulette sono multiple e semplici. Le **multiple** sono**:** Numeri Pieni, Cavalli, Terzine, Carrè, Sestine, Dozzine, Colonne**.** Le Chances **Semplici** sono R/N, P/D, P/M.

Apertura: Situazione aperta al gioco. C'è una apertura quando un disegno tendenziale si è delineato e quindi si deve puntare la Chance che ne determina il completamento.

Chiusura: Si ottiene una chiusura quando il disegno tendenziale si è completato e, se è stato puntato, il giocatore ha vinto la sua puntata.

Schema: Spazio delimitato del carnet di gioco in cui sono inseriti i numeri o le Chances prodotti dalla roulette. Uno schema "classico" è formato di righe e tante colonne quanti sono i numeri o le Chances contenuti in un loro ciclo logico.

Risalita: Ricostruzione di una nuova partita con i numeri della permanenza appena passata. Si va a ritroso nella permanenza passata fino alla formazione di un nuovo inizio di partita.

Partita: Insieme di rilevazioni e puntate miranti a ottenere un utile. Al raggiungimento dell'utile ogni partita finisce e se ne comincia una nuova con nuove rilevazioni della permanenza, o mediante una "risalita". L'insieme delle partite costituisce la sessione.

Sessione: Quantità delle singole partite fatte dall'inizio alla fine della giornata.

Compensazione: Annullamento di una perdita precedente con una vincita seguente sulla stessa Chance.

Mutualità assoluta: Annullamento della perdita avvenuta su una Chance con la vincita su un'altra Chance.

Mutualità relativa: Annullamento di una perdita precedente con una vincità seguente su una diversa linea di sviluppo della stessa Chance.

Gioco in differenziale: Quando sulla stessa Chance si devono puntare entrambe le sue due Semichancas. Si punta allora la differenza sulla Semichance che ha la puntata maggiore.

Simmetria: Equilibrio delle coperture e dei benefici fra banco e giocatore.

Tendenza: Propensione alla formazione di un disegno molto probabile dovuto alla spettanza probabilistica relativa.

Terzo perfetto: Realizzazione della tendenza in un ciclo logico di qualsiasi Chance Multipla o Figure di Chances Semplici. Il terzo perfetto è costituito dai due terzi di presenze, un terzo di assenze e un terzo di doppiaggi.

Ciclo logico: E' un "ciclo chiuso" formato da tanti spin quanti sono gli elementi che costituiscono la Chance su cui si sta giocando. Questi sono gli spin necessari per formare un ciclo logico**:** Pieni: 37; Cavalli: 18; Terzine: 12; Sestine:6. Per le Figure di 2 delle Chances Semplici sono 8 spin perchè le Figure di 2 sono 4, ciascuna formata da 2 spin.

Modalità: Numero degli elementi che concorrono a formare le Figure.

Ripetizione di Numero o Chance: Quando un numero, una Chance o una Figura si ripete immediatamente dopo la sua apparizione.

Doppiaggio di Numero o Chance: Quando il numero o la Chance sono già usciti in precedenza e può essere l'ultimo (ripetizione) o uno dei precedenti.

Spettanza probabilistica assoluta: A ogni spin ogni numero ha un uguale diritto probabilistico di sortita. Questa spettanza si riferisce al singolo colpo di un continuo di permanenza senza quantizzazioni in Figure o in cicli logici.

Spettanza probabilistica relativa: A ogni ciclo logico (zero escluso) ogni Chance multipla ha il 66,6% di probabilità di essere presente e il 33,3% di essere assente. Ciò vale per i pieni in 37 spin; per i cavalli in 18 spin; per le terzine in 12 spin; per le sestine in 6 spin. Tale spettanza tende alla perfezione con il diminuire della grandezza della Chance e con l'aumentare del numero delle prove.

Spettanza probabilistica visiva: Ciò che ci si aspetta di vedere nei disegni che si formano in uno schema alla fine di un ciclo logico di Chances Multiple o di Figure sulle Chances Semplici.

Legge sulla distribuzione delle Figure: Legge che determina una classifica dovuta alla grandezza delle Figure. I colpi di 1 sono pari ai superiori; quelli di 2 sono la metà di quelli di 1 e pari ai superiori; quelli di 3 sono la meta di quelli di 2 e pari ai superiori; e così via. Si tratta di una tendenza che si perfeziona con l'aumentare del numero delle prove.

Legge dell'equilibrio: Con l'aumentare del numero delle prove le Figure di uguale lunghezza tendono all'equilibrio. Ne sono soggette tutte le Chances multiple (numeri compresi) e le Semplici, sia sotto la forma di simboli, sia sotto la forma di Figure della stessa lunghezza.

Legge del terzo o dello scarto: In una permanenza di tanti termini quanti sono gli elementi della Chance, risulteranno presenti i due terzi dei termini disponibili.

Presenza: In questo contesto il termine indica che una Figura è presente almeno una volta nello schema. Se diciamo che uno schema ha 3 presenze, indichiamo che ci sono 3 Figure diverse, anche se una è doppiata e cioè presente per due volte.

Assenza: In questo contesto il termine indica che una Chance o Figura non è presente nello schema.

Principio di Bernoulli: Con l'aumentare del numero delle prove effettuate nelle stesse condizioni, la frequenza relativa tende alla probabilità e la media sperimentale tende alla media teorica.

Stop loss: Interruzione in perdita di una partita che si delinea negativa.

Stop win: Interruzione di una partita che ha dato gli utili desiderati.

Ricostruzione in risalita: Quando la nuova partita incomincia utilizzando gli ultimi numeri della permanenza già utilizzati nella precedente partita.

Ricostruzione ex novo: Quando si chiude la partita in corso e si ricostruisce una nuova partenza utilizzando i numeri nuovi che usciranno dalla ruota.

Partenza ottimale: Inizio della partita dopo un determinato numero di spin allo scopo di minimizzare lo scoperto nel caso di una partita difficile.

Bankroll o cassa: Quantità di pezzi messa a disposizione per il gioco. Può anche essere considerato in denaro (per esempio 1.000€ o 1.000$) ma per chiarezza è più conveniente sia specificato in **pezzi** perchè è il numero dei pezzi che misura l'importanza delle vincite o delle perdite. La quantità della vincita o della perdita è poi determinata dal loro valore.

PREFAZIONE

Nel gioco della Roulette ci sono le cosiddette Chances Semplici dove il giocatore deve scegliere una delle due componenti di una Chance ed escludere la sua contraria (scelta binomiale). Ci sono tre tipi di Chances Semplici: Rosso (**R**) o Nero (**N**), Pari (**P**) o Dispari (**D**), Passe (**P**) o Manque (**M**).

Le Chances di questi giochi hanno due "**elementi**" in contrapposizione e per vincere il giocatore deve scegliere l'elemento su cui puntare le sue fiches. In questo trattato prenderemo in considerazione la Chance del R/N ma il gioco può essere applicato anche sulle altre Chances Semplici della roulette.

Alla roulette francese il gioco su una qualsiasi Chance Semplice è soggetto a una tassa dell'1,35%. Ciò è dovuto alla sortita dello zero, dopo di che il giocatore può chiedere al banco di effettuare il "partager". Con questa operazione il banco restituisce al giocatore metà della puntata e si trattiene il resto. In quei Casinò dove il partager non è consentito, la tassa sale al 2,70%. Questa continua erosione è quindi dovuta alla sortita dello zero (ogni 37 spin di media) rapportato alla simmetria delle coperture fra giocatore e banco.

Consapevole dell'impossibilità di battere il banco con la sola matematica, ho individuato un fenomeno tendenziale dovuto alla cosiddetta **Legge del terzo** applicata alle Figure delle Chances Semplici di qualsiasi gioco binomiale (con due Chances in contrapposizione). In base a questa Legge, in un determinato numero di sortite di qualsiasi Chance, vi è la **tendenza** di formare una prevalente configurazione standard predefinita. In questa configurazione non è importante la singola Chance, bensì l'ordine con cui queste Chances si susseguono. Questo ordine determina lo sviluppo delle cosiddette "**Figure**" e cioè di assembramenti sempre uguali di due o più boules consecutive. Naturalmente questa è una "**tendenza**" che con l'aumentare del numero delle prove tende alla probabilità statistica (principio di Bernoulli). Nel singolo ciclo, però, ci possono essere deviazioni che non rispecchiano la tendenza e per questo sarà utilizzata una montante che, abbinata a una valida selezione del colpo, ha lo scopo di sostenere i periodi negativi in cui la configurazione ricercata si alterna a configurazioni perdenti. La ricerca della configurazione vincente si svolgerà all'interno dei cosiddetti cicli logici delle Figure di 2 e quindi la vincita su un ciclo ammortizzerà le perdite di altri.

Bisogna comunque essere consapevoli che in qualsiasi gioco con una scelta binomiale, i due elementi di una Chance sono sempre "**equiprobabili**" e che quindi nel singolo colpo non c'è una scelta con probabilità maggioritarie. L'unico appiglio sarà il ricorso alle cosiddette Figure e al completamento di determinate configurazioni statisticamente prevalenti rispetto alle altre possibili. In ogni caso questo gioco non ha pretese di "invincibilità". E' soltanto uno dei tanti studi di un possibile attacco sulle configurazioni che si formano con le Figure di 2.

Prima di affrontare un gioco d'azzardo, quale è la roulette, è necessario conoscere i "fondamentali" sulle leggi naturali del caso. E' quindi necessario conoscere prima di tutto cos'è la roulette e le sue leggi. Poi sarà necessario conoscere come si costruiscono e si giocano le "**Figure**" delle Chances Semplici perchè forniscono un indispensabile mezzo per poter visualizzare quelle configurazioni che individuano i nostri possibili attacchi. Per ultimo sarà necessario conscere la cosiddetta "**Legge del terzo**" che, come per i numeri pieni, influenza anche la produzione delle Figure sulle Chances Semplici.

INTRODUZIONE

DUE CENNI SUL GIOCO DELLA ROULETTE

"***Se uno va al Casinò una volta nella vita, può essere fortunato; se ci va con una certa regolarità, per lui la fortuna non esiste***".

Con questa massima voglio avvertire i giocatori che nel lungo periodo gli esiti al gioco della roulette non dipendono dalla fortuna o dalla sfortuna, ma dall'equilibrio delle coperture fra giocatore e banco**:** equilibrio spostato a favore del banco per l'effetto della **tassa**.

Per un giocatore casuale il gioco della roulette è molto semplice e non ha bisogno di particolari conoscenze. Il giocatore casuale gioca i suoi numeri simpatici; riempie il tavolo di fiches; pensa che con la copertura di più numeri aumentino le possibilità di vincere e che l'esito delle sue giornate di gioco sia una questione di fortuna o sfortuna. Naturalmente il suo destino sarà la "**perdita costante**", anche se intervallata da sporadiche giornate vincenti.

Un giocatore esperto sa che il gioco della roulette non è semplice e, soprattutto, che nel lungo periodo l'esito del gioco non dipende dalla fortuna. Egli sa che la vincita di un giorno non significa niente e che il vero problema consiste nel non perdere nel lungo termine. Il vero problema è la ricerca della cosiddetta "**vincita costante**" e cioè l'incremento del proprio guadagno nel tempo. Una di queste difficoltà deriva da un piccolo vantaggio che ha il gestore della roulette rispetto al giocatore**:** un vantaggio che consiste in un pagamento non equo rispetto alle coperture fra giocatore e banco.

"***la roulette è un gioco simmetrico, d'equilibrio nelle coperture e nei pagamenti, ma spostato a vantaggio del Banco dell'importo della tassa***".

In sostanza il banco paga come se i numeri disponibili fossero 36, mentre in realtà sono 37. In questa sede parliamo soltanto di roulette francese nella quale vi è un solo zero. Per effetto di questa "**non equità**" il giocatore subisce su ogni puntata una "**tassa**" che sulle Chances Semplici è del 1,35% se si utilizza il "partager" con il banco:

$$([19/37]-[18/37]x100/2) = 1,35\%$$

mentre sulle altre Chances Multiple è del 2,70%:

$$(1-[36/37]x100) = 2,70\%$$

Ogni pagamento sui pieni è pagato un pezzo in meno rispetto a un pagamento equo, mentre sulle altre Multiple come Cavalli, Terzine, Carrè, Sestine, Dozzine e Colonne, il 37° numero è rappresentato dallo zero che, uscendo in media una volta ogni 37 spin, ha lo stesso effetto del pezzo pagato in meno sui numeri pieni. In quei Casinò dove la sortita dello zero fa perdere definitivamente la puntata, la tassa aumenta al 2,70% anche per le Chances Semplici. In ogni caso gli effetti di questa tassa (qualunque essa sia) producono un minor incasso che, rapportato a una media equilibrata dei colpi vincenti rispetto ai perdenti, provocano una continua decurtazione degli incassi e quindi della cassa disponibile per il gioco. La roulette è dunque un gioco **simmetrico** ma il bilancio paritario fra colpi vincenti e perdenti è falsato da questo minor pagamento e a lungo andare questo continuo mancato incasso erode costantemente la cassa del giocatore.

