CHANCES SEMPLICI

FIGURE DI 2

Il vero utilizzo della Legge del terzo.

Finora abbiamo visto cinque sistemi sulle Chances Semplici. Prima di terminare questa rassegna li espongo brevemente per riepilogare i vari passaggi che si sono succeduti.

1°) <u>COINCIDENZE DELLE FIGURE DI 2 A "INIZIALE OBBLIGATA" SU UNA CHANCE</u>.

Si gioca sui doppioni delle due **figure di 2** a "**iniziale obbligata**" di una Chance. In pratica si dividono le quattro figure di 2 di una singola Chance in due **coppie**: una coppia con l'iniziale a R (RR RN) e una a N (NN NR). S'inseriscono le coppie in due colonne diverse e si ricerca la coincidenza di un doppione di una colonna con il doppione nell'altra. Ecco un esempio di schema.

Riga del R

R	Fig.
30_R	
28_N	2
23_R	
6_N	2
3_R	

Riga del N

N	Fig.
17_N	
30_R	2
28_N	
13_N	1
6_N	
3_R	2

Puntate sulle figure.

1_R+ 1

Puntate cronologiche.

N°	
3	1_R+ 1

2°) <u>COINCIDENZE SULLE QUATTRO FIGURE DI 2 SU DUE CHANCES</u>.

La ricerca della vincita è uguale a quella del precedente sistema ma le coincidenze sui doppioni sono ricercate sulle quattro figure di 2, su due Chances distinte. La vincita può essere ricercata indifferentemente in uno o nell'altro schema, secondo la coincidenza di una figura con un doppione dell'altro schema.

Colonna del R/N

Perm..		Fig.	Fig.
34	30	RR	1
12	11	RN	2
22	24	NN	3
3	36	RR	1

Puntate

1_R+ (36) 1

Colonna del P/D

Perm.		Fig.	Fig.
23	14	DP	4
15	6	DP	4
30	10	PP	1

Puntate

Prima abbiamo doppiato la figura 4 nella colonna del P/D e quindi abbiamo giocato per per la coincidenza del doppione sulla figura 1 nella colonna del R/N.

3°) COINCIDENZE SULLE QUATTRO FIGURE DI 2 SU TRE CHANCES.

La ricerca delle coincidenze coinvolge le tre Chances Semplici con lo scopo di evitare il più possibile l'incontro di periodi contrari al disegno ricercato. E' semplicemente il tentativo di coinvolgere nel gioco più Chances, sia per diluire la rilevazione con più fonti, sia per aumentare la resa giornaliera.

Colonna del R/N — Puntate

Perm..	Fig.	Fig.	
8 3	NR	④	
31 1	NR	4.	
27 3	RR	①	
9 12	RR	1	
18 17	**RN**	**2**	

Colonna del P/D — Puntate

Perm.	Fig.	Fig.	
25 28	DP	4.	
10 11	PD	②.	
28 30	PP	①.	
18 19	**PD**	**2**	1_P+ (18) ①
$_{00}$**10 32**	**PP**	**1**	2_P+ (32) ①

Colonna del M/P — Puntate

Perm.	Fig.	Fig.	
13 12	MM	1.	
28 18	PM	④	
27 5	PM	4.	
33 20	**PP**	**3**	1_M- (20)

4°) PASSAGGI SULLE FIGURE DI 2 A "INIZIALE OBBLIGATA" SU UNA CHANCE.

Si gioca sull'ultimo passaggio delle figure di 2 a "**iniziale obbligata**" sulle due righe di uno schema a **costruzione**. Questo gioco ritorna all'utilizzo di una singola Chance ma nulla vieta di fare più giocatori, utilizzando anche le altre due.

R	23_R 27_R	32_R 20_N	30_R 28_N	23_R 6_N	
N	24_N 29_N	20_N 10_N	17_N 30_R	8_N 13_N	6_N

1	②	②.	2			1_N+ (6) ①
①	①	2.	1			1_R- (13) 2_R+ (23) ①

5°) DOPPIONE DELLE QUATTRO FIGURE DI 2 SULLE TRE CHANCES IN MUTUALITA' "SINCRONIZZATA".

E' il gioco della "**piramide**" sulle quattro figure di 2, ottenute dalle tre Chances a rotazione ordinata e quindi "**sincronizzata**". Si ricerca il doppione di una figura sulle quattro possibili che sono create dalle tre Chances in **mutualità**.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	③	
P/D	29 3	D D	3	1_D + (3) ①
M/P	2 31	M P	②	
R/N	7 16	R R	1	1_N – (16)
P/D	14 27	P D	2	2_P + (14) ①
M/P				

Questo è quanto finora pubblicato.

Dopo quest'ultimo sistema, mi sono fermato per cercare una possibile soluzione al problema della negativa e cioè l'elusione, per quanto possibile, dell'incontro di una figura contraria al gioco; il tutto, mantenendo uguale la ricerca del disegno finale: **il doppione di una o più delle quattro figure di 2**. Con gli studi successivi, sono quindi passato a un cambiamento nell'ordine cronologico delle Chances poste in gioco, in modo da interrompere quella rotazione ordinata che poteva costituire un

appiglio al Principio di Bernoulli. In effetti, la rotazione ordinata (sempre uguale) delle tre Chances giocabili, era rapportabile a una qualsiasi successione di numeri casuali ottenuti da un'unica fonte e sempre nelle stesse condizioni. Ho quindi cercato di alternare le 3 Chances in un modo casuale, ottenendo così un'imprevedibilità su ciò che si sarebbe giocato al passo successivo a quello del momento. Lo scopo era sempre quello di eludere gli eventi predestinati contrari che si presentano con maggior frequenza nei giochi statici e non dinamici.

