C.S. F3 IL GIOCO DEI PASSAGGI
(CHANCES SEMPLICI IN FIGURE DI 3)
All'ultimo passaggio

Tutti i sistemi che ho finora esposto traggono la loro giustificazione dallo sviluppo tendenziale di un disegno visivo. Tale disegno, creato dall'inserimento di un ciclo completo di figure in un appropriato schema, determina l'individuazione di particolari ***chiusure*** sulle quali puntare per completare il disegno.

Secondo questo modo di considerare i giochi possibili alla roulette, ho elaborato gli sviluppi "geometrico–figurativi", che riassumo qui di seguito allo scopo di riordinare le idee.

1°) Sistema: C.S. F2 Al 3° Perfetto. Cerca la configurazione grafica tendenziale, dettata dalla ***Legge del terzo***, in uno sviluppo di quattro figure di 2.

Riga del R	R R	R N	
Riga del N	N N	N N	

R	1	2	Dove le figure a R sono due in prima riga (RR=1; RN=2)
N	1		E le figure a N sono due in seconda riga (NN=1; NR=2).

Gli inserimenti a "**iniziale obbligata**" sono alternati in prima riga (riga del R) e in seconda riga (riga del N). Lo scopo è di usufruire dell'accorgimento della "**prepuntata contraria**" che ci permette di rimediare a persistenti andamenti negativi sul gioco base.

2°) Sistema: C.S. F3 Al 3° Perfetto. Cerca la configurazione grafica tendenziale, dettata dalla ***Legge del terzo***, in due sviluppi affiancati di quattro figure di 3 relative a due Semichances. Schemi quadrati affiancati.

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

1	2	1	2
3			

Dove le figure a R sono quattro (RRR | RRN | RNR | RNN) nel primo schema,
1 2 3 4

e le figure a N sono quattro (NNN | NNR | NRN | NRR) nel secondo schema.
1 2 3 4

Il 3° perfetto va ricercato, senza separazioni, su tutto il campo di gioco. Anche qui vi è l'inserimento a "**iniziale obbligata**" con l'utilizzo degli accorgimenti della "**prepuntata contraria**" e "**ripetizione di puntata perdente**".

3°) Sistema: C.S. F3 3° Sovrapposto. Cerca una coincidenza verticale su una delle quattro figure di riferimento di una Semichance, sovrapposta all'altra, che servirà per il gioco a tappeto.

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

R	1	2		4
N	1.	.	3	.

Configurazione di riferimento ottimale.

Coincidenza con la figura 1 del riferimento.

Se con il 3° **perfetto** gli schemi erano "**quadrati**", con il **sovrapposto** sono "**lineari**" e posti uno sotto l'altro per giocare sulla coincidenza verticale di due figure. Anche qui ci sono gli accorgimenti della "**iniziale obbligata**" e della "**prepuntata contraria**".

4°) Sistema: C.S. F3 Sovrapposto Casuale. (Variante del 3° Sovrapposto). Consiste nell'eliminare una figura a caso e giocare per l'uscita di una delle altre tre, senza la formazione preventiva dello schema di riferimento. Il gioco è continuo e l'esclusione casuale avviene per ogni figura nuova da inserire. Alla lunga la figura eliminata può coincidere con quella uscente per più di una volta.

R	R R R
N	N R N
R	
N	

	1	2	3	4
R	1.	—	.	.
N	.	.	3.	—
R		—		
N			—	

Esclusione della figura 2, vincita con la figura 1.

Esclusione della figura 4, vincita con la figura 3.

5°) Sistema: C.S. F3 3° Sovrapposto a ricerca continua. (Seconda variante del 3° Sovrapposto). Consiste nel giocare tutte le figure presenti nello schema di riferimento, senza interruzioni di partita, fino a completare l'inserimento della quarta figura nello schema di gioco a tappeto.

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

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

Anche in questo gioco la coincidenza con la figura eliminata può ripetersi per più volte.

6°) Sistema: C.S. F3 3° Sovrapposto a Rotazione. (Terza variante del 3° Sovrapposto). Consiste nell'eliminare, una alla volta e a rotazione ordinata, le quattro figure di una Semichance e giocare le altre tre.

R	
R	
R	
R	

	1	2	3	4
R	—	.	.	.
R	.	—	.	.
R	.	.	—	.
R	.	.	.	—

Stessa osservazione**:** a lungo andare la legge sulla distribuzione delle figure produrrà, consecutivamente, due o tre delle figure eliminate in modo ordinato.

<u>7°) Sistema: C.S. F3 Specchio su Figure.</u> Si gioca contro la ripetizione cronologica di un ciclo completo delle quattro figure di 3 di una Semichance.