Naturalmente l'azione della tassa agisce sulla quantità di denaro che il giocatore ha puntato sul tappeto e la somma delle masse puntate nel corso delle varie sessioni di gioco determina la quantità della tassa pagata. Se per esempio nel corso di una giornata di gioco si sono puntati a tappeto 1000 pezzi (di qualunque valore) sulle Chances Multiple, avremo

pagato una tassa del 2,70% su quei 1000 pezzi puntati e cioè avremo incassato 27 pezzi in meno di quanto avremmo dovuto incassare con un gioco equo. Se in quella sessione abbiamo vinto, ci troveremo 27 pezzi in meno di quanto ci spetterebbe**;** se abbiamo perso, ci troveremo con una cassa residua inferiore di 27 pezzi, o comunque avremo finito la nostra cassa in anticipo di 27 pezzi. In tutti i casi abbiamo pagato la tassa. Tutto ciò, naturalmente, è calcolato sulla media di tutte le sessioni di gioco eseguite nel corso di questa attività. Qualunque sia la Chance giocata, pagheremo la tassa del 37° numero a ogni incasso. Qualsiasi giocatore (sistemista o casuale) dovrebbe essere consapevole di questa realtà perchè da ciò dipende l'esito finale dei suoi periodi di gioco.

A questo punto dobbiamo capire che l'unica difesa del giocatore consiste nella riduzione della "**simmetria**" con il banco. Se il giocatore può disporre di un incasso finale certo e sostenibile, la tassa non potrà erodere tutto l'incassato perchè ogni chiusura avrà avuto un suo utile. Questo è l'intendimento dell'autore. Gli studi qui esposti hanno lo scopo di migliorare la conoscenza sulle possibilità di attacco alla roulette.

LE MIE SOLUZIONI

Come si può vincere costantemente alla roulette? Prima di tutto un sistema dev'essere in grado di superare la tassa del banco, ovverossia il cosiddetto **EV negativo** ("**Expected Value**" o "**valore atteso**") dovuto al vantaggio del banco (dato dal 37° numero) da cui deriva la non equità nei pagamenti rispetto alla simmetria delle coperture fra banco e giocatore. In pratica si parla della "**tassa del banco**". Poi il sistema dev'essere in grado di superare vari ostacoli imposti dalle leggi naturali del caso e cioè "**l'incontro di una permanenza contraria al gioco**" e la "**spettanza probabilistica assoluta**" del singolo colpo. Vediamo le possibili azioni per contrastare gli effetti di questi eventi negativi.

Superamento della tassa.

La **tassa** del banco non è evitabile. Se quando perdi paghi il 100% e quando vinci ricevi solo il 97,30% rispetto a un pagamento equo, significa che con un gioco casuale il tuo destino è segnato in partenza. Ne consegue che per ottenere una **vincita costante** è necessario superare gli effetti di questa tassa tramite una "**selezione del colpo**" che sia in grado di ottenere degli incassi derivanti da una "**tendenziale probabilità statistica**" prevedibile e sostenibile mediante adeguate manovre finanziarie. Per ottenere questo scopo dobbiamo avere un gioco che realizzi una "**limitazione della simmetria**" con il banco. Bisogna cioè sbilanciare a nostro favore gli esiti di alcune nostre puntate e quindi è necessario poter contare su un esito finale che non sia aleatorio, ma certo e che ci assicuri un incasso entro limiti **sicuramente sostenibili**. Nel nostro caso cercheremo di ottenere tutto questo mediante lo sviluppo di molteplici "**cicli chiusi logici**" di Figure, che con il passare della permanenza tendono a completare una loro prevalente configurazione. Avremo così un vantaggio sulla casualità del gioco perchè noi possiamo decidere cosa coprire, quando e quanto puntare. Il banco sarà costretto a coprire il restante campo di gioco da noi non coperto e pagare in proporzione alle masse che noi puntiamo. A questo punto i risultati fra giocatore e banco non saranno più totalmente simmetrici perchè alla fine di una sessione i nostri incassi avranno avuto una certa "**frequenza statistica prevalente**". La tassa sarà sempre pagata, ma se non ci saranno deviazioni eccezionali, noi incasseremo di più del suo costo.

Superamento della permanenza contraria.

Il principale evento negativo per un sistemista è l'incontro di una lunga serie di numeri contrari al suo gioco. Chi alla roulette cerca la vincita costante su una permanenza continua, sempre sulla stessa Chance e con un gioco sempre uguale, non può evitare l'incontro con la permanenza contraria che può causare un forte scoperto di cassa. L'evento è inevitabile ed è una conseguenza della **Legge sulla distribuzione delle Figure**. Qualsiasi successione di numeri prodotti dalla roulette costituisce una cosiddetta "**Figura**" e qualunque sia la sua composizione e durata, alla fine la troveremo sul nostro cammino con una frequenza inversamente proporzionale alla sua lunghezza. Nel nostro caso la Figura contraria al nostro gioco è rappresentata dallo sviluppo di una configurazione diversa da quella statisticamente probabile e l'incontro di tale configurazione è inevitabile quando il giocatore ricerca un'unica e sempre uguale linea di sviluppo della permanenza. A lungo andare arriverà anche la Figura contraria che ci impegnerà fortemente con la cassa.

Il gioco qui esposto ricerca una configurazione sempre uguale che ha la tendenza di formarsi all'interno di cicli chiusi logici generati dalla permanenza. Tale configurazione ha una probabilità del 75% rispetto alle altre configurazioni possibili e quindi vi sarà una maggioranza di configurazioni vincenti rispetto alle perdenti. In ogni caso, eventuali deviazioni dai risultati statistici saranno sostenute da una progressione finanziaria strutturata per recuperi adeguati alla alternanza dei colpi vincenti e perdenti. Ciò è dovuto all'efficacia di una selezione del colpo che limita la simmetria con il banco. Se i colpi vincenti sono superiori ai perdenti, con una leggera progressione di puntate, nel corso delle varie partite si arriverà all'utile.

Spettanze probabilistiche:
Assoluta Relativa e Visiva.

La roulette è un gioco a "**re-immissione**" dove ogni numero resta costantemente presente nel cilindro e quindi a ogni singolo spin ogni numero mantiene un'uguale possibilità di sortire. I numeri sono sempre tutti disponibili e nel singolo colpo la pallina non ha memoria dei numeri sortiti in precedenza. Ogni numero ha lo stesso "**diritto assoluto**" di sortire e quindi nessuno è privilegiato. Questa è la cosiddetta "**spettanza probabilistica assoluta**" cui è soggetto il giocatore a ogni singolo spin. Tale spettanza non tiene conto degli effetti della Legge del terzo e dello scarto e una qualsiasi selezione, che si basi sul singolo colpo, è soggetta soltanto alla casualità imponderabile del numero che esce in quel momento. Ad ogni spin i due colori di una Chance Semplice sono "**equiprobabili**" e per quante previsioni si passano fare, non ci sarà mai una probabilità maggioritaria di un colore rispetto all'altro.

Vi è poi un altro tipo di "spettanza probabilistica" e cioè quella "**relativa**". Ciò riguarda esclusivamente le Chances Multiple dai Pieni alle Sestine. Possiamo definire "**spettanza probabilistica relativa**" il diritto di sortita che ha ogni numero della roulette nell'arco di un ciclo chiuso (logico) di 37 spin. In base alla Legge del terzo, o in base alla Legge dello scarto (che in pratica è la stessa cosa), alla fine del ciclo logico i numeri presenti saranno tendenzialmente i due terzi e quindi ognuno dei 37 numeri disponibili ha una "**spettanza probabilistica relativa**" del 66,6% di essere presente.

In base a queste considerazioni, se non confiniamo la permanenza in cicli chiusi, ogni numero che esce dalla ruota ha una spettanza probabilistica **assoluta**, ma in pratica in ogni

ciclo logico l'insieme dei numeri ha una spettanza probabilistica **relativa** perché all'incirca 12 numeri, pur non sapendo a priori quali, resteranno assenti. Quindi, ogni numero della roulette ha una probabilità del 33,3% di restare assente durante il suo ciclo logico di 37 spin. Tutto ciò, naturalmente, in via tendenziale. E' facile allora comprendere che il singolo colpo rispecchia esattamente la spettanza probabilistica assoluta, mentre una quantità discreta di colpi (ciclo logico) è soggetta alla Legge del terzo perché la pallina, come non ricorda dov'è andata il colpo prima per evitarlo, così non ricorda dove **non** è andata, per andarci. La conseguenza di tutto ciò è che in un "ciclo chiuso logico" di una qualsiasi Chance, i numeri sortiti hanno la tendenza di formare determinate **configurazioni** dovute alla Legge del terzo (o dello scarto) e quindi vi sarà un terzo tipo di "spettanza probabilistica" che possiamo definire "**visiva**" e che possiamo chiamare con l'acronimo "**ER**" e cioè "**EXPECTED RESULT**" ovverossia "**RISULTATO ATTESO**".

La "**spettanza probabilistica visiva**" (ER) è ciò che ci si aspetta di vedere nel "prodotto" di un ciclo chiuso della roulette e cioè nella rappresentazione grafica della sua **permanenza** inserita in appositi schemi. Questa spettanza, propria della roulette e di qualsiasi altra serie chiusa di numeri casuali, è rilevabile dalle molteplici osservazioni su innumerevoli cicli logici. Se milioni di cicli logici contengono in ciascun ciclo un determinato disegno, la "spettanza probabilistica visiva", insita nel prodotto della roulette (permanenza), è la "tendenza" che ha la roulette di formare quel disegno e quindi quella spettanza visiva è propria di quel generatore di numeri casuali. Noi possiamo rilevarla e capirne il senso e le ragioni. Come il precedente tipo di spettanza, anche questa ha il diritto di realizzarsi proprio per effetto della Legge del terzo e della Legge dello scarto riferite ai singoli cicli chiusi. Quindi, la "spettanza probabilistica visiva" è la proprietà che ha la permanenza (prodotto della roulette) di produrre determinati disegni. Sta a noi individuarli e trarne un vantaggio.

A questo punto abbiamo superato la "**spettanza probabilistica assoluta**" e, tramite la "**spettanza probabilistica relativa**", siamo arrivati alla "**spettanza probabilistica visiva**" che ci dà la certezza di sapere in anticipo quali saranno le configurazioni statistiche più probabili e quindi frequenti. Naturalmente tutto ciò è una "**tendenza**" e le deviazioni in eccesso o in difetto saranno sempre possibili.

Con questo gioco cerchiamo di superare la spettanza probabilistica assoluta affidandoci alla configurazione maggioritaria contenuta in un susseguirsi di cicli logici di Figure di 2. Se nel lungo periodo tale configurazione è prevalente, lo saranno anche gli esiti delle nostre puntate vincenti.

Conclusioni

In base alle considerazioni su esposte dobbiamo prendere atto che:

1°) La tassa non è eliminabile, ma è superabile modificando la simmetria con il banco tramite la maggioranza statistica delle vincite rispetto alle perdite.

2°) La permanenza contraria dev'essere superata da più linee di gioco aventi una tendenza statistica a formare la configurazione vincente.

3°) La spettanza probabilistica assoluta dev'essere superata da un gioco confinato all'interno di una configurazione statisticamente prevalente rispetto alle perdenti.

Con queste condizioni avremo un certo vantaggio per ottenere l'utile ad ogni sessione formata da più partite.

Capitolo I

LE FIGURE

Se vogliamo cercare un qualche gioco che abbia buone probabilità di vincere costantemente sulle Chances Semplici della roulette, dobbiamo analizzare il susseguirsi dei numeri che la roulette produce. Questo insieme di numeri, cronologicamente consecutivi, prende il nome di "**Permanenza**". L'analisi di un gran numero di permanenze ci permetterà di individuare determinati fenomeni, costantemente presenti, che derivano dalle "**Leggi naturali del caso**". Un buon metodo per individuare e analizzare questi fenomeni, è di dividere la permanenza in spezzoni costituiti di quantità **discrete** (quantitativamente sempre uguali) di numeri che chiameremo "**Figure**". Quindi, due o più spin consecutivi di roulette possono essere considerati come un'unica configurazione che prende appunto il nome di "**Figura**". La sua **lunghezza** dipende dalla quantità di spin vogliamo siano composte le Figure che abbiamo scelto di giocare e per indicare questa lunghezza si mette un "**di**" dopo il termine "**Figura**". Ci saranno quindi **Figure di 2** (formate da 2 spin); **Figure di 3** (formate da 3 spin); **Figure di 4** (formate da 4 spin) ecc.

Secondo questo modo di considerare i numeri che escono dalla roulette, ogni permanenza sarà divisa in gruppi di numeri che, secondo la grandezza delle Figure che scegliamo di utilizzare, saranno di 2 o di 3 **termini** (spin). Non prendiamo in considerazione le Figure di 4 termini perchè un loro ciclo logico durerebbe 48 spin e quindi ogni partita sarebbe troppo lunga. Ecco come dovrà essere quantizzata la permanenza per le Figure di 2 e di 3. Prendiamo come esempio la Chance del Rosso e Nero (R/N), ma la stessa cosa vale per il Pari/Dispari (P/D) o per il Manque/Passe (M/P). Quello che segue è un esempio della stessa permanenza divisa in Figure di 2 e di 3. Ogni Figura è composta di **termini** che in questo caso possono essere 2 o 3. Successivamente vedremo la loro composizione determinata in base al calcolo combinatorio che stabilisce quante sono le Figure possibili.