Come prima soluzione ho tentato una disposizione orizzontale di tre Chances con una casualità "**desincronizzata**" e cioè non ripetitiva nella successione dei gruppi. Ne sono scaturiti i seguenti due tipi di eseguibilità che riguardano il metodo utilizzato per formare le figure.

1°) Per completamento verticale.

2°) Per completamento orizzontale.

Vediamoli brevemente.

1°) DISPOSIZIONE ORIZZONTALE CASUALE DESINCRONIZZATA DI 3 CHANCES A "COMPLETAMENTO VERTICALE".

Le tre Chances, che intestano lo schema sulla sinistra, hanno una funzione indicativa per la successione delle figure da rilevare. Sono disposte orizzontalmente perché costruiranno tre colonne contenenti le quattro figure di 2, che sono quindi formate di volta in volta con una Chance diversa. Nell'esempio che segue, in prima colonna si rileva la prima figura a R/N, in seconda a P/D e in terza a M/P. Nelle successive righe l'ordine cambia casualmente e ogni figura di 2 è completata immediatamente con due colpi successivi di roulette. Vediamo un esempio.

	Perman.	Fig. Verticali	N° Fig.
R/N P/D M/P	14	R	
	17	N	2
P/D R/N M/P			

I primi due numeri hanno costruito subito la prima figura (2) rilevata con la Chance del R/N. Ora segue la costruzione delle altre due figure che completano la riga, sempre allo stesso modo. Poi si passerà alle righe sottostanti, con lo stesso metodo di costruzione ma con un ordine di rilevazione sulle Chances, diverso e casuale. L'attacco rimane sempre lo stesso: la ricerca di uno o più doppioni sulle 4 figure possibili che si formano nelle tre colonne del settore delle figure numerate.

	Perman.	Fig. Verticali	N° Fig.	
R/N P/D M/P	14 3 16	R D M		
	17 32 24	N P P	2 4 2	
P/D R/N M/P	29 27 20	D R P		
	23 32 10	D R M	3 1 4	
R/N M/P P/D	17 28	N P		
	30 13	R_N M_M	4 4	1_N- (30) 2_M+ (13) 1
M/P P/D R/N				

Nell'esempio è stata doppiata la figura 4 nella seconda colonna delle figure numerate. Il gioco si differenzia da quello pubblicato nel precedente inserto perché abbiamo costruito una "**moltiplicazione di eventi**" e quindi non si ricerca più una chiusura su un unico risultato ottenuto dalle tre Chances, ma abbiamo tre possibilità di chiusura che saranno sufficienti per arrivare all'utile in ogni singola partita. In questo caso, invece di una ricerca ininterrotta di doppioni, il gioco si potrebbe svolgere per partite, ricominciando ogni volta da capo dopo il conseguimento di un utile. Ciò produrrebbe una frammentazione del gioco che dovrebbe limitare ulteriormente la comparsa di figure contrarie. Passiamo ora alla seconda soluzione.

2°) DISPOSIZIONE ORIZZONTALE CASUALE DESINCRONIZZATA DI 3 CHANCES A "COMPLETAMENTO ORIZZONTALE".

Come per il precedente schema, le tre Chances sono disposte orizzontalmente su ogni riga e costruiscono tre colonne con le quattro figure di 2, che sono formate di volta in volta con una Chance diversa. A differenza della precedente soluzione, per aumentare l'indeterminatezza delle fonti, ogni figura è completata in due tempi: si inseriscono prima i tre termini iniziali e poi quelli finali. Vediamo un esempio.

	Perman.	Fig. Verticali	N° Fig.
R/N P/D M/P	14 17 3	R D M	
P/D R/N M/P			

I primi tre numeri sono stati inseriti in orizzontale e costituiscono il primo termine delle tre figure che si formeranno. Ogni numero è attribuito alla Chance di competenza indicata dall'intestazione posta a sinistra dello schema. Ora saranno inseriti i tre termini finali delle tre figure che determineranno il rispettivo numero identificativo da porre nel settore delle figure numerate e in cui si ricercherà il doppione. Le figure delle righe successive seguono quest'ordine di costruzione che ha lo scopo di produrre una rilevazione ancora più casuale.

	Perman.	Fig. Verticali	N° Fig.	
R/N P/D M/P	14 17 3	R D M		
	32 16 24	R P P	① 4 2	
P/D R/N M/P	29 23 27	D R P		
	32 20 10	P N M	4 ② 4	
R/N M/P P/D	17 30 28	N P P		
	13 23 6	N_R P_M P_D	3 3 1	1_R- (13) 2_M- (23) 4_D- (6)
M/P P/D R/N	3 28 9	M_P P_D R_R		8_P- (3) 10_D- (28) 12_R+ (9)
	8 27	M_M D_D	1 2	10_M+ (8) 8_D+ (27) ⑤

Anche in questo caso, l'esempio riportato potrebbe costituire una singola partita. La ricerca dei doppioni nelle tre colonne ha prodotto tre vincite: la prima con l'anticipo per le figure 1-2 a R (con il numero 9) e le altre due con la finale sul M (figura 1) e sul D (figura 2). I meccanismi di puntamento delle figure (gioco di anticipo o di finale) sono stati ampiamente spiegati nei precedenti sistemi e quindi non mi dilungherò nella loro spiegazione. Considero ormai come acquisito il metodo di puntamento per la ricerca di un doppione su una, due, o tre figure.

