C.S. F3 SPECCHIO SU FIGURE

(Chances Semplici in figure di 3)

Alla figura diversa

Di certo gli addetti ai lavori conoscono il sistema dello "***specchio***" sulle Chances Semplici. Il gioco consiste nel rilevare un certo quantitativo di numeri (di solito otto o nove) e nel giocare il colore opposto dei numeri rilevati (lo "***specchio***" appunto) partendo dal primo. In pratica si spera che nella successiva serie di otto o nove colpi non esca la stessa figura.

E' chiaro che per un simile gioco l'unica montante utilizzabile è la "***Martingala***" (Montante a raddoppio) che fa ottenere l'utile di un pezzo a qualsiasi punto avvenga la vincita. Non può essere altrimenti a meno che non si ricerchi più di una diversità in più punti della figura, ma questo sarebbe un altro gioco.

Tutti sanno però che, nel caso di una "caduta" di nove colpi, questo gioco mette a rischio 511 pezzi contro la vincita minima di un solo pezzo per partita. Il giocatore poi è sempre soggetto alla Legge sulla distribuzione delle figure secondo la quale la figura contraria a quella giocata (appena uscita) ha il diritto statistico di uscire ogni 512 partite effettuate a tappeto (per 9 colpi di figura).

Anche se la ***Legge del terzo*** ci indica che in un ciclo completo di figure ne risultano tendenzialmente presenti i due terzi (breve periodo), è altrettanto vero che il principio di Bernoulli stabilisce che, alla lunga, tutte le figure tenderanno ad uscire un uguale quantitativo di volte (lungo periodo). È quindi inevitabile che, in un sufficiente quantitativo di partite, la figura appena uscita (qualunque sia la sua lunghezza) si ripeta, causandoci una catastrofica esposizione economica, che assorbirà tutti i proventi fino allora faticosamente racimolati.

Senza dilungarci poi in ulteriori considerazioni, possiamo affermare che l'esito del gioco puro e semplice, a lungo andare, sarà il pareggio, ma che l'azione dello zero (uscente in media ogni 37 colpi) porterà a una perdita pari alla metà delle masse imprigionate.

L'elusione di questo destino costituisce senz'altro il principale traguardo di tutti i sistemisti che vorrebbero praticare questo gioco e sembra essere cosa non risolvibile, proprio per la legge sulla distribuzione delle figure.

Il gioco che ora vedremo di certo non ha la pretesa di superare definitivamente questo scoglio perchè può sempre uscire il 50% che non puntiamo. Esso però costituisce un tentativo di limitare le inevitabili apparizioni delle sortite contrarie e,

nello stesso tempo, cerca di interrompere gli effetti di una negatività quando questa viene a instaurarsi.

Innanzi tutto teniamo presente che il gioco qui proposto non trae alcun vantaggio dalla tendenza insita nella "***Legge del terzo***", ma si giustifica per l'ipotetica rarità di una ripetizione cronologica di quattro figure di 3. Sappiamo che alla fine il fatto accadrà, ma vedremo quanto questo ci verrà a costare e se, con gli opportuni accorgimenti, sarà superabile impegnando un modesto capitale. Vediamo le caratteristiche di questo sistema.

Su cosa si gioca. Il gioco avviene sulle quattro "**figure di 3**" di una **Semichance** che andremo a creare utilizzando l'accorgimento della "***Iniziale obbligata***". Si può scegliere di giocare sulle figure a R, a N, o su entrambe le "***Semichances***" contemporaneamente, con due sistemi separati, facendo due giochi separati.

Figure a R

1	2	3	4
R	R	R	R
R	R	N	N
R	N	R	N

Figure a N

1	2	3	4
N	N	N	N
N	N	R	R
N	R	N	R

Che cosa si gioca. Si gioca contro la ripetizione cronologica di un ciclo completo di quattro figure di 3. Si dovranno quindi rilevare quattro figure di riferimento e inserirle, con il loro numero cronologico di apparizione, in uno schema "***lineare prestabilito vuoto***" chiamato, appunto, "***Schema di riferimento***"

Esempio di gioco sulla sola Semichance del R:

	1^	2^	3^	4^
Perman.	RNN	RNR	RNN	RRR
Figure	4	3	4	1

1	2	3	4
4^		2^	1^
			3^

A questo punto il gioco a tappeto è facilmente intuibile. Con l'inserimento delle prossime quattro figure a R, che a loro volta costituiranno il riferimento per la successiva partita, giocheremo per primo contro la figura 4R (entrata per prima) poi contro la 3R (entrata per seconda), poi contro la 4R (entrata per terza) e infine contro la 1R (entrata per quarta). Quindi, nel caso, al primo tentativo giocheremo le figure 1-2-3; al secondo le figure 1-2-4; al terzo le figure 1-2-3; al quarto le figure 2-3-4.