Figure di 2: | N N | N R | R N | N N | R R | R R | R R | N R | R R | N R | N R | R N |

Figure di 3: | N N N | R R N | N N R | R R R | R R N | R R R | N R N | R R N |

Questa "**quantizzazione della permanenza**" assume un ruolo essenziale nella formazione di determinate configurazioni tendenziali che altrimenti non sarebbe possibile ottenere da una rilevazione continua. Queste configurazioni sono indispensabili per approntare un qualsiasi tipo di attacco nei sistemi a "**spettanza probabilistica visiva**" e cioè quei sistemi che traggono le loro giustificazioni dalla formazione di determinati disegni costantemente presenti in un limitato quantitativo di spin definito "**ciclo logico**". Genericamente parlando, un classico ciclo logico di qualsiasi Chance è un "**ciclo chiuso**" formato di tanti spin quanti sono gli **elementi** che costituiscono la Chance che si sta giocando. Così un ciclo logico di Numeri Pieni sarà di 37 spin; uno sui Cavalli sarà di 18 spin; uno sulle Terzine di 12 e uno sulle Sestine di 6. Nel caso delle **Figure di 2** sulle Chances Semplici il ciclo logico è di 8 spin (4 Figure di 2 spin ciascuna = 8); nel caso delle **Figure di 3** è di 24 spin (8 Figure di 3 spin ciascuna = 24). All'interno di questi cicli logici le Figure formeranno delle configurazioni; dei disegni che tenderanno a essere costantemente presenti perchè condizionati dalla **Legge sulla distribuzione delle figure** e questa è la ragione per cui sono state inventate le "**Figure**" sulle Chances Semplici. Per una loro completa conoscenza ora vedremo dettagliatamente le Figure di 2 (oggetto del nostro trattato) e poi per semplice conoscenza quelle di 3.

Figure di 2.

Ogni Figura di 2 è costruita con **due** spin di roulette e il calcolo combinatorio rende possibili le seguenti **quattro** Figure che si formano da un totale di otto spin (2x2=4). Prendiamo come esempio la Chance del R/N.

Figura 1: **RR**; Figura 2: **RN**; Figura 3: **NN**; Figura 4: **NR**.

R	R	N	N
R	N	N	R

Questa disposizione delle Figure è arbitraria. Ho scelto questa disposizione perchè mi sembra la più facile da memorizzare e perchè divide le quattro Figure in due coppie: le Figure 1 e 2 hanno come iniziale il simbolo **R**, mentre le Figure 3 e 4 hanno l'iniziale **N**. Possiamo distinguerle come due "**coppie**" che hanno l'iniziale (primo termine) uguale e la finale (secondo termine) diversa.

Quello che segue è l'esempio di uno sviluppo delle possibili quattro Figure di 2 poste in uno "**schema delle Figure**". Poichè le Figure possibili sono quattro, lo schema ha quattro colonne dove inserire un uguale quantitativo di Figure. Ogni riga dello schema delle Figure, quindi, contiene una quantità di Figure pari alle Figure possibili e tale quantità è definita "**ciclo logico**". Ogni rilevazione di 4 Figure di 2 (8 spin) costituisce un singolo ciclo logico, siano esse quattro Figure diverse o quattro miste e cioè alcune presenti una sola volta e alcune presenti due o più volte (doppiate). Quello che segue è un esempio di 10 cicli logici disposti verticalmente uno sotto l'altro. Le Figure doppiate sono evidenziate con un cerchio. Le Figure non doppiate e quelle doppianti non sono evidenziate e sono considerate come "**presenze**". Ogni ciclo è quindi composto di "**presenze**" e "**doppiaggi**".

Permanenza	Schema Figure				
|20 1|6 34|19 13|17 22|	(NR)	NR	RN	NN	3 presenze 1 doppiaggio
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	(RR)	RR	NR	3 presenze 1 doppiaggio
|4 15|16 30|5 12|13 26|	(NN)	(RR)	RR	NN	2 presenze 2 doppiaggi
|33 9|9 14|11 30|34 1|	(NR)	(RR)	NR	RR	2 presenze 2 doppiaggi
|15 26|28 5|22 32|35 17|	(NN)	(NR)	NR	NN	2 presenze 2 doppiaggi
|31 29|28 26|2 33|27 20|	(NN)	(NN)	NN	RN	2 presenze 2 doppiaggi
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	(RR)	RR	NN	3 presenze 1 doppiaggio
|0 26 35|7 28|33 30|4 0 4|	(NN)	RN	NR	NN	3 presenze 1 doppiaggio
|24 33|5 11|13 30|30 26|	NN	(RN)	NR	RN	3 presenze 1 doppiaggio
|4 30|34 17|2 32|2 6|	(NR)	RN	NR	NN	3 presenze 1 doppiaggio

In questo esempio di 10 cicli logici ci sono 4 cicli con due doppiaggi e 6 con un solo doppiaggio. Questo risultato mostra la "tendenza" statistica di ogni ciclo logico e cioè la tendenza a formare una configurazione con **tre Figure diverse e una doppiata**. Questa configurazione, contenuta in un ciclo logico, è definita "**il terzo perfetto**" ed è giustificata dalla "Legge del terzo" che vedremo nel prossimo capitolo.

Figure di 3.

A livello informativo vediamo le Figure di 3.

Ogni Figura di 3 è costruita con **tre** spin di roulette e il calcolo combinatorio rende possibili le seguenti **otto** Figure che si formano da un totale di 24 spin (2x2x2=8). Lo zero è sempre escluso. Prendiamo come esempio la Chance del R/N.

Figura 1: **RRR**; Figura 2: **RRN**; Figura 3: **RNR**; Figura 4: **RNN**;
Figura 5: **NNN**; Figura 6: **NNR**; Figura 7: **NRN**; Figura 8: **NRR**.

R	R	R	R	N	N	N	N
R	R	N	N	N	N	R	R
R	N	R	N	N	R	N	R

Anche qui le Figure sono state disposte in modo da facilitarne la memorizzazione. Il termine iniziale delle prime quattro Figure è **R** mentre l'iniziale delle seconde quattro è **N**. I secondi termini sono appaiati due a due tra R e N. I terzi termini sono alternati e distinguono le due Figure di una coppia. In questo modo possiamo distinguere due coppie a R e due coppie a N. A loro volta le coppie si distinguono con il terzo termine che ne differenzia le Figure.

Importanza delle Figure

Una permanenza **non** quantizzata in Figure è una semplice e continua successione di Chances, dove l'individuazione di gruppi, o di unità semplici, non avviene sempre allo stesso modo. I possibili attacchi con questo tipo di rilevazione si riducono a vari tentativi che, non essendo suffragati da una statistica certa, non danno nessuna garanzia di successo. Si può rilevare ciò che sta succedendo nel momento di osservazione ma, generalmente, quando ce ne accorgiamo è già troppo tardi perchè il fenomeno si è già esaurito o si sta esaurendo in quel momento. Oppure si può individuare ciò che è successo cinque-dieci spin indietro nella permanenza e cercare la sua ripetizione o la sua "non ripetizione". Si può seguire l'andamento della permanenza giocando la "sortante", o "l'avant dernier", o altre combinazioni che si accordano con una presunta distribuzione di gruppi che, data la situazione del momento, si presume escano in maggioranza. Si può anche scegliere un colore fisso momentaneamente in scarto negativo rispetto all'altro colore e affidarsi alla potenzialità di una manovra finanziaria. Sono tutti tentativi di indovinare il futuro osservando il passato, ma in quest'ottica non vi è nulla che ci dica con una valida statistica ciò che succederà, anche con una certa approssimazione, nel nostro futuro. Il problema per questi giochi è la variabilità delle lunghezze dei fenomeni osservati. Rilevare un certo fenomeno lungo 5-6 spin, avvenuto in un punto qualsiasi della permanenza passata, non determina una statistica. Andare contro un momentaneo andamento "deficitario" non vuol dire che questo non si interrompa per poi riprendersi più tardi.

Con una permanenza quantizzata in Figure, invece, possiamo disporre di un quadro visivo sempre uguale e quindi non soggetto alle variabilità di una rilevazione continua. Le Figure sono quantitativamente limitate dal calcolo combinatorio e ogni ciclo logico non può che contenere limitate configurazioni possibili. L'individuazione di una configurazione maggioritaria ci offrirà una valida e importante indicazione.

Pregi e difetti delle Figure.

In questo trattato prenderemo in considerazione le Figure di 2 e l'esempio sopra riportato rappresenta grossomodo la **tendenza** che si ottiene da una quantizzazione della permanenza in Figure di questa grandezza. La tendenza si realizza con l'aumentare del numero delle prove ma il singolo ciclo, o anche più cicli consecutivi, possono deviare dalla tendenza con un allargamento o un restringimento delle presenze che a volte si avvicina al massimo delle possibilità estreme. Così ci possono capitare cicli con un allargamento a quattro presenze:

| 20 1 | 7 34 | 19 13 | 17 22 | NR | RR | RN | NN | 4 presenze

ma anche con una presenza soltanto:

| 20 1 | 8 34 | 22 12 | 17 23 | NR | NR | NR | NR | 1 presenza 3 doppiaggi

Stiamo parlando di Chances Semplici e che siano di roulette o di un altro gioco che abbia una Chance con due componenti in contrapposizione, il risultato è lo stesso. Ad ogni colpo ci sono soltanto due possibilità equiprobabili (R o N, P o D, M o P) la cui grandezza con il passare degli spin resta sempre uguale per cui l'aleatorietà nei risultati può raggiungere i massimi limiti di allargamento o di calore. Con 18 numeri sempre a favore e 18 sempre contrari (zero escluso), non vi è mai una situazione a favore dell'una o dell'altra Semichance e nel singolo colpo la "**spettanza probabilistica**" non può trovare differenze tra uno spin e l'altro. Quindi, per approntare un gioco che sia immune da queste deviazioni, dobbiamo escludere i semplici giochi sul solo allargamento o sul solo doppiaggio delle Figure, anche se supportati da manovre finanziarie più o meno potenti. Gli scarti temporanei dovuti alla simmetria fra esiti vincenti e perdenti e la tassa che si paga al banco (1,35% sulle roulette francesi), non ci darebbero la possibilità di ottenere un reale vantaggio. Questo è il quadro generale che aspetta il giocatore di Chances Semplici che non abbia una conoscenza specifica sull'uso delle Figure. Vediamo allora come affrontare questo gioco con gli opportuni accorgimenti che ci daranno buone probabilità di ottenere un utile.

La quantizzazione della permanenza in gruppi che formano le Figure è un'importante evoluzione del gioco sulle Chances Semplici. In pratica è l'unico modo che ha il giocatore di ottenere un **risultato visivo** che interpreta gli effetti della Legge sulla loro distribuzione. Con le Figure possiamo disporre di una "**tendenza**" che, pur se soggetta alle normali e a volte eccezionali deviazioni, ci darà la falsariga per l'individuazione dei nostri attacchi su quei disegni che si dovranno formare**:** sempre tendenzialmente. In definitiva non è altro che un "perfezionamento" di chi osserva una quantità di spin passati per cercare di prevedere gli spin futuri secondo una statistica tendenziale. La differenza è che l'osservatore **casuale** non trae le sue osservazioni da una permanenza quantizzata in gruppi sempre uguali, e quindi è maggiormente soggetto alle incertezze insite in una permanenza continua, fluida, non quantizzata. Con la quantizzazione della permanenza in cicli logici di Figure, invece, possiamo ottenere quella "**spettanza probabilistica visiva**" che ci permetterà di individuare certi disegni statistici e tendenziali creati dalla "**spettanza probabilistica relativa**"**:** disegni necessari a effettuare un attacco ragionato sugli effetti che la Legge del terzo determina sugli sviluppi delle Figure all'interno dei loro cicli logici.

Abbiamo già parlato di "**spettanze probabilistiche**" e quindi non ci rimane che chiarire come tali spettanze possono aiutarci nell'individuazione dei punti di attacco all'interno di un ciclo logico.

Spettanza probabilistica assoluta.

Definisce l'indeterminatezza di ogni singolo spin. Sappiamo che alla roulette ogni colpo è nuovo e non ha memoria dei colpi precedenti. Ciò significa che nessun sistema può fare affidamento sul singolo colpo perchè saremo sempre soggetti alla "equiprobabilità" dei due elementi che compongono la Chance. Alla fine della nostra sessione di gioco potremmo anche aver avuto più vincite che perdite, ma durante lo svolgersi del gioco le nostre puntate possono essersi raggruppate in "bolle" perdenti e la nostra cassa può non essere stata sufficiente a sostenerle. Alla fine ci sarà una maggioranza di vincite, ma nel frattempo la nostra cassa si sarà esaurita.

Spettanza probabilistica relativa.

Si realizza statisticamente all'interno dei cicli chiusi "**logici**" e nella sua manifestazione primaria (sui Numeri Pieni) si concretizza per l'effetto di uno scarto conseguente alla difficoltà di sortita, nell'arco dei 37 spin, di tutti i numeri presenti nella ruota. Possiamo definire tale "**spettanza probabilistica**" come "**relativa**" perchè si riferisce ai due campi che possiamo definire**:** "**caselle occupate** e **caselle vuote**". La stessa cosa avviene anche con le Figure delle Semplici, ma con minore regolarità. Per quanto riguarda le Figure sulle Semplici, i due campi "caselle occupate" e "caselle vuote" sono sostituiti da "**Figure presenti e Figure assenti**" per cui l'aumentare delle Figure che appaiono per la prima volta rendono statisticamente meno probabile l'apparizione delle Figure che devono ancora comparire. Il principio è lo stesso di tutte le altre Chances Multiple, ma con maggiori possibilità di deviazioni.