Il passo successivo è stato quello di aumentare ancora di più la casualità nella rilevazione delle Chances e quindi ho costruito uno schema in cui ogni riga poteva contenere un gruppo formato indifferentemente da 3 Chances diverse, oppure 2 uguali e una diversa, o addirittura 3 uguali. Ne è scaturita una rilevazione alquanto imprevedibile, in cui si può escludere qualsiasi forma di ripetitività nella disposizione delle Chances; il tutto allo scopo di eludere il più possibile l'inevitabile incontro con una figura contraria, che si presenterebbe più frequentemente nei casi di gioco ripetitivo, sempre uguale. Questa indeterminatezza nella rilevazione delle fonti avrebbe dovuto limitare l'incontro con eventi contrari al nostro gioco e predestinati nella loro apparizione. Mi rendo conto che proporre un gioco che si basa su una rilevazione casuale, può sembrare in contraddizione con quanto ho "pontificato" finora. Al primo impatto sembrerebbe che, dopo ragionamenti e strategie miranti a condannare il gioco casuale a vantaggio di quello statistico, io sia giunto alla conclusione che primo sia più valido del secondo. Se però esaminiamo bene il gioco nel suo complesso, scopriamo che la realtà è diversa. Il gioco si compone di due distinti momenti:

1°) la rilevazione dei dati;

2°) il risultato che quei dati producono.

Sebbene le figure siano formate indifferentemente da Chances diverse e casuali, la maturazione di un disegno statistico, ottenuto da quella pluralità di fonti, non ostacola il completamento di configurazioni finali uguali a quelle previste per un'unica fonte. Lo sviluppo di un disegno tendenziale, ottenuto da figure provenienti da un'unica Chance, o da più Chances, non presenterà differenze sostanziali nella sua stessa formazione. Il risultato tendenziale sarà sempre influenzato dalla Legge del terzo.

Da una parte abbiamo quindi una rilevazione casuale ma dall'altra abbiamo un risultato tendenziale, il che esclude dal nostro comportamento la completa casualità del gioco. In pratica ogni numero, attribuito a una diversa Chance, apporterà le stesse informazioni dei numeri attribuiti a una singola Chance. Le figure così ottenute conserveranno la stessa tendenza della configurazione finale di uno sviluppo di una sola Chance. Il vantaggio è che l'incontro con figure contrarie dovrebbe ridursi a sporadiche occasioni, limitate nella loro ampiezza, mentre i risultati conservano la tendenza della Legge del terzo. Non si tratta quindi di un gioco totalmente casuale (statisticamente perdente) né di un gioco statico (soggetto nel tempo al suo contrario) bensì di un gioco evolutivamente giustificato dalla plurivalenza dei numeri casuali che mantengono le loro proprietà indipendentemente dalla fonte e dal tempo.

A questo punto possiamo dire che l'utilizzo di una "**mutualità desincronizzata**" produce un risultato che, pur provenendo da diverse fonti, alla fine, conserverà le caratteristiche del risultato tendenziale previsto dalla Legge del terzo: **3 figure presenti e 1 doppione**.

Incoraggiato da questi ragionamenti, ho cominciato una sperimentazione sulla solita permanenza con schemi che utilizzavano una disposizione mutualistica casuale

di Chances, come descritto nei precedenti paragrafi. Il gioco ha resistito per lungo tempo ma, alla fine, la negativa è arrivata ugualmente. Pur utilizzando un ordine imprevedibile e disordinato, è apparsa la figura contraria alle Chances chiamate di volta in volta in gioco e i termini della montante sono arrivati a quota 30. E' evidente che la continua scelta, anche casuale, delle Chances da mettere in gioco, alla fine, incoccia proprio con la sua figura contraria che può avere una durata ininterrotta di 8-9 colpi. Se poi le vincite successive sono intervallate anche solo da due o tre perdite, l'esposizione aumenta sempre più e il recupero dei 2 pezzi fra perdite e vincite nei termini della D'Alembert sarà insufficiente a portarci in utile.

Dopo questa esperienza mi sono reso conto che la casualità delle Chances da mettere in gioco può ritardare, ma non eliminare del tutto l'incontro con le figure contrarie. Pur mantenendo la tendenzialità nel risultato, la rilevazione casuale non è immune dalla figura contraria.

A questo punto ho accettato ciò che dentro di me sapevo già da tempo, ma che non volevo mettere in pratica proprio perché le vincite sarebbero state meno abbondanti rispetto a un gioco continuo e senza interruzioni nella permanenza. Mi sono, infatti, reso conto che il difetto sta nella continuità del gioco. La ricerca continua di doppioni, senza separazioni o quantizzazioni della permanenza, ci porta a perdere i benefici che la Legge del terzo produce sui cicli naturali. Anche se avevo ripetuto più volte questo concetto, mi sono intestardito nella ricerca di un maggior guadagno a discapito di una maggiore sicurezza nei risultati e questo, alla fine, si paga. Questa legge, se non applicata a una quantizzazione della permanenza nei suoi cicli naturali, è più frequentemente inefficace perché il gioco non può più contare su un risultato tendenziale, proprio per la mancanza di confini e separazioni fra un segmento e l'altro.