Poiché le figure sono a "***iniziale obbligata***", lo ***Specchio*** non è applicato a tutti i colpi della permanenza, ma soltanto sul secondo e terzo termine delle quattro figure inizianti con lo stesso colore. Il primo termine non sarà mai giocato perché costituisce l'indicazione necessaria per stabilire a quale Semichance appartiene la figura uscente. Il secondo termine sarà l'anticipo per la coppia 1-2 o 3-4 e il terzo sarà giocato per la finale della figura isolata. È chiaro che al primo colpo vincente sul gioco base la partita deve essere interrotta per il semplice fatto che il gruppo di figure che sta uscendo si è differenziato dal precedente proprio per il colpo appena vinto. Continuare per la differenziazione di altre figure nella stessa partita sarebbe una forzatura che, come dimostrato dalle sperimentazioni, ci porterebbe proprio a una continuità di gioco non voluta. Tutto ciò secondo le considerazioni che seguono.

<u>Considerazione quantistica della permanenza.</u> Chiunque abbia svolto un gioco continuo e costante sulle Chances Semplici si sarà reso conto che, dopo un periodo favorevole, inevitabilmente arriva una serie di sortite negative, o contrarie, al tipo di gioco applicato. Ciò dipende in gran parte da due motivi causati dal comportamento del sistemista stesso.

1°) Se viene eseguito un gioco sulla naturale successione delle Chances (senza suddivisioni della permanenza in blocchi o figure) l'incontro di successioni contrarie avverrà naturalmente e inevitabilmente, qualunque sia la loro lunghezza, proprio per la continuità di ogni partita con la precedente.

2°) Se viene eseguito un gioco su una successione di figure, di solito, il sistemista ricorre alle *"**risalite**"* per risparmiare tempo. Costruirà, cioè, le nuove partite utilizzando parte delle ultime figure uscite nella precedente partita. Così facendo, però, creerà una continuità sulla naturale uscita delle figure e quindi sarà, ancora una volta, maggiormente soggetto all'inevitabile incontro con figure contrarie al suo gioco.

Il miglior modo per limitare al massimo la naturale continuità delle sortite (siano esse semplici o raggruppate in figure) è quello di ottenere un solo risultato su un ciclo di colpi o di figure. Nel nostro caso la permanenza dovrà essere **quantizzata** e cioè divisa in blocchi la cui lunghezza dipenderà dal ciclo completo delle figure impiegate. Tali figure possono essere divise e scelte in base alla loro misura di utilizzazione**:**

Le **Figure di 2**: sono 4; composte di 8 termini o boules.

| RR | RN | NN | NR |

Le **Figure di 3** sono 8; composte di 24 termini o boules.

| RRR | RRN | RNR | RNN | NNN | NNR | NRN | NRR |

Siccome in questo sistema useremo le **Figure di 3** sulle **Semichances** (figure a iniziale obbligata), ogni partita durerà esattamente 12 colpi, che sono necessari a inserire le quattro figure di 3 della **Semichance** che avremo scelto, indipendentemente dal momento in cui avviene la vincita sul gioco base (figura cronologica esclusa). Non saranno quindi effettuate ***risalite*** e alla prima vincita si proseguirà con l'inserimento delle figure fino a completare il ciclo, senza ulteriori puntate. A questo punto gli "addetti ai lavori" obbietteranno senz'altro che i singoli colpi coinvolti nel gioco formeranno a loro volta una successione di figure aventi le stesse caratteristiche di un qualsiasi altro gruppo formato da risalite o giochi continui e che questo comportamento altro non è se non una inutile perdita di tempo. In queste affermazioni c'è senz'altro un fondo di verità, ma penso che la suddivisione della permanenza in blocchi di partite avrà senz'altro l'effetto di limitare nel tempo la comparsa di una successione di figure uguali. Inoltre penso che l'esito finale sia più importante di un comportamento più facile e meno noioso.