Entrambe le spettanze sono corrette e non si escludono a vicenda. La prima è valida sul singolo colpo mentre la seconda è valida se si considera il risultato di un insieme di colpi che costituisce un delimitato ciclo **logico**. Questa spettanza probabilistica relativa si riflette quindi anche sulle Figure delle Chances Semplici e costituisce la giustificazione di un attacco sulla configurazione che risulta maggioritaria rispetto a tutte le altre configurazioni possibili.

Tutto questo ragionamento è servito a indicare possibili spunti di attacco sulle Figure delle Chances Semplici. Osservando la formazione iniziale delle Figure in un ciclo logico, si può presumere quale sarà il tendenziale sviluppo futuro e adeguare di conseguenza i nostri attacchi. Il fallimento di questi attacchi dipenderà da una deviazione dalla tendenza, il chè avverrà con le dovute frequenze matematiche di probabilità. L'importante sarà superare queste deviazioni con opportune manovre finanziarie che però non impegnino la cassa con montanti del tipo Martingala perchè ogni deviazione può perdurare più a lungo della nostra disponibilità economica.

Il gioco che ora vedremo non è immune da scarti negativi, ma questi scarti rappresentano il 25% della probabilità generale di sortita. Il gioco quindi ha due prerogative che caratterizzano ogni attacco**:** una **probabilità del 75%** di vincere sulla Figura giocata e una **pluralità di linee di sviluppo** che permettono di minimizzare le situazioni perdenti tramite una "**mutualità relativa**" applicata sulla stessa Chance. Tutto ciò rappresenta un'innovazione nella ricerca della soluzione vincente in un gioco d'azzardo.

Capitolo II

LA LEGGE DEL TERZO

La differenza tra una rilevazione continua e una rilevazione delimitata al singolo ciclo logico è che con la rilevazione delimitata possiamo fare affidamento su determinate configurazioni che sono previste all'interno del ciclo stesso e che sono influenzate dalla tendenza prodotta dalla cosiddetta "**Legge del terzo**". Inoltre il gioco avrà un inizio e una fine, oltre la quale non ci saranno più risultati tendenziali. Avremo la possibilità di osservare visivamente la formazione di probabili disegni tendenziali, quantitativamente logici e coerenti, resi possibili dalla minoranza delle configurazioni perdenti rispetto alla vincente.

E' chiaro che la rilevazione delimitata al singolo ciclo logico è la più conveniente; sia perché ci da la possibilità di vedere ciò che si sta formando, sia perché ciò che si sta formando è una conseguenza di un comportamento tendenziale, sempre potenzialmente presente in una serie quantitativamente limitata di colpi casuali. Con questa rilevazione il nostro attacco non è illimitato, ma ha un inizio e una fine e l'aspettativa di vincita non ha davanti a se l'infinito, ma una tendenza che anche se a volte è deficitaria, sarà presente nella maggioranza dei cicli logici.

Il sistema che segue trae le fondamenta dalla Legge del terzo, tipica dei numeri pieni, che determina una tendenza statistica nei risultati che essa stessa produce. La sua conoscenza ci permetterà di stabilire quando l'opportunità di un attacco è giustificata perchè è conseguente alla formazione di un disegno che da quel momento in poi ha la tendenza a completarsi. Si tratta di una **tendenza** fondamentale che, pur essendo anch'essa soggetta agli scarti in difetto o in eccesso, nei numeri pieni raramente si discosta dalla sua configurazione standard più di quattro punti. Questa Legge può essere così enunciata:

LEGGE DEL TERZO:

"In una permanenza di tanti termini quanti sono i numeri disponibili, risultano presenti (o sortiti) mediamente i due terzi dei numeri disponibili".

Questa legge, che era già conosciuta prima della nascita della roulette, si adatta a qualsiasi serie di risultati casuali. In conformità a questa legge, se rileviamo 37 colpi di roulette (che chiameremo "**ciclo logico**" perchè la loro quantità è pari ai numeri disponibili nel cilindro) dovrebbero risultare, mediamente, 24-25 numeri presenti (due terzi) e 13-12 numeri assenti (un terzo). E' chiaro che la quantità dei numeri assenti è pari alla quantità dei doppiaggi dei numeri già usciti una prima volta. Questo per quanto riguarda le Chances Multiple della roulette. Per quanto riguarda le Chances Semplici resta valido lo stesso principio e le stesse proporzioni, ma bisognerà ridimensionare la lunghezza del ciclo secondo la grandezza degli spezzoni in cui può essere divisa la permanenza e cioè la grandezza delle cosiddette **Figure**.

Poichè la Legge del terzo è stata originariamente osservata con i singoli numeri della roulette, verifichiamo innanzi tutto la sua veridicità sui numeri pieni. Rileviamo un ciclo logico di 37 colpi da una permanenza tratta dalla rivista italiana "INFORMAZIONI LUDOGRAFICHE" del Centro Studi di Scienza e Gioco (riportata a fine trattato e relativa al giorno 31 marzo 1937 al Casinò di Monte Carlo). I numeri sono esposti prima secondo la loro sortita e poi secondo l'occupazione dei 37 spazi del cilindro.

I numeri neri rappresentano le "presenze" e cioè i numeri sortiti almeno una volta nel ciclo logico. I numeri in grassetto rappresentano i "doppiaggi" e cioè quelli usciti ulteriori volte dopo una loro precedente apparizione.

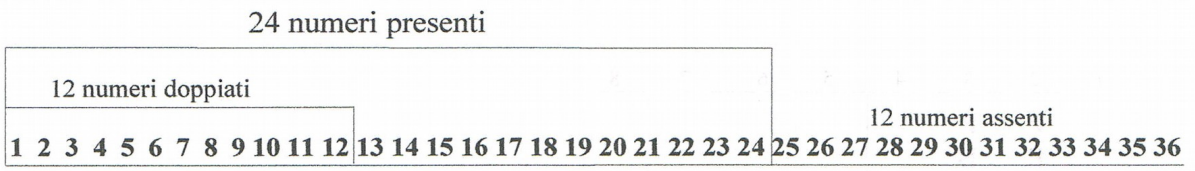
Permanenza: 20 1 6 34 19 13 17 22 5 10 **34** 27 16 18 **10** 9 4 15 **16** 30 **5** 12 **13** 26 33 **9** **9** 14 11 **30** **34** **1** **15** **26** 28 **5** **22**.

Numeri presenti 23 (due terzi meno 1). Numeri assenti 14 (un terzo più 1)

| | | |

certa regolarità 24 diversi, mentre 13 mancheranno. Ciò significa che nei 37 spin ci saranno stati dei numeri che saranno usciti 2 o più volte per una quantità di 12-13 volte. Queste proporzioni (24-25 presenti, 13-12 assenti, 13-12 doppiati) sono tendenziali e ciò significa che aumentando il numero delle prove prese in esame tendono a raggiungere queste proporzioni (Principio di Bernoulli). Questo significa anche che nel singolo ciclo logico questa è una tendenza, ma che tale tendenza può deviare dalle proporzioni standard e che, secondo la statistica, per quanto riguarda i Numeri Pieni queste deviazioni dalla quantità delle presenze generalmente non superano i 4 punti in più o in meno. Ecco che allora in casi possibili, ma eccezionali, potremo trovare 28 presenze e 9 assenze, oppure 20 presenze e 17 assenze. Entro questi limiti si sviluppa la stragrande maggioranza delle permanenze.

Questa è la rappresentazione grafica del tendenziale sviluppo degli effetti della Legge del terzo in un cilo logico di 36 colpi (zero escluso) alla roulette.



Questa è una spiegazione alquanto semplificata della Legge del terzo, ma l'ho esposta volutamente in questi termini perché non tutte le persone che leggeranno questo capitolo saranno in grado, o avranno la voglia, di affrontare una dimostrazione matematica. Molte volte una comprensione intuitiva è più facilmente assimilabile di una giusta, ma fredda, dimostrazione matematica.

E' vero quindi che alla roulette ogni colpo è nuovo, ma è altrettanto vero che, in una quantità di boules pari alla quantità dei numeri disponibili, l'aumento delle caselle visitate toglie tale possibilità a un terzo delle caselle disponibili. Ciò crea un comportamento **tendenziale** nei fenomeni prodotti dalla roulette che possiamo definire "**standard**" e che raramente producono più di quattro punti di scarto, sia in allargamento con i numeri presenti, sia in calore con i numeri doppiati.

A questo punto verifichiamo la validita di quanto affermato sulla Legge del terzo applicata ai numeri pieni riportando i risultati sui sette cicli logici di 37 spin ciascuno contenuti nella permanenza esposta a fine trattato.

Cicli	Numeri presenti	Numeri assenti	Numeri doppiati
Primo ciclo	23 (2/3 - 1)	14 (1/3 + 1)	11
Secondo ciclo	23 (2/3 - 1)	14 (1/3 + 1)	9
Terzo ciclo	24 (2/3)	13 (1/3)	10
Quarto ciclo	22 (2/3 - 2)	15 (1/3 + 2)	12
Quinto ciclo	22 (2/3 -2)	15 (1/3 +2)	13
Sesto ciclo	24 (2/3)	13 (1/3)	9
Settimo ciclo	29 (2/3 + 5)	8 (1/3 - 5)	6

Da questo schema possiamo vedere che la tendenza in ogni ciclo logico conferma le proporzioni dei due terzi di presenze e un terzo di assenze e che raramente le variazioni oltrepassano i 4 punti in eccesso o in difetto.

Per dovere di cronaca devo dire che alla roulette questa regola è particolarmente valida se applicata a una permanenza di cui si considerino i singoli numeri pieni. Non altrettanto si può dire se consideriamo Chances multiple come Cavalli, Terzine o Sestine perché, più il raggruppamento di numeri è grande, più aumenta l'aleatorietà nei risultati. Ciò detto possiamo fare una classifica dove troviamo al primo posto la chance che più mantiene la Legge del terzo e, a seguire, le altre che la mantengono sempre meno.

Grado di affidabilità della Legge del terzo

1°) **Numeri pieni:** su cicli di 37 boules, con 24 25 presenze e 13 12 assenze;
2°) **Cavalli:** su cicli di 18 boules (zero escluso), con 12 presenze e 6 assenze;
3°) **Terzine:** su cicli di 12 boules (zero escluso), con 8 presenze e 4 assenze;
4°) **Sestine:** su cicli di 6 boules (zero escluso), con 4 presenze e 2 assenze;
5°) **Dozzine:** su cicli di 3 boules (zero escluso), con 2 presenze e 1 assenza;

Per quanto riguarda un'accettabile affidabilità della Legge del terzo sulle Chances Semplici come Rosso/Nero, Pari/Dispari o Passe/Manque, dobbiamo utilizzare le cosiddette **Figure** che sono raggruppamenti di due o più colpi di roulette. Nel nostro caso utilizzeremo le Figure di 2 il cui ciclo logico si forma con quattro Figure (8 boules) la cui composizione tendenziale (terzo perfetto) è di 3 presenze e 1 assenza. Utilizzeremo una mutualità applicata su più linee di sviluppo della permanenza (cicli). In questo modo otterremo lo stesso effetto di un gioco su una Figura formata da molteplici termini. Avremo quindi un riferimento di più cicli di Figure di 2 e un gioco sui due termini della loro Figura finale. Il gioco si svolgerà sulla Figura che completa il ciclo logico delle linee di sviluppo e la somma di questi tentativi di vincita equivale a un gioco su una Figura senza limiti di termine. Ogni Figura finale di una linea di sviluppo ha una probabilità del 75% di essere quella ricercata.

Capitolo III

Sistema

Il terzo perfetto sulle Figure di 2

Poichè in questo trattato saranno utilizzate le Figure di 2 sulle Chanches Semplici della roulette, vediamo i possibili sviluppi di tali Figure in un ciclo logico di quattro Figure ciascuno sulla Chance del R/N. La stessa cosa può essere fatta con la Chance del P/D o del M/P. Gli sviluppi delle configurazioni non si riferiscono ai singoli simboli R o N ma alle quattro Figure che compongono il ciclo logico.

1° caso: 4 Figure diverse.

| 20 1 | 7 34 | 12 15 | 17 24 | NR | RR | RN | NN |

In questo caso il ciclo logico si è completato con le quattro Figure di 2 possibili e quindi al suo interno non ci sono doppiaggi di Figure, ma solo quattro presenze.

2° caso: 1 doppiaggio e 3 Figure diverse. (75% dei casi).

| 20 1 | 7 34 | 11 16 | 17 24 | NR | RR | NR | NN |

Qui ci sono tre Figure diverse (NR RR NN) di cui una (NR) è stata doppiata. Questa è la configurazione prevalente definita "**il terzo perfetto**". Sarà l'oggetto dei nostri attacchi.

3° caso: 2 doppiaggi e 2 Figure diverse.

| 20 1 | 7 34 | 11 16 | 12 23 | NR | RR | NR | RR |

Le Figure doppiate sono due: NR e RR. Le presenze sono quindi due che hanno doppiato le precedenti. I due doppiaggi possono essere ottenuti anche con la stessa Figura come nel seguente caso.

| 20 1 | 7 34 | 12 16 | 18 27 | NR | RR | RR | RR |

La Figura RR inserita tre volte ha prodotto ugualmente due doppiaggi.

4° caso: 3 doppiaggi con 1 sola Figura.

| 20 1 | 8 34 | 11 16 | 13 23 | NR | NR | NR | NR |

In questo caso una Figura è presente per quattro volte e quindi abbiamo tre doppiaggi e una sola presenza.