Secondo queste rinnovate (anche se vecchie) considerazioni, ho impostato il solito gioco dei doppioni utilizzando una ricerca per partite, con 3 colonne di figure in cui ricerchiamo i doppioni in mutualità fra le 3 Chances. Non appena si ottiene l'utile, la partita s'interrompe e se ne comincia un'altra. In questo modo la Legge del terzo ha tre possibilità di manifestare la sua tendenza e ciò avviene entro un range che va dall'inizio alla fine di un ciclo grande quanto il completamento delle 4 figure di2 sulle tre Chance.

Poi ho rafforzato il tutto con l'introduzione di un vecchio accorgimento già usato in precedenti sistemi: la "**ripetizione di puntata perdente**". Poiché la Legge del terzo è pur sempre una tendenza e non una certezza, quest'accorgimento inserisce un tentativo estraneo alla logica del gioco, permettendoci di chiudere una partita senza dover ricercare a tutti i costi la chiusura del gioco base.

A questo punto passiamo alla descrizione del sistema che, per quanto sperimentato, realizza il "**guadagno costante**".

CHANCES SEMPLICI

FIGURE DI 2

Doppioni in mutualità con ricerca quantizzata.

Disposizione delle Chances.

Una volta stabilito che la casualità nelle Chances da mettere in gioco non è più determinante per eludere la negativa, possiamo prendere una disposizione fissa che sarà mantenuta per tutta la partita. Intestiamo perciò la colonna dei simboli con le tre Chances che saranno chiamate di volta in volta in gioco e i cui dati serviranno alla costruzione delle figure. Questo settore sarà composto di 3 colonne, dove saranno inseriti i colori delle rispettive Chances, che nel nostro caso saranno arbitrariamente nell'ordine: R/N, P/D, M/P. Qualsiasi altro ordine può comunque andar bene.

Per quanto riguarda la descrizione delle figure di 2, della manovra finanziaria e del trattamento dello zero, riporto qui di seguito quanto scritto nei precedenti inserti. Le relative descrizioni e i modi di comportamento sono sempre gli stessi.

Descrizione delle figure di 2 nelle tre Chances.

Le figure di 2 sulle Chances Semplici sono 4. Le espongo qui di seguito attribuendo loro una numerazione secondo l'ordine in cui sono descritte. Iniziamo l'esposizione in modo arbitrario partendo dal R/N, seguito dal P/D e infine dal M/P. Nello schemino posto sulla destra sono inserite le figure solo con il numero che le distingue l'una dall'altra e con questi numeri saranno individuate e indicate per la costruzione di disegni e delle configurazioni che, all'interno dei soliti schemi, dovranno dare le chiusure per i giochi ricercati. La numerazione è uguale per le tre Chances. Sarà opportuno imparare a memoria l'abbinamento delle figure con i corrispondenti numeri e per questo vedremo poi il modo più facile di visualizzarle.

	1	2	3	4				
Figure di 2 del R/N:	RR	RN	NN	NR	1	2	3	4
Figure di 2 del P/D:	PP	PD	DD	DP	1	2	3	4
Figure di 2 del M/P:	MM	MP	PP	PM	1	2	3	4

Credo che la loro memorizzazione sia facile; basta ricordarsi che in ogni Chance si distinguono due gruppi (o coppie): il gruppo 1-2 e il gruppo 3-4. Vediamoli.

Chance del R/N.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **R**: l'omogenea RR e la spezzata RN.

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **N**: l'omogenea NN e la spezzata NR.

Chance del P/D.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **P**: l'omogenea PP e la spezzata PD.

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **D**: l'omogenea DD e la spezzata DP.

Chance del M/P.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **M**: l'omogenea MM e la spezzata M<u>P</u>.

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **<u>P</u>**: l'omogenea <u>PP</u> e la spezzata <u>P</u>M.

Esaminandoli da un altro punto di vista, i numeri 1 e 3 indicano le figure omogenee (rispettivamente RR e NN, PP e DD, MM e <u>PP</u>) mentre i numeri 2 e 4 indicano le figure spezzate (rispettivamente RN e NR, PD e DP, M/<u>P</u> e <u>P</u>M).

Manovra finanziaria.

Utilizzeremo ancora una volta la montante che preferisco. Una **martingala** fino al quarto colpo seguita da una **D'Alembert** con incremento e decremento di 2 pezzi dal quinto colpo in poi: **1 2 4 8 | 10 12 14 16 18 20 ecc.**

Poiché il gioco è in **mutualità** fra le tre Chances, la scalata della montante passa da una Chance all'altra secondo il momento in cui è richiesta la puntata.

A questo punto insisto sulle "**riduzioni di altezza**" perché sono molto importanti per evitare i ballottaggi ai termini alti della D'Alembert. E' necessario che a ogni puntata si conosca esattamente l'esposizione reale. Può, infatti, capitare che alle quote della D'Alembert si sia in realtà esposti solamente di 2 o 3 pezzi. E' vero che la continuazione della montante da quota 10 o 12 può dare maggiori guadagni, specialmente se ci riesce il ritorno a quota 1, ma il rovescio della medaglia è un continuo ballottaggio ai termini alti, dove gli incassi possono intervallarsi a due o più perdite. Se torniamo alle quote della Martingala, la cosa non ci darà alcun fastidio, ma se continuassimo il gioco all'altezza dei 10-12 pezzi, non si riuscirebbe a diminuire lo scoperto che invece aumenterebbe sempre più.