Prepuntata contraria. I modi di applicazione di questo accorgimento sono stati ampiamente descritti nei Sistemi "**C.S. F2** e **C.S. F3 al 3° Perfetto**" e quindi ne riassumiamo i punti essenziali.

1°) Consiste nel giocare il colore contrario all'iniziale della figura di competenza che si sta inserendo per il gioco a tappeto.

2°) Si esegue, e si protrae, solo se la situazione economica è negativa.

3°) Se la "***Prepuntata***" è perdente, perché è uscita l'iniziale di competenza, sarà sospesa e ripresa all'inizio della figura successiva, sempre che, nel frattempo, l'esito del gioco sulla figura in corso non ci abbia portato in attivo. In tal caso non saranno più eseguite ***Prepuntate*** fino a una nuova situazione economica negativa.

Montante. Per questo gioco impiegheremo una montante che già abbiamo visto nel sistema "C.S. F3 SOVRAPPOSTO CASUALE". Si tratta di applicare inizialmente una "***Martingala***" seguita da una "***D'Alembert a pezzo doppio***". Consiste nell'eseguire i primi quattro colpi in "***Martingala***" (1-2-4-8) costituiti da un pezzo di base minimo (per esempio 10 Euro) e nel proseguire, dal quinto colpo in poi, in "***D'Alembert***" da un pezzo doppio (che sarà di 20 Euro); cioè puntando 5 pezzi da 20 Euro, poi 6-7-8 ecc… In questo modo il recupero dei primi colpi perdenti sarà più veloce ed efficace. I primi quattro colpi poi, ci danno la possibilità di guadagnare un pezzo di utile e quindi di ricominciare da capo la montante.

Vediamo l'esecuzione di una giornata di gioco sulle quattro Semichances del R/N e del P/D. Data la disponibilità di tempo tra una partita e l'altra, si può senz'altro giocare su quattro o addirittura sei Semichances, aumentando così la resa economica di fine giornata. Di certo molti sistemisti non avranno la pazienza di completare gli schemi senza poter puntare alcunché a tappeto, ma bisogna tener presente che la **suddivisione quantistica** della permanenza è l'unico modo per limitare al massimo la frequenza di una ripetizione di quattro figure di 3. Il gioco potrebbe diventare meno noioso differenziando le partenze sulle singole Semichances, in modo da diminuire i colpi di attesa tra le varie puntate che si riferiscono ai diversi schemi. In questo caso la diversificazione delle partenze di ogni Semichances occuperebbe quei tempi persi per il completamento degli inserimenti dopo la chiusura del gioco nei vari schemi.

Gioco a R.

1ª Partita. Costruzione dello schema di riferimento.

Permanenza. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13
3 2 1 4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	14 17 3	32 16 24	23 27 32	30 28 13
	3	2	1	4

1	2	3	4
3^	2^	1^	4^

Abbiamo inserito le quattro figure a R nello schema di riferimento e ora

giochiamo per lo specchio e cioè, nell'ordine, contro le figure 3 2 1 4. Alla prima differenziazione (vincita) la partita è interrotta e lo schema dovrà essere completato con l'inserimento delle restanti figure. Parto giocando contro la figura 3 (RNR).

Perm. 23 6 3
3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	2	1	4
Contro la Fig. 3	23 6 3 3			

1	2	3	4	
3^	2^	1^	4^	
•	•	1^	•	1_R-- 2_N--
				(6) (3)

Con il 6 perdo l'anticipo per le figure 1-2 e con il 3 perdo la figura 4.

La prima figura è coincisa con il riferimento (3). Passo a giocare lo ***Specchio*** sulla seconda figura entrata nello schema di riferimento (la 2), giocando quindi per le figure 1 3 4. Prima, però, eseguo un tentativo di recupero con una ***Prepuntata contraria*** a N.

Perm. 28 9 8 27
Pr. 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	2	1	4
	3			
Contro la Fig. 2		9 8 27 3		

1	2	3	4	
3^	2^	1^	4^	
		1^		
•		2^•	•	Pr. 4_R+ (+1) 1_N+ (+1)
				(28) (8)

Con il 28 vinco la prepuntata a N e con l'8 vinco l'anticipo per le figure 3-4.

Interrompo le puntate e completo l'inserimento delle figure, che serviranno da nuovo "**riferimento**" per la successiva partita.

Perm.23 6 3 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30
3 3 1 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	3	1	3

1	2	3	4
3^		1^ 2^ 4^	

2ª Partita. Contro le figure 3-3-1-3. Come primo attacco gioco le figure 1-2-4.