Questi sono i quattro possibili sviluppi delle quattro Figure contenute in un ciclo logico di Figure di 2. L'unico sviluppo prodotto esattamente dalla Legge del terzo è il secondo caso in cui c'è un doppiaggio e tre Figure diverse. Questa configurazione ha una spettanza probabilistica del 75% di presentarsi in uno sviluppo continuo di cicli logici e questa configurazione sarà chiamata "**il terzo perfetto**". La somma degli altri casi costituisce il 25%.

Il terzo perfetto

La configurazione del terzo perfetto in un ciclo di Figure di 2 è composta di tre Figure diverse di cui una è doppiata e questa sarà la configurazione ricercata nei nostri attacchi. Un gioco su questa configurazione richiede sempre un attacco sulla sola quarta Figura da

inserire nel ciclo. Si dovranno cioè inserire le prime tre Figure e, secondo questi primi tre inserimenti, si dovrà decidere se ricercare la terza figura diversa o un doppiaggio. Vediamo questi due tipi di attacco.

Ricerca della terza Figura diversa.

La ricerca della terza Figura diversa avviene quando nei primi tre inserimenti sono state inserite due Figure diverse di cui una delle due è stata doppiata. Per ottenere il terzo perfetto dobbiamo inserire una terza Figura diversa dalle prime due. Vediamo i casi che si possono presentare e le modalità di gioco.

Primo caso:

20 1	7 34	12 16		NR	RR	RR	

In questo caso il terzo inserimento ha doppiato il secondo. Le due Figure diverse presenti sono NR e RR che hanno i due termini iniziali diversi. Dobbiamo giocare per l'inserimento di una Figura nuova e cioè per una Figura che sia **NN** o **RN** che sono le due mancanti.

Modalità di attacco.

Poichè le due Figure da inserire hanno i termini iniziali opposti, non abbiamo un'indicazione precisa di quale sarà l'iniziale da scegliere e quindi aspettermo il primo termine della nuova Figura. Questo primo termine (iniziale) stabilirà il gioco sul termine finale della Figura da inserire. Se come primo termine esce un R, giocheremo N per la formazione della Figura RN che sarà diversa di quella già inserita RR.

20 1	7 34	12 16	**30**		NR	RR	RR	**R** N

Se come primo termine esce un N, giocheremo a N per la formazione della Figura NN.

20 1	7 34	12 16	**31**		NR	RR	RR	**N** N

In entrambi i casi vincendo la puntata si sarà inserita la terza Figura diversa e si sarà formato il terzo perfetto. Se invece la Figura entrante sarà RR o NR, si sarà doppiata una delle due Figure già presenti e quindi non avremo vinto la configurazione ricercata.

Secondo caso:

In questo secondo caso le tre Figure inserite hanno la stessa iniziale, ma su una il termine finale è diverso.

23 2	7 34	12 16		RN	RR	RR	

Le due Figure diverse presenti hanno la stessa iniziale e quindi per trovare la terza Figura diversa bisogna che entri una Figura iniziante a N (NN o NR). In questo caso bisogna fare l'**anticipo** al primo termine della nuova Figura entrante e quindi si giocherà subito a N.

23 2	7 34	12 16		RN	RR	RR	N

Giocando l'anticipo a N, si previene l'inserimento di una delle due Figure mancanti NN o NR. Infatti, se non giocassimo il primo termine a N, a una sua eventuale sortita non

sapremmo quale Chance giocare perchè entrambi i colori sarebbero vincenti. Se invece la prossima Figura entrante avesse il primo termine a R, non si potrebbe giocare il secondo termine perchè entrerebbe per forza una Figura che produce un secondo doppiaggio sulle due Figure già presenti (RR o RN) sbagliando quindi la configurazione del terzo perfetto.

Ricerca del doppiaggio.

La ricerca del doppiaggio avviene quando nei primi tre inserimenti sono entrate tre Figure diverse. In questo caso avremo la presenza di una Figura iniziante con un colore e due inizianti con l'altro colore. Vediamo i casi che si possono presentare e le modalità di gioco. Gli esempi prevedono Figure generiche, senza distinzione di colori. Che una Figura inizi con R o con N non ha importanza. Guarderemo soltanto le Figure nella loro composizione.

Tre Figure diverse.

23 2	7 34	11 17		RN	RR	NN	

In questo caso ci sono **due** Figure inizianti con lo stesso colore (R), **una** con il colore opposto (N) e nessun doppiaggio. Dobbiamo cercare il doppiaggio di una di queste tre Figure e quindi per prima cosa dobbiamo tentare l'anticipo a R per il doppiaggio di una di queste due Figure. Infatti, se esce un R, poi non si saprebbe quale colore giocare perchè entrambi producono il doppiaggio di una delle due Figure già presenti. Se invece esce N, dovremo poi giocare a N per il doppiaggio della Figura NN che è già presente nei tre inserimenti. In questo caso la scelta sarà obbligata. Vediamo i due tipi di attacco.

Modalità di attacco:

Come primo attacco sul precedente esempio giochiamo l'anticipo a R per l'inserimento di una Figura che potrebbe essere RR o RN.

23 2	7 34	11 17		RN	RR	NN	R

Se esce R, poi si formerà per forza una Figura che doppia una delle due già presenti, ma noi avremo già vinto in anticipo fermando quindi il nostro attacco. Se esce N, dovremo giocare il secondo colpo a N per doppiare la Figura NN già presente nello schema.

23 2	7 34	11 17	**31**		RN	RR	NN	**N** N

In questo caso dopo l'uscita del colore N abbiamo giocato a N per il doppiaggio della Figura NN. I tentativi di doppiaggio sono stati due: il primo con l'anticipo sulle due Figure con la stessa iniziale e il secondo sulla finale della Figura che ha una sola iniziale. Lo sviluppo completamente perdente sarà il seguente e ci sarà costato due colpi perdenti.

23 2	7 34	11 17	**31 36**		RN	RR	NN	R **N** N**R**

Al primo colpo abbiamo giocato a R ed è uscito un N; al secondo abbiamo giocato a N ed è uscito un R. Abbiamo perso perchè invece del terzo perfetto sono uscite quattro Figure diverse. I due tentativi si fanno solo quando si cerca il doppiaggio, mentre nella ricerca della terza Figura diversa c'è un solo tentativo.

Queste sono le modalità di attacco per la formazione del terzo perfetto. Tutti gli altri sviluppi sono configurazioni perdenti o non giocabili.

In pratica le configurazioni che fanno perdere i nostri attacchi sono:

1) Due Figure diverse e due doppiaggi. Ci costerà una sola puntata perdente perchè devo aspettare il primo termine per distinguere la Figura su cui poi giocare il secondo termine che deve essere diverso da quello della Figura già presente.

| 25 3 | 8 35 | 17 22 | 12 36 |

RR	NN	NN	RR

Oppure:

| 25 3 | 8 35 | 17 22 | 12 36 |

NR	NN	NN	NR

Anche in questo caso l'attacco ci costerà una sola puntata perdente perchè le prime tre Figure già inserite hanno la stessa iniziale ma la finale diversa. Dovremo quindi fare l'anticipo sul primo termine della una nuova Figura giocando il colore opposto (R).

2) Quattro Figure diverse e nessun doppiaggio. Ci costerà due puntate perdenti. Il primo per l'anticipo (a R) e il secondo per il termine finale (a N).

| 25 3 | 8 35 | 16 22 | 11 36 |

RR	NN	RN	NR

Configurazione non giocabile.

Vi è un caso in cui il gioco non è attaccabile. Ciò avviene quando le prime tre Figure inserite sono la stessa Figura che ha già prodotto due doppiaggi.

| 23 2 | 7 35 | 12 17 | |

RN	RN	RN	

In questo caso il terzo perfetto non è ottenibile perchè la quarta Figura da inserire potrà essere la stessa già entrata tre volte o una seconda Figura diversa, che in ogni caso non produce il terzo perfetto. In questo caso non si effettueranno puntate e l'attacco su questo ciclo sarà rifiutato.

La ricerca è solo sulla configurazione del terzo perfetto con tre Figure diverse di cui una doppiata. Si ricerca quindi la terza Figura diversa dopo due uguali di cui una doppiata, o il doppiaggio dopo tre Figure diverse.

Capitolo IV

LA MANOVRA FINANZIARIA

Quando si giocano le Chances Semplici ci sono due pericoli che incombono sulla conduzione del gioco. Il primo è quello di incontrare una lunga permanenza contraria alle Chances giocate. Il secondo è quello di incontrare partite vincenti intervallate da più partite perdenti.

Il primo evento è facilmente intuibile se si conosce la **Legge sulla distribuzione delle Figure**. In base a questa Legge, qualunque sia la lunghezza di una Figura, questa ha il diritto di sortire secondo una proporzione che dimezza le probabilità con l'aumentare dei suoi termini. Ciò vuol dire che una qualunque Figura contraria di 8 o 9 colpi ci uscirà in media dopo 256 o 512 Figure diverse e nell'ipotesi di una montante in Martingala, il pezzo di utile guadagnato ad ogni partita sarà ripreso da quella Figura perdente. In più ci sarà l'erosione della tassa che si mangerà l'1,35% di tutte le somme puntate. In ogni caso resta il fatto che la Figura perdente ha i suoi diritti di sortita e ciò che si è vinto prima è destinato a essere perso poi. Tutto ciò, naturalmente, ha maggiori probabilità di realizzazione se gli avvenimenti si succedono in una permanenza continua e secondo i tempi della probabilità. Nel nostro caso la permanenza continua è divisa in cicli e ogni ciclo è giocato sui due termini dell'ultima Figura da inserire nel singolo ciclo. In questo modo spezzeremo la continuità della permanenza, ma saremo comunque sempre soggetti alla **spettanza probabilistica assoluta** del singolo colpo che sarà in grado di conteggiare come figura a se stante tutti i due colpi finali dei singoli cicli. D'altro canto, però, i nostri attacchi si riferiscono alle **spettanze probabilistiche relative** di ogni ciclo, dove l'evoluzione vincente ha una probabilità statistica del 75% di apparire. Naturalmente ci sarà il 25% di deviazioni perdenti, ma la selezione del colpo cercherà di sostenere il gioco recuperando gradualmente quelle puntate.

Il secondo pericolo è quello di incontrare partite vincenti intervallate da più partite consecutivamente perdenti. Cosa fa il giocatore sistemista per non rischiare tutto il capitale in un unico tentativo? Divide il suo impegno economico in più partite che abbiano una durata di pochi colpi e che quindi impegnino ad ogni attacco solo tre o quattro puntate della montante. In pratica fa una molteplicità di partite brevi i cui esiti determinano la scalata o la discesa di una montante progressiva. Una partita persa viene recuperata con più partite vinte a masse superiori. In questo caso il pericolo è dato dalla possibilità di trovare più partite consecutivamente perdenti pur se intervallate da partite vincenti e quindi non in grado di azzerare l'esposizione che invece aumenta sempre di più.

Ci sono molti tipi di manovre finanziarie, ma tutte sono applicate a questi due tipi di attacco**:** o un attacco sul continuo della permanenza, o un attacco su brevi spezzoni di permanenza. Ciò che è determinante, però, non è la manovra finanziaria in se stessa, ma gli esiti del tipo di attacco. Un attacco che non può contare su una tendenza significativa non porta ad alcun vantaggio sul banco e alla fine il banco pretenderà i suoi diritti tramite la tassa e Legge sulla distribuzione delle Figure. Se invece gli attacchi hanno un'alta percentuale di successo, la montante progressiva riuscirà a recuperare le sporadiche partite perdenti e ad ammortizzare anche la tassa del banco.

Il tipo di attacco che ho finora descritto tende ad avere una frequenza statistica di vincite superiore alle perdite. Una montante adatta a questo tipo di gioco deve avere la caratteristica di un veloce recupero dei tentativi falliti, ma nel contempo non deve rischiare

il tutto su un unico tentativo. E' vero che un lungo susseguirsi di cicli perdenti ci porterebbe a un elevato impegno economico, ma è anche vero che, come dicono i matematici, "**il caso è possibile, ma estremamente improbabile**". Per questo motivo ho ideato una montante che abbia una certa capacità di resistenza nei periodi negativi e un buon recupero nei periodi normali, dove le partite vincenti si susseguono. E' una montante "**Martingala +D'Alembert a incremento doppio**" dove i primi tre termini guadagnano 1 pezzo di utile e dal quarto in poi aumentano le puntate di 2 pezzi al colpo che avanza e diminuiscono di 2 pezzi al colpo che arretra. In pratica le puntate precedenti sono recuperate con una maggiorazione di 2 pezzi e il rientro avviene più velocemente di una D'Alembert normale.

Martingala + D'Alembert doppia

1-2-4 | 6-8-10-12-14-16-18-20 ecc.

Questa manovra ha la prerogativa di abbassare molto velocemente l'esposizione. Se per esempio si vince al termine 12, questo termine recupera il precedente termine 10 più il termine 2 perso alla seconda puntata. Al colpo successivo si ritornerà al termine 10 e, vincendolo, si recupera il termine 8 più 2 pezzi del termine 6. In pratica ogni termine vinto nella D'Alembert recupera una puntata precedente e 2 pezzi di un'altra puntata. Una volta che si sarà cancallato il tutto, l'andirivieni sulla montante può continuare ed ecco che l'utile finale di una partita potrà essere anche superiore a 1. Questa è una scelta che lascio al giocatore. Vediamo un esempio. Supponiamo di essere arrivati al termine 14 senza aver fatto una vincita. La prossima puntata che supponiamo vincente sarà di 16 pezzi.