Trattamento dello zero.

Come il solito, una mise imprigionata dallo zero, deve essere lasciata per l'esito del colpo successivo. Se è vincente, si ritira la mise, si annota la chiusura di quel doppiaggio e si rifà la stessa puntata alla successiva apertura per un altro doppiaggio: non cambia nulla se non il mancato incasso di una chiusura. Se il colpo successivo allo zero è perdente, si annota la nuova figura che entra e si considera il colpo come perso. Non si deve ripuntare la mise per il colpo successivo allo zero (mentre la puntata è imprigionata), né fare il partager con il banco. Questo è quello che farei io.

Conduzione del gioco.

Il gioco è condotto per partite. Lo scopo di ogni partita è l'acquisizione di 1 pezzo di utile tramite la ricerca di uno o più doppioni che, per effetto della Legge del terzo, dovranno verificarsi in una o più colonne nello schema delle figure numerate. Non appena si perviene all'utile, la partita è chiusa e se ne comincia una nuova con numeri nuovi o con una risalita di non più di tre numeri. Questo dipenderà dalla pazienza o dall'impazienza del sistemista. Il mio consiglio è di prendere numeri nuovi per non creare legami fra una partita e l'altra.

Durante tutte le sperimentazioni fatte, non mi è mai capitato che le tre colonne delle figure numerate arrivassero a completare le 4 figure senza ottenere almeno un doppione ma, se ciò dovesse accadere, consiglio di interrompere la partita e spostare l'esposizione alla successiva. Il cambio di passo, di solito, modifica l'andamento in corso. Nel sistema del precedente inserto si eliminavano dalla ricerca tutte le figure che, nell'unica colonna esistente, precedevano l'ultima figura doppiata. In quel modo però c'era il pericolo di una continua riformazione di figure nuove e quindi di un continuo ritardo del doppione. In questo gioco, oltre a essere molto improbabile per la presenza di tre colonne, ciò non può succedere perché la partita sarebbe chiusa.

Vi ricordo che lo scopo di ogni attacco è il guadagno di 1 pezzo di utile. Pur avendo un gioco statisticamente giustificato, non sapremo mai cosa la roulette ci riserverà nel futuro. La sua capacità elusiva ci può contrastare nei termini alti della D'Alembert e, qualora ciò accadesse, ci obbligherebbe a fare puntate sempre più alte con conseguenti esposizioni che per molti sistemisti potrebbero essere insostenibili. Lo scopo di questi giochi, quindi, è quello di ottenere l'utile entro il minor numero di colpi possibili e ciò si può realizzare anche con le "**riduzioni di altezza**" nella montante. Torno quindi a ricordare un accorgimento che, per la sua attuazione, ci obbliga a sapere sempre la situazione reale di esposizione durante i ballottaggi della D'Alembert. Quindi, non appena una vincita ci porta a un'esposizione inferiore (compresa nella Martingala) sarà necessario abbassare la puntata a un livello opportuno per guadagnare il pezzo oggetto del nostro scopo. Scopo che non sarà una maggiore vincita, ma soltanto una vincita costante.

Ripetizione di puntata perdente.

Poiché la prudenza non è mai troppa, ho inserito quest'accorgimento che ci permetterà di chiudere molte partite senza la necessità di conseguire obbligatoriamente un doppione. Infatti, se dopo aver perso una puntata sul gioco base si vince con la ripetizione di puntata perdente, ottenendo un utile, avremo raggiunto lo scopo e si dovrà chiudere la partita. Quest'accorgimento è già stato descritto in altri sistemi e perciò lo riassumo brevemente.

1°) Lo scopo è di beneficiare di un secondo tentativo dopo una puntata persa.

2°) Deve essere eseguito esclusivamente al colpo successivo di una puntata persa al gioco base e solo se non ci sono altre puntate possibili, sempre sul gioco base.

3°) Non deve essere ripetuto una seconda volta per una stessa puntata persa.

Cominciamo un esempio di gioco con la solita permanenza. Ciò rispecchia un comportamento che tende a essere sempre uguale nei miei esempi di gioco. Se un sistema è buono, lo deve essere con qualsiasi permanenza e non con una appositamente cercata per agevolarne l'esito. Il gioco si svolge per partite, ognuna delle quali dovrà produrre 1 pezzo di utile. Appena raggiunto lo scopo con il gioco base, o con l'accorgimento della ripetizione di puntata perdente, la partita dovrà essere chiusa.

1^A^) Partita.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
14	R		
17	N	2	

Abbiamo inserito la prima figura (2) nella colonna del R/N. Ora completiamo la riga con le altre due a P/D e M/P.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
14 3 16	R D M		
17 32 24	N P P	2 4 2	

Abbiamo completato la riga e ora cerchiamo il doppiaggio di una delle 3 figure.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
14 3 16	R D M		
17 32 24	N P P	2 4 2	
29 27	N D		
23	R P	4	1_P

Il 29 non è l'iniziale giusta per il doppiaggio della figura 2 a R/N. Infatti, con il 23 abbiamo inserito la figura 4. Il 27 è l'iniziale giusta per il doppiaggio della figura 4 a P/D. Abbiamo puntato un pezzo a P per il doppiaggio di quella figura.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
14 3 16	R D M		
17 32 24	N P P	2 4 2	
29 27	N D		
23 32	R P_P	4 4	1_P+ (32) 1

Con il 32 abbiamo inserito la figura 4 e doppiato la precedente. Abbiamo ottenuto il pezzo di utile e quindi chiudiamo la partita. Iniziamo la seconda inserendo le prime tre figure.