Perm. 31 21 34 16
1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	3	1	3
Contro la Fig. 3	21 34 16 1			

1	2	3	4	
3^		1^ 2^ 4^		
1^•	•		•	1_R+ (+1)
				(34)

Con il 34 vinco l'anticipo per le figure 1-2. Completo l'inserimento per la prossima partita.

Perm. 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33
1 4 3 4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	4	3	4

1	2	3	4
1^		3^	2^ 4^

3ª Partita. Contro le figure 1-4-3-4. Primo attacco per le figure 2-3-4.

Perm. 32 17 28
4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	4	3	4
Contro la Fig. 1	32 17 28 4			

1	2	3	4
1^		3^	2^ 4^
	•	•	1^ •

1_N+ (+1)
(17)

Con il 17 vinco l'anticipo 3-4. Completo l'inserimento.

Perm. 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9
4 3 2 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	3	2	1

1	2	3	4
4^	3^	2^	1^

4ª Partita. Contro le figure 4-3-2-1. Primo attacco per le figure 1-2-3.

Perm. 23 18 32
1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	3	2	1
Contro la Fig. 4	23 18 32 1			

1	2	3	4
4^	3^	2^	1^
1^•	•	•	

1_R+ (+1)
(18)

Con il 18 vinco l'anticipo 1-2. Completo l'inserimento.

Perm. 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30 23
1 1 1 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	1	1	1

1	2	3	4
1^ 2^ 3^ 4^			

5ª Partita. Contro le figure 1-1-1-1. Primo attacco per le figure 2-3-4.

Perm. 14 12 11
2

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	1	1	1
Contro la Fig. 1	14 12 11 2			

1	2	3	4
1^ 2^ 3^ 4^			
	1^•	•	•

1_N-- 2_N+ (+1)
(12) (11)

Con il 12 perdo l'anticipo per le figure 3-4. Con l'11 vinco la figura 2. Completo l'inserimento.

Perm. 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23
2 3 2 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	2	3	2	3

1	2	3	4
	1^ 3^	2^ 4^	

6ª Partita. Contro le figure 2-3-2-3. Primo attacco per le figure 1-3-4.
Perm. 0 18 33 6
4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	2	3	2	3
Contro la Fig. 2	18 33 6 4			

1	2	3	4
	1^ 3^	2^ 4^	
•		•	1^•

1_N+ (+1)
(33)

Con il 33 vinco l'anticipo 3-4. Completo l'inserimento.
Perm. 18 33 6 5 17 7 3 21 33 21 17 33
4 3 2 4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	3	2	4

1	2	3	4
	3^	2^	1^ 4^

7ª Partita. Contro le figure 4-3-2-4. Primo attacco per le figure 1-2-3.
Perm. 12 14 30
1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	3	2	4
Contro la Fig. 4	12 14 30 1			

1	2	3	4
	3^	2^	1^ 4^
1^•	•	•	

1_R+ (+1)
(14)

Con il 14 vinco l'anticipo 1-2. Completo l'inserimento.
Perm. 12 14 30 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21
1 2 3 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	2	3	1

1	2	3	4
1^ 4^	2^	3^	

8ª Partita. Contro le figure 1-2-3-1. Primo attacco per le figure 2-3-4.
Perm. 10 9 20 23
3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	2	3	1
Contro la Fig. 1	9 20 23 3			

1	2	3	4
1^ 4^	2^	3^	
	•	1^•	•

1_N+ (+1)
(20)

Con il 20 vinco l'anticipo 3-4. Completo l'inserimento.
Perm. 9 20 23 14 33 6 8 7 32 19 3 18 19
3 4 1 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	4	1	1

1	2	3	4
3^ 4^		1^	2^

9ª Partita. Contro le figure 3-4-1-1. Primo attacco per le figure 1-2-4.

Perm. 0 28 19 26 29
4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	4	1	1
Contro la Fig. 3	19 26 29 4			

1	2	3	4
3^ 4^		1^	2^
•	•		1^•

1_R-- 2_N+ (+1)
(26) (29)

Con il 26 perdo l'anticipo 1-2. Con il 29 vinco la figura 4.

Abbiamo eseguito una giornata, particolarmente favorevole, di 144 colpi con un utile di 10 pezzi. Il massimo impegno è stato di soli 7 pezzi.