1- ~~2~~- 4- 6- 8- 10- 12- ~~14~~- ~~16~~+

Con questa vincita abbiamo cancellato i termini 14 e 2. Ora, secondo la D'Alembert, la prossima puntata sarà di 14 pezzi e cioè quella precedente a quella appena vinta.

1- ~~2~~- 4- ~~6~~- ~~8~~- 10- 12- ~~14~~- ~~16~~+ ~~14~~+

Con questa vincita possiamo cancellare i termini 8 e 6. Ora passiamo a puntare 12.

1- ~~2~~- 4- ~~6~~- ~~8~~- 10- ~~12~~- ~~14~~- ~~16~~+ ~~14~~+ ~~12~~+

Con questa vincita abbiamo cancellato i 12 pezzi di una puntata precedente.

1- ~~2~~- 4- ~~6~~- ~~8~~- ~~10~~- ~~12~~- ~~14~~- ~~16~~+ ~~14~~+ ~~12~~+ ~~10~~+

Con l'ultima puntata di 10 pezzi abbiamo cancellato il precedente 10. Ora ci restano da recuperare una puntata da 4 e una da 1. Retrocedendo nei termini abbiamo da puntare 8 pezzi, ma già 6 sarebbero sufficienti a guadagnare 1 pezzo di utile.

Questa è una manovra che evita la classica montante a raddoppio (Martingala o Riduzione logica) e allo stesso tempo è più risolutiva di una D'Alembert normale.

Questa è solo una proposta di montante. Sarà poi il giocatore che sceglierà fra i vari tipi di montanti conosciute.

TRATTAMENTO DELLO ZERO

Lo zero uscirà di media una volta ogni 37 puntate e quindi non sarà evitabile. Si può coprirlo nei momenti di difficoltà con pezzi del valore di un quinto del pezzo base che si usa per il gioco e poi metterlo a recupero aggiungendolo alle puntate sulle Chances. In ogni caso sarà una tassa che si dovrà pagare e che si può recuperare con il gioco.

Capitolo V

ESERCITAZIONI PRATICHE

Per le esercitazioni pratiche utiliziamo la permanenza esposta a fine trattato. Lo schema di gioco è composto da uno spazio contenente la permanenza divisa in gruppi di due numeri ciascuno e uno schema contenente quattro colonne dove saranno inseriti i cicli delle quattro Figure di 2 a R e N. Iniziamo inserendo la prima Figura.

Primo ciclo:

Permanenza	Schema Figure			
|20 1| | | |	NR			

I primi due numeri hanno formato la Figura NR. Ora inseriamo la seconda Figura.

Permanenza	Schema Figure			
|20 1|6 34| | |	NR	NR		

La seconda Figura NR ha doppiato la prima e quindi abbiamo evidenziato il doppiaggio sulla Figura doppiata. Inseriamo la terza Figura.

Permanenza	Schema Figure			
|20 1|6 34|19 13| |	NR	NR	RN	

La terza Figura RN è nuova e dopo questo inserimento siamo arrivati al punto di attacco con l'inserimento della quarta Figura. Esaminando i tre inserimenti vediamo che il doppione è già presente e che le due Figure diverse hanno l'iniziale opposta. A questo punto dovremo cercare la terza Figura diversa e quindi dovremo giocare per l'inserimento della Figura **NN** o della Figura **RR** (diverse da quelle già inserite). Poichè i primi termini delle due Figure da giocare sono diversi, dobbiamo aspettare l'indicazione di quale Figura dovremo poi completare giocando sul suo secondo termine. Lasciamo passare il primo termine. Se uscirà un N, giocheremo poi a N; se uscirà un R, giocheremo poi un R.

Permanenza	Schema Figure			
|20 1|6 34|19 13|**17** |	NR	NR	RN	**N**

Il primo termine del quarto inserimento è un N e quindi dobbiamo cercare di vincere sulla Figura **NN** che sarebbe la terza Figura diversa per formare il terzo perfetto. Iniziamo l'attacco giocando 1 pezzo a N.

Permanenza	Schema Figure				
|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	N $_N$**N**	1_N+ (1)

Il numero 22 ha completato la Figura NN che ha formato il terzo perfetto con tre Figure diverse di cui una doppiata. Ora proseguiamo la partita inserendo le prime tre Figure nel nuovo ciclo logico. Poi analizzeremo le condizioni di attacco.

Secondo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18| |	RN	RR	RR	N	

I primi tre inserimenti comprendono le tre Figure inizianti a R di cui una (RR) è doppiata. Per formare la terza Figura diversa dobbiamo giocare sull'inserimento di una Figura iniziante a N. In questo caso giocheremo a N per l'anticipo al primo termine della Figura entrante perchè poi sul secondo termine non ci sarebbe una scelta fra R e N. Di qualunque colore fosse il secondo termine, formerebbe la terza Figura diversa. Ho evidenziato in pedice il colore da giocare e ora vediamo cosa esce.

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|**10** |	RN	RR	RR	$_N$**N**	1_N+ 1

Con il 10 abbiamo vinto l'anticipo al primo termine e la nuova Figura sarà per forza una diversa. Ora completiamo la Figura e proseguiamo il gioco inserendo le prime tre Figure sul nuovo ciclo.

Terzo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12| |	NN	RR	RR		

Abbiamo completato l'ultima Figura del secondo ciclo e poi abbiamo inserito le prime tre Figure nel terzo. La nuova situazione è di due Figure diverse di cui una (RR) doppiata. Dobbiamo cercare la terza Figura diversa NR o RN. Dobbiamo lasciar passare il primo termine e poi giocare il termine finale per l'inserimento della terza Figura. Se sarà diversa dalle due già inserite avremo vinto. Se sarà uguale avremo perso la nostra puntata.

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 **26**|	NN	RR	RR	N $_R$**N**	1_R-

Il 13 N ci ha indicato di giocare R per la Figura NR. Il 26 ha invece formato la Figura NN che ha doppiato la prima entrata. Il ciclo ha avuto due presenze e due doppiaggi sbagliando quindi il terzo perfetto. Restiamo con un pezzo di scoperto e ora passiamo al quarto ciclo proseguendo con la montante. Inseriamo e analizziamo le prime tre Figure.

Quarto ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30| |	NR	RR	NR		

Abbiamo due Figure diverse con le due iniziali diverse e un doppiaggio. Aspettiamo il primo termine e poi giochiamo di conseguenza per la ricerca della Figura diversa RN o NN.

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30|34 **1**|	NR	RR	NR	R $_N$ **R**	2_N-

Il 34 ci ha indicato di giocare a N per la Figura RN. Il numero 1 ha formato la Figura RR che ha doppiato la seconda Figura già entrata. Anche la seconda puntata è stata persa. Passiamo al quinto ciclo inserendo le prime tre Figure.

Quinto ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	2_N-
|15 26|28 5|22 32| |	NN	NR	NR		

Abbiamo due Figure diverse con la stessa iniziale a N. Dobbiamo cercare la terza Figura iniziante a R e quindi giocheremo l'anticipo a R per la prossima Figura entrante.

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	2_N-
|15 26|28 5|22 32|**35** |	NN	NR	NR	$_R$ **N**	4_N-

Il 35 ha inserito il primo termine N e quindi abbiamo sbagliato iniziale. Entrerà un'altra Figura iniziante a N che doppierà una delle due già presenti. Interrompiano il gioco

perchè non si formerà il terzo perfetto. Completiamo il ciclo con il secondo termine della quarta Figura e passiamo al sesto ciclo.

Sesto ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	2_N-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	4_N-
|31 29|28 26|2 33| |	NN	NN	NN		

I primi tre inserimenti nel sesto ciclo hanno dato una sola Figura. Il quarto inserimento sarà la stessa Figura o una seconda diversa e quindi il gioco non è possibile perchè non si formerà mai il terzo perfetto. Completiamo il ciclo senza giocare e passiamo al settimo.

Settimo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	2_N-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	4_N-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9| |	RN	RR	RR		

In questo ciclo ci sono due Figure diverse, ma con iniziale uguale e quindi giocheremo l'anticipo a N sul primo termine della nuova Figura entrante. Secondo le indicazioni della montante giocheremo 6 pezzi a N.

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	~~2_N-~~
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	~~4_N-~~
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|**35** |	RN	RR	RR	$_N$**N**	~~**6**$_N$+~~

Il 35 ha inserito il primo termine a N e quindi si formerà la terza Figura diversa che realizzerà il terzo perfetto. I 6 pezzi incassati recuperano le ultime due puntate della

montante (4 e 2) e quindi resta da recuperare 1 pezzo della prima puntata. A questo punto il giocatore può scegliere di tornare al secondo termine (2) della montante, oppure di proseguire l'arretramento sulla D'Alenbert puntado 4 pezzi. Completiamo il settimo ciclo e passiamo all'ottavo. Al prossimo colpo giocato punteremo 4 pezzi ritornando indietro nella montante.

Ottavo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	1_R-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	~~2_N~~-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	~~4_N~~-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	~~6_N~~+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30| |	NN	RN	NR		

Qui abbiamo tre Figure diverse e quindi dobbiamo giocare per il doppiaggio di una di esse. Poichè abbiamo due Figure diverse inizianti con N, giocheremo l'anticipo a N sul primo termine della nuova Figura entrante perchè, uscendo N, poi non sapremmo cosa giocare fra R e N. Con il primo termine N ci sarà per forza un doppiaggio.

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	~~1_R~~-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	~~2_N~~-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	~~4_N~~-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	~~6_N~~+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30|**4** |	NN	RN	NR	$_N$ **N**	~~4_N~~+ 3

Con il 4 abbiamo inserito il primo termine N e la prossima Figura sarà per forza un doppiaggio di una delle due già inserite. Abbiamo realizzato in anticipo la configurazione del terzo perfetto, anche senza completare il ciclo. Con la montante siamo passati alla puntata di 4 pezzi recuperando il pezzo di scoperto e ottenendo un utile di 3 pezzi. Ora la montante può ripartire dall'inizio. Penso che ormai il meccanismo del gioco sia chiaro e perciò proseguo completando interamente il ciclo di ogni partita.

Nono ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	$\cancel{1}_R$-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	$\cancel{2}_N$-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	$\cancel{4}_N$-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	$\cancel{6}_N$+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30|4 $_0$ 4|	NN	RN	NR	NN	$\cancel{4}_N$+ 3
|24 33|5 11|13 30|**30 26**|	NN	RN	NR	$_N$**R** $_N$**N**	1_N- 2_N+ 1

I primi tre inserimenti erano tre Figure diverse e quindi siamo andati al doppiaggio di una di esse. Abbiamo fallito l'anticipo a N per il doppiaggio di una delle due Figure inizianti a N. Al secondo termine abbiamo giocato a N per il doppiaggio della Figura RN e il 26 ci ha dato la vincita con 1 pezzo di guadagno. Ora passiamo al decimo ciclo.

Decimo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	$\cancel{1}_R$-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	$\cancel{2}_N$-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	$\cancel{4}_N$-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	$\cancel{6}_N$+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30|4 $_0$ 4|	NN	RN	NR	NN	$\cancel{4}_N$+ 3
|24 33|5 11|13 30|30 26|	NN	RN	NR	RN	1_N- 2_N+ 1
|4 30|34 17|2 32|2 **6**|	NR	RN	NR	N $_N$**N**	1_N+ 1

Qui avevamo il doppiaggio della Figura NR e perciò avevamo due Figure diverse. Dovevamo cercare la terza Figura diversa e quindi abbiamo lasciato passare il primo termine della nuova Figura. Il 2 ci ha indicato che la Figura da giocare era NN, diversa dalla precedente già entrata NR. Abbiamo allora puntato a N e il 6 ha dato la vincita completando la Figura NN. Procediamo con il gioco inserendo le prossime tre Figure nel prossimo ciclo.

Undicesimo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	~~1_R~~-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	~~2_N~~-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	~~4_N~~-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	~~6_N~~+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30|4 $_0$ 4|	NN	RN	NR	NN	~~4_N~~+ 3
|24 33|5 11|13 30|30 26|	NN	RN	NR	RN	1_N- 2_N+ 1
|4 30|34 17|2 32|2 6|	NR	RN	NR	NN	1_N+ 1
|21 15|20 31|8 21|**28** 31|	RN	NN	NR	$_N$NN	1_N+ 1

Le prime tre Figure erano diverse e quindi abbiamo giocato l'anticipo a N per il doppiaggio di una delle due Figure NN e NR. Con il 28 abbiamo preso l'anticipo a N e poi abbiamo completato la Figura. Passiamo al dodicesimo ciclo.

Dodicesimo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	~~1_R~~-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	~~2_N~~-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	~~4_N~~-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	~~6_N~~+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30|4 $_0$ 4|	NN	RN	NR	NN	~~4_N~~+ 3
|24 33|5 11|13 30|30 26|	NN	RN	NR	RN	1_N- 2_N+ 1
|4 30|34 17|2 32|2 6|	NR	RN	NR	NN	1_N+ 1
|21 15|20 31|8 21|28 31|	RN	NN	NR	NN	1_N+ 1
|6 19|7 33|3 8|36 **8**|	NR	RN	RN	R $_R$N	1_R-

Le prime tre Figure erano due diverse e un doppione. Dovevamo andare alla terza Figura diversa e quindi abbiamo aspettato che il primo termine ci indicasse quale termine finale giocare. Il 36 R ci ha indicato di giocare a R per la Figura RR diversa dalla RN già inserita. Il numero 8 ha invece formato la Figura RN che ha prodotto un altro doppiaggio. Passiamo al tredicesimo ciclo.