2^A^ Partita.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
20 17 28	N D P		
10 30 13	N P M	3 4 4	

Abbiamo inserito le figure 3 4 4 e ora procediamo con l'inserimento della seconda riga cercando il doppiaggio di queste figure. Se ciò non avviene, passeremo alla terza riga cercando il doppiaggio sulle due figure precedenti in ogni colonna.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
20 17 28	N D P		
10 30 13	N P M	3 4 4	
23 3	R D		
6 28	N P_P	2 4	1_P+ (28) 1

Il 23 non era dell'iniziale giusta per il doppiaggio della figura 3 a R/N e con il 6 abbiamo inserito la figura 2. Con il 3 abbiamo inserito l'iniziale giusta per il doppiaggio della figura 4 a P/D e quindi abbiamo giocato un pezzo a P. Con il 28 abbiamo doppiato la figura 4 e, ottenuto lo scopo, chiudiamo la partita.

Il resto della permanenza procede quasi tutta con partite vincenti ai primi colpi e quindi passo a dimostrare quelle partite che hanno uno svolgimento un po' più articolato per vedere il comportamento da tenere in quei casi. I punti d'inizio gioco sono indicati di volta in volta prima di ogni partita. La prossima partita inizia al 38° colpo della permanenza e mostrerà una vincita con la ripetizione di puntata perdente.

5^A^ Partita.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
4 13 11	N D M		
34 1 18	R D M	4 3 1	

Abbiamo inserito le prime tre figure (4 3 1) nelle colonne delle tre Chances e ora giochiamo per il loro doppiaggio.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
4 13 11	N D M		
34 1 18	R D M	4 3 1	
10	N		
0 33	N_R	3	1_R- (0 33)

Con il 10 abbiamo inserito l'iniziale giusta per il doppiaggio della figura 4 a R/N. Abbiamo giocato un pezzo a R per la figura N/R e abbiamo perso con il 33 dopo lo zero. A questo punto, non avendo puntate da fare per il gioco base, mettiamo in atto l'accorgimento della "**ripetizione di puntata perdente**" puntando 2 pezzi sempre a R, mentre il numero che uscirà servirà di indicazione per il gioco a P/D.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
4 13 11	N D M		
34 1 18	R D M	4 3 1	
10 32	N P		
0 33	N	3	1_R- (0 33) 2_R+ (32) 1

Con il 32 abbiamo vinto la ripetizione di puntata perdente e, avendo ottenuto lo scopo di 1 pezzo di utile, chiudiamo la partita, anche se non abbiamo ottenuto il doppione nel gioco base. Poiché quasi tutte le partite sono vincenti entro i primi colpi, ho scelto i prossimi esempi fra i pochi che si presentano un po' più articolati. La prossima partita comincia al 59° colpo della permanenza e anche questa contiene la vincita su una ripetizione di puntata perdente.

7^A Partita.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
9 18 27	R P P		
23 32 36	R P P	1 1 3	
19	R		
31	N_R	2	1_R- (31)

Abbiamo inserito le prime tre figure e poi con il 19 abbiamo giocato a R per il doppiaggio della figura 1 (RR). Con il 31 abbiamo sbagliato figura inserendo la 2. A questo punto dobbiamo fare la ripuntata a R di 2 pezzi. Se vinciamo, chiudiamo la partita. Se perdiamo, inseriamo il simbolo del P/D in seconda colonna nello schema delle figure e poi vedremo se ci sarà gioco in quella Chance.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
9 18 27	R P P		
23 32 36	R P P	1 1 3	
19 20	R P		
31	N_R P	2	1_R- (31) Rip. 2_R- (20)

Con il 20 perdiamo la ripuntata a R e inseriamo il simbolo P in seconda colonna. Poiché è il simbolo giusto per il doppiaggio della figura 1 a P/D, puntiamo subito 4 pezzi a P.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
9 18 27	R P P		
23 32 36	R P P	1 1 3	
19 20	R P		
31 0 27	N_R D_P	2 2	1_R- (31) Rip. 2_R- (20) 4_P- (27)

Con il 27 il banco ha incamerato la puntata dopo lo zero e quindi abbiamo perso sul gioco base inserendo la figura 2. Ora ritentiamo la ripetizione di puntata perdente con 8 pezzi a P perché non c'è gioco a M/P per il sistema base.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
9 18 27	R P P		
23 32 36	R P P	1 1 3	
19 20 18	R P M		
31 0 27	N_R D_P	2 2	1_R- (31) Rip. 2_R- (20) 4_P- (27) Rip. 8_P+ (18) 1

Con il 18 vinciamo la ripuntata e quindi chiudiamo la partita con il nostro pezzo di guadagno. La prossima partita comincia al 16° colpo della quarta colonna.