Passiamo ora alla Semichance del N.

Gioco a N.

1ª Partita. Creazione dello schema di riferimento e gioco a tappeto.

Perm. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 | 6 3 28 9 8 27 9 21 0
4 2 1 2 3 4

25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24
3 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	2	1	2
Contro la Fig. 4	6 3 28 3			
Completo		8 27 9 4	10 30 31 3	13 7 24 3

1	2	3	4
3^	2^ 4^		1^
•	•	1^•	

1_N-- 2_N+ (+1)
(3) (28)

Con il 3 perdo l'anticipo 1-2. Con il 28 vinco la figura 3. Ho completato poi l'inserimento delle restanti figure nello schema.

2ª Partita. Contro le figure nell'ordine 3-4-3-3.

Perm. 4 34 13 1 11 18 10 | 0 33 32 17 28 16 33
3 Pr. 3 3 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	4	3	3
Contro la Fig. 3	4 34 13 3			
Contro la Fig. 4		11 18 10 3		
Completo			33 32 17 3	28 16 33 3

1	2	3	4
		1^ 3^ 4^	2^
•	•	1^	•
•	•	2^	•

1_N-- 2_R--
(34) (13)

Pr. 4_R+ (+1) 1_N-- 2_N+ (+1)
(1) (18) (10)

Con il 34 perdo l'anticipo 1-2 e con il 13 perdo la figura 4. E' uscita la coincidenza con la figura 3. Con l'1 vinco la prepuntata a R. Con il 18 perdo l'anticipo 1-2 e con il 10 vinco la figura 3. Ho poi completato l'inserimento.

3ª Partita. Contro le figure 3-3-3-3.

Perm. 7 13 32 27 | 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30
(13 32 27: 4; 22 34 9: 4; 31 20 0 27: 2; 4 34 30: 4)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	3	3	3
Contro la Fig. 3	13 32 27 (4)			
Completo		22 34 9 (4)	31 20 27 (2)	4 34 30 (4)

1	2	3	4
		1^2^3^4^	
•	•		1^•

1_N-- 2_R+ (+1)
(32) (27)

Con il 32 perdo l'anticipo 1-2 e con il 27 vinco la figura 4. Ho poi completato l'inserimento delle figure.

Se si continuasse il gioco sul differenziamento anche delle restanti figure dello schema di riferimento, si potrebbe vincere molto più spesso ma, aumentando i tentativi, si sarebbe maggiormente soggetti agli effetti del gioco continuo e le coincidenze con la figura contro cui giochiamo sarebbero maggiori. Questa comunque è una scelta del sistemista.

4ªPartita. Contro le figure 4-4-2-4.

Perm. 23 14 12 11 15 | 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6
(11 15: 1; 22 24 30: 2; 10 3 36: 4; 10 18 6: 3)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	4	2	4
Contro la Fig. 4	11 15 6 (1)			
Completo		22 24 30 (2)	10 3 36 (4)	10 18 6 (3)

1	2	3	4
	2^		1^3^4^
1^•	•	•	

1_N+ (+1)
(15)

Con il 15 vinco l'anticipo per il secondo termine delle figure 1-2.

5ª Partita. Contro le figure 1-2-4-3.

Perm. 23 0 18 33 6 5 | 17 7 3 21 33 21 17 33 12 14
(33 6 5: 2; 17 7 3: 4; 33 21 17: 3; 33 12 14: 4)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	2	4	3
Contro la Fig. 1	33 6 5 (2)			
Completo		17 7 3 (4)	33 21 17 (3)	33 12 14 (4)

1	2	3	4
1^	2^	4^	3^
	1^•	•	•

1_R-- 2_R+ (+1)
(6) (5)

Con il 6 perdo l'anticipo per le figure 3-4 e con il 5 vinco la figura 2. Ho poi completato l'inserimento.

6ª Partita. Contro le figure 2-4-3-4.

Perm. 30 0 30 3 17 31 35 | 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18
(17 31 35: 1; 17 25 24: 3; 31 15 33: 1; 11 10 18: 2)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	2	4	3	4
Contro la Fig. 2	17 31 35 (1)			
Completo		17 25 24 (3)	31 15 33 (1)	11 10 18 (2)

1	2	3	4
	1^	3^	2^ 4^
1^•		•	•

1_R-- 2_N+ (+1)
(31) (35)

Con il 31 perdo l'anticipo 3-4 e con il 35 vinco la figura 1.