Tredicesimo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	$\cancel{1}_R$-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	$\cancel{2}_N$-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	$\cancel{4}_N$-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	$\cancel{6}_N$+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30|4 $_0$ 4|	NN	RN	NR	NN	$\cancel{4}_N$+ 3
|24 33|5 11|13 30|30 26|	NN	RN	NR	RN	1_N- 2_N+ 1
|4 30|34 17|2 32|2 6|	NR	RN	NR	NN	1_N+ 1
|21 15|20 31|8 21|28 31|	RN	NN	NR	**N**N	1_N+ 1
|6 19|7 33|3 8|36 8|	NR	RN	RN	R**N**	$\cancel{1}_R$-
|30 7|30 11|17 22|**5** 30|	RR	RN	NN	$_R$**R**R	$\cancel{2}_R$+ 1

Le prime tre Figure erano diverse e quindi abbiamo giocato l'anticipo a R per il doppiaggio di una delle due Figure RR o RN. Con il 5 abbiamo vinto l'anticipo e poi abbiamo completato la Figura che ha doppiato la RR.

Quattordicesimo ciclo:

|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	NN	1_N+ 1
|5 10|34 27|16 18|10 9|	RN	RR	RR	NR	1_N+ 1
|4 15|16 30|5 12|13 26|	NN	RR	RR	NN	$\cancel{1}_R$-
|33 9|9 14|11 30|34 1|	NR	RR	NR	RR	$\cancel{2}_N$-
|15 26|28 5|22 32|35 17|	NN	NR	NR	NN	$\cancel{4}_N$-
|31 29|28 26|2 33|27 20|	NN	NN	NN	RN	
|14 31|5 12|23 9|35 28|	RN	RR	RR	NN	$\cancel{6}_N$+
|$_0$ 26 35|7 28|33 30|4 $_0$ 4|	NN	RN	NR	NN	$\cancel{4}_N$+ 3
|24 33|5 11|13 30|30 26|	NN	RN	NR	RN	1_N- 2_N+ 1
|4 30|34 17|2 32|2 6|	NR	RN	NR	NN	1_N+ 1
|21 15|20 31|8 21|28 31|	RN	NN	NR	**N**N	1_N+ 1
|6 19|7 33|3 8|36 8|	NR	RN	RN	R**N**	$\cancel{1}_R$-
|30 7|30 11|17 22|5 30|	RR	RN	NN	RR	$\cancel{2}_R$+ 1
|10 34|10 35|5 22|**22** |	NR	NN	RN	$_N$**N**	**1**$_N$+ 1

Le prime tre Figure erano diverse e con l'anticipo a N doppieremo poi NR o NN con il secondo termine.

In 114 numeri abbiamo completato 14 cicli logici di Figure di 2 ottenendo un utile di 10 pezzi. Naturalmente le permanenze possibili non saranno sempre così favorevoli e allora bisognerà combattere con un saliscendi della montante. La maggiore frequenza della configurazione vincente (il terzo perfetto) offre buone probabilità di concludere in ogni caso la sessione in vincita; sessione che può essere portata a termine anche nel giorno successivo proseguendo lo sviluppo dei cicli e della montante.

Lo stesso gioco può essere applicato in contemporanea su P/D. Basterà farlo partire con due spin di ritardo rispetto al gioco a R/N di modo che non si facciano mai puntate contemporanee fra i due Giochi. I due sviluppi possono essere giocati in "**mutualità**" di modo che i periodi negativi di uno possano essere recuperati dall'altro.

Vediamo il gioco a P/D sulla stessa permanenza partendo dal terzo spin.

GIOCO A P/D

Permanenza	Schema Figure					
|6 34|19 13|17 22|**5** 10|	PP	DD	(DP)	**D**P	1_{D}+ (1)	Il 5 ha doppiato una delle 3 diverse.
|34 27|16 18|10 9|**4** 15|	(PD)	PP	(PD)	**P**D	1_{D}-	Il 4 ha sbagliato l'anticipo a D.
|16 30|5 12|13 26|33 **9**|	PP	(DP)	DP	D**D**	2_{D}+ (1)	Il 9 ha formato la terza Figura diversa.
|9 14|11 30|34 1|15 **26**|	(DP)	(DP)	PD	D**P**	1_{D}-	Il 26 ha sbagliato la terza Figura diversa.
|28 5|22 32|35 17|**31 29**|	PD	PP	(DD)	**DD**	2_{P}- 4_{D}+ (1)	Il 31 ha sbagliato l'anticipo a P. Il 29 doppiato DD.
|28 26|2 33|27 20|**14** 31|	PP	(PD)	DP	**P**D	1_{P}+ (1)	Il 14 ha vinto l'anticipo a P.
|5 12|23 9|35 28|$_{0}$**26** 35|	(DP)	DD	DP	$_{0}$ **P**D	1_{P-0} 2_{P}+ (1)	Dopo lo 0 il 26 ha vinto l'anticipo a P.
|7 28|33 30|4 $_{0}$ 4|24 **33**|	(DP)	DP	P$_{0}$P	P**D**	1_{D}+ (1)	Il 33 ha formato la terza Figura diversa.
|5 11|13 30|30 26|**4 30**|	DD	DP	(PP)	**PP**	1_{D}- 2_{P}+ (1)	Il 4 ha sbagliato il D. Il 30 ha doppiato PP..
|34 17|2 32|2 6|**21** 15|	PD	(PP)	PP	**D**D	1_{D}+ (1)	Il 21 ha vinto l'anticipo per per la terza Figura.
|20 31|8 21|28 $_{0}$ 31|6 19|	(PD)	(PD)	(PD)	PD	no gioco.	
|7 33|3 8|36 8|**30 7**|	DD	DP	PP	**PD**	~~1_{D}~~- ~~2_{P}~~-	Il 30 e il 7 hanno formato la quarta Figura.
|30 11|17 22|5 30|10 **34**|	PD	(DP)	DP	**PP**	~~4_{P}~~+ (1)	Il 34 ha formato la terza Figura.
|10 35|5 22|22 $_{0}$ 14|**33 2**|	PD	(DP)	P $_{0}$ P	**DP**	1_{P}- 2_{P}+ (1)	Con il 2 abbiamo vinto il doppiaggio.

In 118 numeri abbiamo completato 14 cicli ottenendo un utile di 10 pezzi.

Capitolo VI

GIOCO CON RISALITA DI DUE FIGURE E APPLICAZIONE DI DUE ATTACCHI

Fin qui abbiamo visto un gioco che si applica sulla naturale sortita della permanenza. Tutti i numeri sortiti dalla roulette hanno contribuito a formare le Figure con cui si è svolto il gioco. Ora applicheremo al gioco uno sviluppo iniziale "**forzato**" sulle prime due Figure di ogni ciclo. Ciò significa che ogni ciclo parte con le due ultime Figure completate nel precedente ciclo; si inserisce la terza Figura nuova e si gioca sull'inserimento della quarta. Si tratta di una semplice "**risalita**" delle due ultime Figure che hanno concluso il precedente ciclo. Le modalità di gioco sono le stesse; ciò che cambia è che non ci sarà più una montante unica, bensì due montanti che seguono i due tipi di attacco: la prima sarà applicata alla ricerca del doppiaggio dopo tre Figure diverse e la seconda sarà applicata alla ricerca della terza Figura diversa dopo un doppiaggio nei primi tre inserimenti. Lo scopo è di limitare la scalata della montante dividendo in due i tipi di attacco. Naturalmente, se i primi tre inserimenti sono costituiti dalla stessa Figura, il gioco non sarà accettato; si completerà il ciclo con il quarto inserimento; si riporteranno le due ultime Figure sul nuovo ciclo e si riprenderà il gioco se la nuova costruzione sarà giocabile.

Rifacciamo la stessa partita a R/N e vediamo le differenze di gioco e di resa.

Primo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
|20 1|6 34|19 13|17 |	(NR)	NR	RN	N $_N$		1_N

La partenza è uguale alla precedente. Dobbiamo andare alla caccia della terza Figura diversa NN e quindi puntiamo il pezzo a N, ma nella parte dedicata alla diversità. Questa montante seguirà una strada diversa da quella del doppiaggio.

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	(NR)	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ (1)

Il 22 ha inserito la terza Figura diversa formando il terzo perfetto. Ora passiamo al secondo ciclo. Prendiamo le ultime due Figure (RN e NN) e le inseriamo subito nelle due prime posizioni del secondo ciclo.

Secondo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	(NR)	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ (1)
|19 13|17 22| | |	RN	NN				

Con questa "risalita" risparmiamo quattro boules e tiriamo comunque due colpi a vuoto per spezzare la continuità della permanenza. Inserita la prossima Figura, decideremo il tipo di attacco possibile.

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | |	RN	NN	RN			

Il terzo inserimento ha doppiato il primo e anche sul secondo ciclo dobbiamo cercare la terza Figura diversa. Dobbiamo aspettare il primo termine e poi giocare di conseguenza la Finale per formare il terzo perfetto.

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1

Con la Figura RR abbiamo formato il terzo perfetto. Ora completiamo ogni singolo ciclo con la risalita, l'inserimento della terza Figura e il gioco sulla quarta.

Terzo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$ **N**R		**1**$_N$+ 1

I primi tre inserimenti erano due Figure diverse inizianti con lo stesso colore R. Poichè dovevamo giocare per la terza Figura diversa, abbiamo fatto l'anticipo a N per l'inserimento di una Figura iniziante a N che sarebbe stata diversa dalle due già inserite. Con il 22 abbiamo vinto e poi abbiamo completato la Figura. Prendiamo le ultime due Figure e passiamo al quarto ciclo.

Quarto ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$ **N**R		**1**$_N$+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	

Le prime tre Figure erano RR NR e NN. Dovevamo giocare per il doppiaggio di una delle tre. Abbiamo giocato l'anticipo a N ma abbiamo sbagliato perchè è uscito il 16. Allora abbiamo giocato la finale a R per il doppiaggio della Figura RR e con il 30 abbiamo vinto. In questo ciclo abbiamo impegnato la prima montante che è per il doppiaggio delle prime tre Figure quando sono diverse. Passiamo al quinto ciclo.

Quinto ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$**N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-

Nelle prime tre Figure c'era il doppiaggio e quindi siamo andati alla diversa. Il 26 ha doppiato la NN sbagliando il terzo perfetto. Ora il pezzo perso per la diversa resta in sospeso fino al prossimo intervento su questa montante.

Sesto ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$**N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	

Siamo andati al doppiaggio perdendo l'anticipo a N con il 9 e vincendo la Figura RR con il 14.

Settimo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$**N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		2_N-

Nelle prime tre Figure c'era un doppione (NR) e quindi siamo andati alla diversa. Abbiamo aspettato il primo termine e poi abbiamo giocato a N. Il numero 1 ha formato la Figura RR che ha inserito il secondo doppiaggio. Avevamo puntato 2 pezzi perchè la

precedente puntata della montante era stata persa. Ora la seconda montante resta in sospeso di 3 pezzi e proseguirà al prossimo gioco sulla diversa.

Ottavo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
|19 13|17 22|5 10|34 **27**|	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
|5 10|34 27|16 18|**10** 9|	RN	RR	RR	$_N$ **N**R		1_N+ 1
|16 18|10 9|4 15|**16 30**|	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
|4 15|16 30|5 12|13 **26**|	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-
|5 12|13 26|33 9|**9 14**|	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
|33 9|9 14|11 30|34 **1**|	NR	RR	NR	R $_N$**R**		2_N-
|11 30|34 1|15 26|**28** 5|	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	

Abbiamo giocato l'anticipo per il doppiaggio e abbiamo vinto con il 28.

Nono ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
|20 1|6 34|19 13|17 **22**|	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
|19 13|17 22|5 10|34 **27**|	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
|5 10|34 27|16 18|**10** 9|	RN	RR	RR	$_N$ **N**R		1_N+ 1
|16 18|10 9|4 15|**16 30**|	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
|4 15|16 30|5 12|13 **26**|	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-
|5 12|13 26|33 9|**9 14**|	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
|33 9|9 14|11 30|34 **1**|	NR	RR	NR	R $_N$**R**		2_N-
|11 30|34 1|15 26|**28** 5|	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
|15 26|28 5|22 32|**35** 17|	NN	NR	NR	$_R$**N**N		4_R-

Le prime tre Figure avevano la stessa iniziale NN NR NR ma avevano la finale diversa. Per ottenere il terzo perfetto avevamo bisogno di una Figura iniziante a R e quindi abbiamo giocato l'anticipo a R. Con il 35 abbiamo perso e non abbiamo giocato la finale perchè non si sarebbe formata la terza Figura diversa, ma soltanto due doppiaggi. Le Figure diverse sono soltanto due e quindi non c'è il terzo perfetto. Ora la seconda montante è scoperta di 7 pezzi da recuperare con le prossime puntate sempre su questa montante.