24^A Partita.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
30 5 12	R D M		
27 9 18	R D M	1 3 1	
19	R		
33	N_R	2	1_R- (33)

Abbiamo inserito le prime tre figure e con il 19 e il 33 abbiamo sbagliato la figura 1 inserendo la 2. Ora ci sarà la ripetizione di puntata a R.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
30 5 12	R D M		
27 9 18	R D M	1 3 1	
19 20	R P		
33 18	N_R P	2 1	1_R- (33) Rip.2_R- (20)

Con il 20 abbiamo sbagliato la ripetizione a R e con il 18 abbiamo inserito la figura 1 (PP). Per il gioco base non c'erano puntate da fare perché l'iniziale (20) non era giusta. Per doppiare la figura 3 sarebbe dovuto uscire un numero D. Il colpo successivo non si gioca perché la ripuntata dev'essere fatta per un solo colpo.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
30 5 12	R D M		
27 9 18	R D M	1 3 1	
19 20 17	R P M		
33 18 0 0 10 32	N_R P $\underline{P}_M$	2 1 2	1_R- (33) Rip.2_R- (20) 4_M- (0 0 10 32)

Con il 17 abbiamo giocato a M per il doppiaggio della figura 1. E' uscito due volte lo zero e con il 10 abbiamo liberato una volta la mise, ma con il 32 l'abbiamo persa. Abbiamo annotato la figura perdente (2) tralasciando il 10 che ha liberato la mise la prima volta. A questo punto passiamo in terza riga, dove non possiamo fare ripetizioni di puntata perché abbiamo gioco sull'anticipo per le figure 1-2 a R/N. Avendo disponibile il gioco base non si fa l'accorgimento della ripetizione di puntata perdente, anche se la puntata base sarebbe sul R/N mentre la ripetizione sarebbe sul M/P. Come già sapete sono contrario a puntare contemporaneamente due Chances, sia perché non si deve fare affidamento sulla fortuna, sia perché non si deve vanificare un risultato positivo con uno negativo.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
30 5 12	R D M		
27 9 18	R D M	1 3 1	
19 20 17	R P M		
33 18 0 0 10 32	N_R P $\underline{P}_M$	2 1 2	1_R- (33) Rip.2_R- (20) 4_M- (0 0 10 32)
10	N_R		8_R- (10)

Con il 10 abbiamo perso l'anticipo a R per le figure 1-2 e a questo punto possiamo fare la ripetizione di puntata perdente a R.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
30 5 12	R D M		
27 9 18	R D M	1 3 1	
19 20 17	R P M		
33 18 0 0 10 32	N_R P $\underline{P}_M$	2 (1) 2	1_R- (33) Rip.2_R- (20) 4_M- (0 0 10 32)
10 10	N_R P		8_R- (10) Rip.10_R- (4) |
4 34	N P_P	3 1	12_P+ (34)

Con il 4 abbiamo perso la ripuntata a R e inserito la figura 3 nella prima colonna del R/N. In seconda colonna (del P/D) le figure doppiabili erano 1-3 e quindi abbiamo aspettato l'iniziale della figura. E' uscito il 10 (P) che è l'iniziale giusta per il

doppiaggio della figura 1 e quindi abbiamo puntato 12 pezzi a P. Con il 34 abbiamo vinto il doppiaggio facendo la prima vincita. Ora l'esposizione è di -13 e perciò proseguiamo normalmente con la montante. In terza colonna (del M/P) dobbiamo doppiare le figure 1-2 e perciò puntiamo 10 pezzi a M come anticipo per il doppiaggio di una delle due figure.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
30 5 12	R D M		
27 9 18	R D M	1 3 1	
19 20 17	R P M		
33 18 0 0 10 32	N_R P $\underline{P}_M$	2 (1) 2	1_R- (33) Rip. 2_R- (20) 4_M- (0 0 10 32)
10 10 7	N_R P M_M		8_R- (10) Rip. 10_R- (4) | 10_M+ (7)
4 34	N P_P	3 1	| 12_P+ (34) |

Con il 7 vinciamo l'anticipo a M e ora l'esposizione si è abbassata a -3. Completiamo la figura in terza colonna e passiamo in quarta riga, dove dobbiamo giocare subito l'anticipo per le figure 1-2 a R. poiché l'esposizione si è abbassata a -3 pezzi, la puntata non sarà di 8 pezzi, bensì di 4, sufficienti a ottenere l'utile di 1 pezzo.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.	Puntate
30 5 12	R D M		
27 9 18	R D M	1 3 1	
19 20 17	R P M		
33 18 0 0 10 32	N_R P $\underline{P}_M$	2 (1) (2)	1_R- (33) Rip. 2_R- (20) 4_M- (0 0 10 32)
10 10 7	N_R P M_M		8_R- (10) Rip. 10_R- (4) | 10_M+ (7)
4 34 32	N P_P $\underline{P}$	3 1 2	| 12_P+ (34) |
25	R_R		4_R+ (25) (1)

Con il 32 abbiamo completato la figura 2 a M/P, già vinta con l'anticipo. Con il 25, nella quarta riga, abbiamo vinto l'anticipo per le figure 1-2 a R e abbiamo ottenuto l'utile di 1 pezzo. Lo scopo è stato raggiunto e quindi chiudiamo la partita.

Conclusioni.