7ª Partita. Contro le figure 1-3-1-2.

Perm. 18 21 10 9 | 20 23 14 33 6 8 7 32 19 3 18 19 0 28 19 26 29 26 31
(3) (1) (3) (1)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	3	1	2
Contro la Fig. 1	10 9 20 (3)			
Completo		33 6 8 (1)	28 19 26 (3)	29 26 31 (1)

1	2	3	4
1^ 3^	4^	2^	
	•	1^•	•

1_R+ (+1) (9)

Con il 9 vinco l'anticipo 3-4. Completo l'inserimento.

8ª Partita. Contro le figure 3-1-3-1.

Perm. 6 31 19
(2)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	1	3	1
Contro la Fig. 3	6 31 19 (2)			

1	2	3	4
2^ 4^		1^ 3^	
•	1^•		•

1_N+ (+1) (31)

Con il 31 vinco l'anticipo 1-2.

Giornata di 148 colpi, utile di 9 pezzi e massimo impegno di 7 pezzi.

Certamente questo è un gioco lungo e pieno di attese a causa del completamento dei blocchi di quattro figure che si devono inserire in ogni partita. Se però consideriamo la possibilità di eseguire contemporaneamente quattro sistemi sulle Semichances del R/N e del P/D, la resa di fine gioco potrebbe essere adeguatamente remunerativa per una giornata di 140-150 colpi.

Proseguiamo gli esempi con la Semichance del Pari.

Gioco a Pari.

1ª Partita. Schema di riferimento e gioco a tappeto.

Perm. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 | Gioco a tappeto: 23 6 3
(4) (1) (1) (2) (3)

28 | Completo: 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13
(4) (1) (2)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	1	1	2
Contro la Fig. 4	6 3 28 (3)			
Completo		8 27 9 (4)	30 10 30 (1)	34 16 13 (2)

1	2	3	4
2^ 3^	4^		1^
•	•	1^•	

1_P-- 2_P+ (+1) (3) (28)

Con il 3 perdo l'anticipo 1-2 e con il 28 vinco la figura 3.

2ª Partita. Contro le figure 3-4-1-2.

Perm. 7 24 4 | Completo 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7
1 2 3 4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	4	1	2
Contro la Fig. 3	24 4 34 1			
Contro la Fig.		18 10 33 2	32 17 28 3	16 33 7 4

1	2	3	4
3^	4^	1^	2^
1^•	•		•

1_P+ (+1)
(4)

Con il 4 vinco l'anticipo 1-2.

3ª Partita. Contro le figure 1-2-3-4.

Perm. 13 32 27 | Completo 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31
3 4 2 4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	2	3	4
Contro la Fig. 1	32 27 22 3			
Completo		34 9 9 4	18 32 27 2	36 19 31 4

1	2	3	4
1^	2^	3^	4^
	•	1^•	•

1_D+ (+1)
(27)

Con il 27 vinco l'anticipo 3-4.

4ª Partita. Contro le figure 3-4-2-4.

Perm. 20 0 27 18 1 4 34 | Completo 30 23 14 12 11 15 6 22 24
3 Pr. 1 2 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	4	2	4
Contro la Fig. 3	20 27 18 3			
Contro la Fig. 4		4 34 30 1		
Completo			14 12 11 2	6 22 24 1

1	2	3	4
	3^	1^	2^ 4^
•	•	1^	•
2^•	•	•	

1_P-- 2_D--
(0) (27) (18)

PR. 4_D+ (+1) 1_P+ (+1)
(1) (34)

Con il 27 perdo la mise dopo lo 0 per le fig. 1-2. Con il 18 perdo la fig. 4. Con l'1 vinco la prepuntata a D e con il 34 vinco l'anticipo 1-2.

5ª Partita. Contro le figure 3-1-2-1.

Perm. 30 10 | Completo 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6
2 3 2 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	1	2	1
Contro la Fig. 3	30 10 3 2			
Completo		26 5 10 3	18 6 23 2	18 33 6 3

1	2	3	4
2^ 4^	3^	1^	
•	2^•		•

1_P+ (+1)
(10)

Con il 10 vinco l'anticipo 1-2.

6ª Partita. Contro le figure 2-3-2-3.