Decimo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$**N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		2_N-
| 11 30 | 34 1 | 15 26 | **28** 5 |	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
| 15 26 | 28 5 | 22 32 | **35** 17 |	NN	NR	NR	$_R$**N**N		4_R-
| 22 32 | 35 17 | 31 29 | **28** 26 |	NR	NN	NN	$_R$**N**N		6_R-

Come per il precedente ciclo abbiamo giocato l'anticipo a R per la diversa, ma il 28 ha prodotto un secondo doppiaggio perchè l'iniziale della Figura è uguale alle prime tre. La seconda montante ha raggiunto uno scoperto di 13 pezzi.

Undicesimo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$**N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		2_N-
| 11 30 | 34 1 | 15 26 | **28** 5 |	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
| 15 26 | 28 5 | 22 32 | **35** 17 |	NN	NR	NR	$_R$**N**N		4_R-
| 22 32 | 35 17 | 31 29 | **28** 26 |	NR	NN	NN	$_R$**N**N		6_R-
| 31 29 | 28 26 | 2 33 | 27 20 |	NN	NN	NN	RN		

I primi tre inserimenti contenevano la sola Figura NN e quindi non abbiamo giocato perchè il terzo perfetto non era raggiungibile. Infatti si è poi formata la Figura RN che è soltanto la seconda Figura diversa.

Dodicesimo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$ **N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		1_R-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		~~2_N~~-
| 11 30 | 34 1 | 15 26 | **28** 5 |	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
| 15 26 | 28 5 | 22 32 | **35** 17 |	NN	NR	NR	$_R$**N**N		4_R-
| 22 32 | 35 17 | 31 29 | **28** 26 |	NR	NN	NN	$_R$**N**N		~~6_R~~-
| 31 29 | 28 26 | 2 33 | 27 20 |	NN	NN	NN	RN		
| 2 33 | 27 20 | 14 31 | 5 **12** |	NN	RN	RN	R $_R$**R**		~~8_R~~+

Abbiamo atteso il primo termine e poi giocato a R per la formazione della terza Figura diversa (RR). Con il 12 abbiamo vinto 8 pezzi che recuperano i precedenti colpi perdenti da 6 e da 2. Nella seconda montante resta da recuperare una puntata da 4 e una da 1.

Tredicesimo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$ **N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		~~1_R~~-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		~~2_N~~-
| 11 30 | 34 1 | 15 26 | **28** 5 |	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
| 15 26 | 28 5 | 22 32 | **35** 17 |	NN	NR	NR	$_R$**N**N		~~4_R~~-
| 22 32 | 35 17 | 31 29 | **28** 26 |	NR	NN	NN	$_R$**N**N		~~6_R~~-
| 31 29 | 28 26 | 2 33 | 27 20 |	NN	NN	NN	RN		
| 2 33 | 27 20 | 14 31 | 5 **12** |	NN	RN	RN	R $_R$**R**		~~8_R~~+
| 14 31 | 5 12 | 23 9 | **35** 28 |	RN	RR	RR	$_N$**N**N		~~6_N~~+ 1

Con il 35 abbiamo vinto l'anticipo per la terza Figura diversa iniziante a N. Abbiamo recuperato i 7 pezzi di scoperto e ottenuno 1 pezzo di utile.

Quattordicesimo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$**N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		$\cancel{1}_R$-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		$\cancel{2}_N$-
| 11 30 | 34 1 | 15 26 | **28** 5 |	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
| 15 26 | 28 5 | 22 32 | **35** 17 |	NN	NR	NR	$_R$**N**N		$\cancel{4}_R$-
| 22 32 | 35 17 | 31 29 | **28** 26 |	NR	NN	NN	$_R$**N**N		$\cancel{6}_R$-
| 31 29 | 28 26 | 2 33 | 27 20 |	NN	NN	NN	RN		
| 2 33 | 27 20 | 14 31 | 5 **12** |	NN	RN	RN	R $_R$**R**		$\cancel{8}_R$+
| 14 31 | 5 12 | 23 9 | **35** 28 |	RN	RR	RR	$_N$**N**N		$\cancel{6}_N$+ 1
| 23 9 | 35 28 | $_0$ 26 35 | 7 **28** |	RR	NN	NN	R $_N$**N**		1_N+ 1

Con il 28 abbiamo costruito la terza Figura diversa.

Quindicesimo ciclo:

| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		$\cancel{1}_R$-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		$\cancel{2}_N$-
| 11 30 | 34 1 | 15 26 | **28** 5 |	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
| 15 26 | 28 5 | 22 32 | **35** 17 |	NN	NR	NR	$_R$**N**N		$\cancel{4}_R$-
| 22 32 | 35 17 | 31 29 | **28** 26 |	NR	NN	NN	$_R$**N**N		$\cancel{6}_R$-
| 31 29 | 28 26 | 2 33 | 27 20 |	NN	NN	NN	RN		
| 2 33 | 27 20 | 14 31 | 5 **12** |	NN	RN	RN	R $_R$**R**		$\cancel{8}_R$+
| 14 31 | 5 12 | 23 9 | **35** 28 |	RN	RR	RR	$_N$**N**N		$\cancel{6}_N$+ 1
| 23 9 | 35 28 | $_0$ 26 35 | 7 **28** |	RR	NN	NN	R $_N$**N**		1_N+ 1
| 26 35 | 7 28 | 33 30 | **4** $_0$ 4 |	NN	RN	NR	$_N$**N**N	1_N+ 1	

Con l'11 abbiamo preso l'anticipo per il doppiaggio di una delle due Figure inizianti a N. Ora facciamo l'ultimo ciclo con il quale raggiungiamo l'utile di 10 pezzi.

Sedicesimo ciclo:

Permanenza	Cicli Figure				Doppiaggio	Diversa
| 20 1 | 6 34 | 19 13 | 17 **22** |	NR	NR	RN	N $_N$**N**		1_N+ 1
| 19 13 | 17 22 | 5 10 | 34 **27** |	RN	NN	RN	R $_R$**R**		1_R+ 1
| 5 10 | 34 27 | 16 18 | **10** 9 |	RN	RR	RR	$_N$**N**R		1_N+ 1
| 16 18 | 10 9 | 4 15 | **16 30** |	RR	NR	NN	$_N$R $_R$R	1_N- 2_R+ 1	
| 4 15 | 16 30 | 5 12 | 13 **26** |	NN	RR	RR	N $_R$**N**		~~1~~$_R$-
| 5 12 | 13 26 | 33 9 | **9 14** |	RR	NN	NR	$_N$**R** $_R$**R**	1_N- 2_R+ 1	
| 33 9 | 9 14 | 11 30 | 34 **1** |	NR	RR	NR	R $_N$**R**		~~2~~$_N$-
| 11 30 | 34 1 | 15 26 | **28** 5 |	NR	RR	NN	$_N$**N**R	1_N+ 1	
| 15 26 | 28 5 | 22 32 | **35** 17 |	NN	NR	NR	$_R$**N**N		~~4~~$_R$-
| 22 32 | 35 17 | 31 29 | **28** 26 |	NR	NN	NN	$_R$**N**N		~~6~~$_R$-
| 31 29 | 28 26 | 2 33 | 27 20 |	NN	NN	NN	RN		
| 2 33 | 27 20 | 14 31 | 5 **12** |	NN	RN	RN	R $_R$**R**		~~8~~$_R$+
| 14 31 | 5 12 | 23 9 | **35** 28 |	RN	RR	RR	$_N$**N**N		~~6~~$_N$+ 1
| 23 9 | 35 28 | $_0$ 26 35 | 7 **28** |	RR	NN	NN	R $_N$**N**		1_N+ 1
| 26 35 | 7 28 | 33 30 | **4** $_0$ 4 |	NN	RN	NR	$_N$**N**N	1_N+ 1	
| 33 30 | 4 $_0$ 4 | 24 33 | **5** 11 |	NR	NN	NN	$_R$**R**N		1_R+ 1

Avevamo tre Figure inizianti a N di cui una doppiata. Abbiamo giocato l'anticipo a R per ottenere il terzo perfetto con una nuova Figura iniziante a R. Con il 5 abbiamo vinto perchè si formerà una delle due Figure RR o RN che formerà la terza diversa.

In 70 colpi abbiamo raggiunto un utile di 10 pezzi e il massimo scoperto è stato di 13.

CONCLUSIONI

La vincita costante sulle Chances Semplici della roulette non è cosa facile e duratura. La Chance Semplice ha uno sviluppo "**binomiale**" dove entrambe le Semichances sono ad ogni colpo "**equiprobabili**". I "**campi di atterraggio**" della pallina non si differenziano con il passare dei colpi e nessuna indicazione può essere di aiuto al sistemista. Se consideriamo un gioco casuale, questo sarà sempre soggetto alla "**simmetria**" fra banco e giocatore relativamente alle coperture e ai pagamenti non equi del banco. Se consideriamo un gioco ragionato, che si avvale di una "**selezione del colpo**", questo sarà sempre soggetto alla "**Legge sulla distribuzione delle Figure**" e quindi subirà gli effetti della "**permanenza contraria**" che è inevitabile quando si applica un gioco che ricerca una configurazione sempre uguale. Configurazioni vincenti e perdenti hanno la stessa "**spettanza probabilistica**", sia perchè nel singolo colpo il risultato è equiprobabile, sia perchè nel lungo periodo la distribuzione delle Figure è inevitabile. Tutto ciò si realizza nel lungo periodo e alla fine tutti i piccoli benefici accumulati vengono riassorbiti dalla permanenza contraria. Questo è il destino di un classico sistemista di Chances Semplici.

Il rimedio offerto in questo trattato è l'applicazione di una "**spettanza probabilistica relativa**" sui cicli logici delle cosiddette Figure. Ogni ciclo logico di Figure ha la "**tendenza**" a formare una determinata configurazione più probabile (75%) rispetto alle altre possibili (25%) e quindi ci sarà una probabilità statistica non soggetta a grandi scarti negativi. Se consideriamo l'unicità del colpo, non abbiamo indicazioni di probabilità, ma se consideriamo risultati complessi come un ciclo logico di Figure, abbiamo l'indicazione di una configurazione maggiormente probabile rispetto alle altre possibili. Gli scarti saranno sempre possibili, ma almeno avremo un'indicazione su cosa è maggiormente probabile.

I giochi qui esposti sono dei punti di arrivo di alcuni studi sulle Figure di 2. In primo luogo ho esposto la configurazione maggioritaria contenuta in un ciclo logico di Figure di 2. Tale configurazione è determinata dalla **Legge del terzo** sulle Figure di 2 e si manifesta con la formazione di tre Figure diverse di cui una doppiata. La prima esposizione riguarda lo sviluppo continuo della permanenza, senza distinzione sul come si formano le Figure all'interno del ciclo. La seconda esposizione riguarda due modifiche del gioco precedente e cioè la "**risalita**" delle due ultime Figure del precedente ciclo e la divisione della montante in due "**sottomontanti**" separate che si applicano ai due diversi attacchi che ottengono la configurazione del terzo perfetto. Una sottomontante è per la ricerca del doppiaggio e una è per la ricerca della terza Figura diversa.

Vi è anche un terzo modo di applicare la ricerca del terzo perfetto ed è praticamente descritto nel secondo tipo di attacco. Se osservate l'esempio riportato e se eseguirete qualche sperimentazione, noterete che la sola ricerca del doppiaggio è più vantaggiosa ed è meno soggetta a scarti negativi. La ragione è semplice. Per prima cosa i tentativi di vincita arrivano a due e quindi vi è un 50% in più di prendere la configurazione vincente. Se il primo tentativo fallisce, c'è poi un secondo tentativo. Per seconda cosa, giocando il doppiaggio di una Figura già presente, si evita di giocare per una Figura destinata ad essere in ritardo. Naturalmente ci saranno più attese nei periodi di non gioco, ma la contropartita sarà una minore possibilità di scoperti.

Permanenza

PAG. NUM. 4

PERMANENZE AUTENTICHE DEL CASINO' DI MONTE-CARLO
Rilevate al Tavolo n. 2 all'inizio del giorno
MERCOLEDI' 31 MARZO 1937

Num. Colpi	N R	N R	N R	N R	N R	N R	N R
1	20	32	4	5	36	12	28
2	1	35	30	22	21	6	19
3	6	17	34	22	1	O	13
4	34	31	17	O	21	8	3
5	19	29	2	14	33	23	6
6	13	28	32	33	18	18	9
7	17	26	2	2	20	24	36
8	22	2	6	33	16	21	1
9	5	33	21	16	18	3	7
10	10	27	15	14	16	8	33
11	34	20	20	27	33	5	10
12	27	14	31	10	34	6	10
13	16	31	8	1	7	32	25
14	18	5	21	9	8	32	12
15	10	12	28	35	9	12	16
16	9	23	O	34	2	23	27
17	4	9	31	18	19	9	23
18	15	35	6	27	22	34	30
19	16	28	19	26	4	16	5
20	30	O	7	11	12	20	17
21	5	26	33	9	17	5	14
22	12	35	3	24	19	27	2
23	13	7	8	1	30	36	10
24	26	28	36	O	30	5	28
25	33	33	8	16	28	9	15
26	9	30	30	24	15	12	18
27	9	4	7	4	8	2	22
28	14	O	30	4	1	26	26
29	11	4	11	29	10	5	12
30	30	24	17	27	30	13	12
31	34	33	22	7	28	16	5
32	1	5	5	18	33	7	30
33	15	11	30	32	15	4	8
34	26	13	10	35	36	31	35
35	28	30	34	24	24	8	O
36	5	30	10	30	24	35	33
37	22	26	35	33	22	7	9

Note:

Nino Zantiflore