L'ultima partita è stata la più difficile sugli 819 numeri di tutta la permanenza. Tutte le altre hanno vinto entro i quattro colpi della Martingala. A questo punto si potrebbe dire che l'esito, così favorevole, potrebbe dipendere dal punto di partenza nella permanenza e che se si fosse partiti da un punto diverso forse gli esiti non sarebbero stati gli stessi. Forse si sarebbe incontrata la negativa che qui non abbiamo riscontrato. Ho voluto verificare questa possibilità e ho rifatto la sperimentazione partendo da due diversi punti della permanenza. Con una verifica ho cominciato dal secondo colpo della permanenza e con la successiva dal terzo. Entrambe le sperimentazioni hanno dato gli stessi risultati della prima. L'esiguità espositiva non dipende quindi da una condizione particolarmente favorevole della permanenza, ma dalla caratteristica del gioco, che riesce a eludere l'incontro con un antigioco di lunga durata. Qualche colpo naturalmente si perde perché, bene o male, siamo sempre al 50% con il banco (zero escluso), ma credo non possa esserci una negativa dovuta a

un'antipermanenza predestinata e, se c'è, non può durare a lungo perché l'accorgimento della ripetizione di puntata perdente inserisce nel gioco una variabile che non può essere prevista dalla stessa antipermanenza predestinata. Abbiamo quindi un gioco che consta di due tipi di attacco:

1°) Attacco primario:

E' il gioco base che va a caccia dei doppioni che si devono realizzare per effetto della Legge del terzo. L'attacco si svolge su tre colonne di figure, ognuna delle quali è formata da una Chance diversa. Poiché giochiamo con figure di 2, ogni colonna sviluppa quattro figure possibili le quali, per effetto della Legge del terzo, si presenteranno tendenzialmente con tre presenze e un doppione. Quindi, l'attacco primario dispone di tre vincite tendenziali che si possono ottenere, sia su differenti colonne, sia su una o due. Per vedere la potenza di questo attacco, espongo quattro inserimenti completi, di 24 colpi, che dimostrano la quantità delle vincite che si possono ottenere da una permanenza quantizzata in cicli naturali per le figure di 2.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.
14 3 16	R D M	
17 32 24	N P P	② ④ 2
29 27 20	N D P	
23 32 10	R P M	④ ④ ④
17 28 23	N P P	
30 13 6	R D M	4 2 ④
3 9 27	R D P	
28 8 9	N P M	2 4 4

Primo esempio: 6 doppioni.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.
21 30 30	R P P	
$_0$25 10 31	R P P	① 1 3
21 16 7	R P M	
34 13 24	R D P	1 ② 2
4 13 11	N D M	
34 1 18	R D M	4 3 1
10 32 28	N P P	
$_0$33 17 16	N D M	3 2 4

Secondo esempio: 2 doppioni.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.
33 13 27	N D P	
7 32 22	R P P	4 4 ③
34 9 18	R D M	
9 23 32	R D P	① ③ 2
27 19 20	R D P	
36 31 $_0$27	R D P	① 3 ③
18 4 30	R P P	
1 34 23	R P P	1 1 3

Terzo esempio: 5 doppioni.

Perman.	R/N P/D M/P	N° Fig.
14 11 6	R D M	
12 15 22	R D P	1 ③ ②
24 10 36	N P P	
30 3 5	R D M	④ ② 4
10 6 $_0$18	N P M	
18 23 33	R D P	④ 2 ②
6 17 3	N D M	
5 7 21	R D P	4 3 2

Quarto esempio: 6 doppioni.

Le vincite ottenute nei quattro esempi sono state 6-2-5-6. Il secondo esempio contiene soltanto due doppioni perché una colonna ha avuto l'allargamento totale delle 4 figure. Nonostante ciò, la vincita del primo doppione è avvenuta al primo colpo con la figura 1 a R/N. Voglio dire che, anche se ci fosse un'eventuale esiguità di doppioni, la partita può essere chiusa comunque in utile perché uno di quei pochi doppioni può scadere all'inizio del gioco. Questo è già un buon sistema per ottenere l'utile all'interno di una partita; se poi ci aggiungiamo l'accorgimento della ripetizione di puntata perdente, credo che sarà un gioco assolutamente vincente.

2°) Attacco secondario:

E' un gioco di supporto che inserisce il tentativo d'interrompere gli effetti di un'eventuale antipermanenza predestinata sul gioco base. La "**Ripetizione di puntata perdente**" ci da l'opportunità di vincere dopo aver perso una puntata per il gioco base e quindi di poter chiudere una partita che si potrebbe protrarre a causa un ritardo dei doppioni. L'accorgimento è soggetto a regole restrittive che ne limitano gli effetti contrari. Le riassumo brevemente.

1°) La ripetizione di puntata perdente è fatta **per un solo colpo** dopo una puntata persa al gioco base.

2°) Non è fatta se il colpo in corso è giocabile per il gioco base.

3°) Non è fatta se prima non c'è stato un colpo perdente al gioco base.

In pratica, se non incontriamo l'antipermanenza predestinata, vince il gioco base; se la incontriamo, possiamo vincere con l'accorgimento della ripetizione di puntata perdente e, se abbiamo ottenuto l'utile, possiamo chiudere ugualmente la partita.

Abbiamo raggiunto la vincita costante?

Per quanto finora sperimentato credo proprio di sì. Le occasioni di chiusura delle partite nei primi 4 colpi sono molteplici e riguardano, non solo la formazione del disegno ricercato, ma anche la "seconda opportunità" data dalla ripetizione di puntata perdente.

Non si faranno grandi vincite perché la prudenza non è mai troppa e quindi il pezzo base non può essere di grossa taglia, ma l'importante è prima di tutto non perdere, poi incassare costantemente il guadagnato, senza temere di perderlo a causa di un futuro evento contrario.

NINO ZANTIFLORE