Perm. 5 17 7 3 21 33 21 17 33 12 14 30 | Completo 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24
1 4

24 31 15 33 11 10 18 18
4 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	2	3	2	3
Contro la Fig. 2	12 14 30 1			
Completo		30 3 17 4	24 31 15 4	10 18 18 1

1	2	3	4
	1^ 3^	2^ 4^	
1^		•	•

1_D-- 2_P+ (+1)
(14) (30)

Con il 14 perdo l'anticipo 3-4 e con il 30 vinco la figura 1.

7ª Partita. Contro le figure 1-4-4-1.

Perm. 21 10 9 | Completo 20 23 14 33 6 8 7 32 19 3 18 19 0 28
3 3 3 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	4	4	1
Contro la Fig. 1	10 9 20 3			
Completo		14 33 6 3	8 7 32 3	18 19 28 3

1	2	3	4
1^ 4^			2^ 3^
	•	1^	•

1_D+ (+1)
(9)

Con il 9 vinco l'anticipo 3-4.

8ªPartita. Contro le figure 3-3-3-3.

Perm. 19 26 29 26 31 6 31 19
3 Pr. 4

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	3	3	3
Contro la Fig. 3	26 29 26 3			
Contro la Fig. 3		6 31 19 4		

1	2	3	4
		1^2^3^4^	
•	•	1^	•
•	•		2^

1_P-- 2_D--
(29) (26)

$_{PR}4_D$+ (+1) 1_P-- 2_D+ (+1)
(31) (31) (19)

Con il 29 perdo l'anticipo 1-2 e con il 26 perdo la figura 4. Con il 31 vinco la prepuntata a D. Con il 31 perdo l'anticipo 1-2 e con il 19 vinco la figura 4.

I colpi tirati sono stati 149 con un utile di 10 pezzi. Il massimo impegno, anche questa volta, è stato di 7 pezzi.

Passiamo ora alla Semichance del Dispari, dove troveremo una situazione abbastanza difficile, proprio a causa della ripetizione cronologica di sette figure di 3. In quest'occasione avremo modo di vedere a quanto arriverà l'impegno economico e quanto ci potrà aiutare l'accorgimento della ***Prepuntata contraria***.

Gioco a Dispari.

Costruzione dello schema di riferimento.

Perm. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6
(17 3 32: 2; 29 23 27: 1; 17 30 28: 4; 13 23 6: 2)

1ª Partita. Contro le figure 2-1-4-2.

Perm. 3 28 | Compl. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34
(3 28: 3; 27 9 21: 1; 25 30 10: 4; 31 21 34: 2)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	2	1	4	2
Contro la Fig. 2	3 28 9 (3)			
Completo		27 9 21 (1)	25 30 10 (4)	31 21 34 (2)

1	2	3	4	
2^	1^ 4^		3^	
•		1^ •	•	1_P+ (+1) (28)

Con il 28 vinco l'anticipo 3-4.

2ª Partita. Contro le figure 3-1-4-2.

Perm. 16 13 7 | Compl. 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13
(13 7: 2; 13 1 11: 1; 33 32 17: 3; 33 7 13: 1)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	1	4	2
Contro la Fig. 3	13 7 24 (2)			
Completo		13 1 11 (1)	33 32 17 (3)	33 7 13 (1)

1	2	3	4	
2^	4^	1^	3^	
•	2^ •		•	1_D+ (+1) (7)

Con il 7 vinco l'anticipo 1-2.

3ª Partita. Contro le figure 2-1-3-1.

Perm. 32 27 22 | Compl. 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27
(27 22: 4; 9 9 23: 1; 27 36 19: 3; 31 20 0 27: 3)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	2	1	3	1
Contro la Fig. 2	27 22 34 (4)			
Completo		9 9 23 (1)	27 36 19 (3)	31 20 27 (3)

1	2	3	4	
2^ 4^	1^	3^		
•		•	1^ •	1_P+ (+1) (22)

Con il 22 vinco l'anticipo 3-4.

4ª Partita. Contro le figure 4-1-3-3.

Perm. 18 1 4 34 30 23 14 | Compl. 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5
(1 4 34: 4; Pr.; 23 14: 4; 11 15 6: 2; 3 36 5: 3)

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	1	3	3
Contro la Fig. 4	1 4 34 (4)			
Contro la Fig. 1		23 14 12 (4)		
Completo			11 15 6 (2)	3 36 5 (3)

1	2	3	4	
2^		3^ 4^	1^	
•	•	•	1^	1_D-- 2_D-- (4) (34)
	•	•	2^ •	PR 4_P+ (+1) (30) 1_P+ (+1) (14)

Con il 4 perdo l'anticipo 1-2 e con il 34 perdo la figura 3. Con il 30 vinco la prepuntata a P e con il 14 vinco l'anticipo 3-4.

5ª Partita. Contro le figure 4-4-2-3.

Perm. 10 18 6 23 0 18 33 | Compl. 6 5 17 7 3 21 33 21 17 33

3 1 1 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	4	4	2	3
Contro la Fig. 4	23 18 33 3			
Completo		5 17 7 1	3 21 33 1	21 17 33 1

1	2	3	4	
	3^	4^	1^ 2^	
•	•	1^•		1_D-- 2_D+ (+1) (18) (33)

Con il 18 perdo la mise imprigionata dallo 0 e con il 33 vinco la figura 3.

6ª Partita. Contro le figure 3-1-1-1.

Perm. 12 14 30 0 30 3 17 | Compl. 31 35 5 17 25 24 31 15 33 11

1 1 3 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	1	1	1
Contro la Fig. 3	3 17 31 1			
Completo		35 5 17 1	25 24 31 3	15 33 11 1

1	2	3	4	
2^ 3^ 4^		1^		
1^ •	•		•	1_D+ (+1) (17)

Con il 17 vinco l'anticipo 1-2.

7ª Partita. Contro le figure 1-1-3-1.

Perm. 10 18 18 21 10 | Compl. 9 20 23 14 33 6 8 7 32 19 3 18 19

3 3 3 3

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	1	1	3	1
Contro la Fig. 1	21 10 9 3			
Completo		23 14 33 3	7 32 19 3	3 18 19 3

1	2	3	4	
1^ 2^ 4^		3^		
	•	1^•	•	1_P+ (+1) (10)

Con il 10 vinco l'anticipo 3-4.

8ª Partita. Contro le figure 3-3-3-3.

Perm. 0 28 19 26 29 26 31 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13

3 Pr: 3 Pr. 3 Pr. Pr. Pr. 1

	1^	2^	3^	4^
Fig. di riferimento	3	3	3	3
Contro la Fig. 3	19 26 29 3			
Contro la Fig. 3		31 6 31 3		
Contro la Fig. 3			19 24 35 3	
Contro la Fig. 3				21 3 13 1

1	2	3	4	
		1^2^3^4^		
•	•	1^	•	1_D-- 2_P-- (26) (29)
•	•	2^	•	PR. 4_P+ (+1) 1_D-- 2_P-- (26) (6) (31)
•	•	3^	•	PR. 4_P-- 8_D-- 10_P-- (19) (24) (35)
4^•	•		•	PR. 12_P+ PR. 10_P+ PR. 4_P-- 8_P+ (+1) (2) (6) (21) (3)

Con il 26 perdo l'anticipo 1-2 e con il 29 perdo la figura 4. Con il 26 vinco la prepuntata a P. Con il 6 perdo l'anticipo 1-2 e con il 31 perdo la figura 4. Con il 19 perdo la prepuntata a P. Con il 24 perdo l'anticipo 1-2 e con il 35 perdo la figura 4. Con il 2 e 6 vinco due prepuntate a P. Con il 21 perdo la terza prepuntata e con il 3 vinco l'anticipo 1-2.

Il sistema su questa Semichance ha prodotto un utile di 10 pezzi, in 155 colpi, con un impegno massimo di 37 pezzi. L'utile dei quattro giochi svolti contemporaneamente è stato di 39 pezzi.

Conclusioni.

Nell'ultima partita la figura numero 3 si è ripetuta per ben sette volte, il ché equivale alla ripetizione di una figura di 10 in una successione continua di boules. Nello "***Specchio***" tradizionale il fatto ci sarebbe costato un impegno di 1.023 pezzi mentre, nel nostro caso, l'utilizzo delle "***Prepuntate contrarie***" ha ridotto l'impegno a soli 37 pezzi.

Come si vede, la suddivisione quantistica della permanenza non ha impedito la ripetizione continua di una figura, ma lo scoglio è stato superato dal fatto che qui non vengono presi in considerazione i singoli colpi di chance, ma proprio le *figure* sulle **Semichances**. Su queste possiamo operare risoluzioni che, per quanto arbitrarie, ci possono aiutare a superare quelle difficoltà imposte dalle leggi naturali del caso.

NINO ZANTIFLORE