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

	1	2	3	4		
R	4ª		2ª	1ª	3ª	Riferimento
R	•	•	•	—		Contro la figura 4
R	•	•	—		•	Contro la figura 3
R	•	•	•	—		Contro la figura 4
R	—	•	•		•	Contro la figura 1

Dove alla prima vincita le puntate sono interrotte ed è completato l'inserimento secondo una considerazione **quantistica** della permanenza. La divisione così ampia della permanenza cerca di limitare al massimo una continuità di gioco che altrimenti ci porterebbe a subire, con maggior frequenza, le fasi negative fin dal loro inizio. Sta poi al giocatore scegliere se fare o no risalite e quanto queste debbano essere ampie.

<u>Il gioco dei passaggi</u>

Passiamo ora a questo nuovo sistema che consiste nell'individuare l'ultima colonna vuota di uno schema e giocare la figura che, se esce, la occuperà. Ho chiamato questo tipo di gioco "***andare ai passaggi***" proprio perché raffigura l'ostruzione di un ultimo passaggio aperto durante il secondo inserimento delle figure (evidenziate con un cerchio) nel loro schema corrispondente. Le possibilità applicative sono molteplici e possono riguardare chances semplici e multiple.

Vediamo le regole del gioco, applicato alle **figure di 3** di una ***Semichance***.

<u>Come si giocano le figure di 3.</u> Il calcolo combinatorio sulle figure di 3 di una Semichance produce quattro possibilità e quindi può capitare che se ne debbano giocare più di una. Ecco allora i vari casi e i momenti di gioco:

Le figure di una Semichance (nell'esempio a R) sono così suddivise e numerate:

1 2	3 4	
R R	R R	**1° termine: uguale per le 4 figure.**
R R	N N	**2° termine: divide il gruppo in due.**
R N	R N	**3° termine: divide il gruppo in quattro.**

Quando si deve giocare una sola figura si farà la puntata soltanto al terzo termine, perché questo determina esattamente la figura ricercata. Ad esempio per la figura 1 si giocherà il terzo termine a R, dopo l'apparizione dei primi due termini a R. Per la figura 4 si giocherà il terzo termine a N, dopo l'apparizione di un R e di un N e così via.

Se si devono giocare **due** figure, si presentano due casi:

<u>1° Caso</u>. Le figure sono 1-2 oppure 3-4. In questi due casi il gioco è anticipato al secondo termine, dove ogni **coppia** ha un simbolo uguale. Qualora uscisse quel simbolo, il colpo successivo determinerà obbligatoriamente la sortita di una delle due figure ricercate perché ci darà gioco sia a R sia a N.

1 2		3 4	
R R		R R	
R R	← Gioco	N N	← Gioco
R N		R N	

Per "**coppia**" si intende il gruppo di figure 1-2 o 3-4.

<u>2°Caso</u>. Nel secondo caso le figure sono accoppiate nei seguenti modi: 1-3, 1-4, 2-3, 2-4. In questi casi il gioco torna al terzo termine perché è l'unico che può definire esattamente la figura ricercata.

1 3	1 4	2 3	2 4
R R	R R	R R	R R
R N	R N	R N	R N
R R ← Gioco	R N ← Gioco	N R ← Gioco	N N ← Gioco

Si dovrà aspettare l'uscita dei primi due termini per poi giocare il terzo.

Se le figure da giocare dovessero essere addirittura tre, si giocherà il secondo termine per la coppia 1-2 o 3-4 e, in caso di colpo perdente, il terzo termine per la figura isolata e cioè che non fa parte della coppia.

<u>Inserimento.</u> L'inserimento avviene nel modo chiamato "***a costruzione***" e cioè inserendo le figure, **non** in uno spazio prestabilito, ma nelle posizioni libere e vuote, cominciando da sinistra ed espandendosi poi verso destra. In questo modo non si giocherà per un ritardo che potrebbe non uscire mai, ma per una delle figure già uscite, che ha contribuito alla formazione dello schema.

Esempio di schema predefinito:

R	R R N	R N N	R R R	R N R	R	1	2	3	4	Le figure sono inserite negli spazi loro assegnati.
	2	4	1	3						

Esempio di schema a costruzione:

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

Il gioco scade sulle figure 1 e 3 che, uscendo, ostruiscono il passaggio con l'apposizione di un cerchio.

Nello schema a costruzione le figure sono inserite una prima volta con il numero che le contraddistingue nel primo spazio libero e vuoto a sinistra. Alla successiva apparizione, oltre che annotare il nuovo inserimento con il relativo numero, si segnalerà l'avvenuta ripetizione della figura già uscita con l'apposizione di un cerchio sul corrispondente numero della figura, nella posizione precedentemente occupata. Una volta arrivati a occupare con i cerchi tre colonne, qualunque esse siano, si giocherà per l'uscita di un ulteriore cerchio che ostruisca il "***passaggio***" nella colonna rimasta ancora vuota. Questa ostruzione può avvenire anche sulla riga sottostante, come risulta dall'esempio riportato. In questo caso le figure in gioco sono la 1 in prima riga e la 3 in seconda. In entrambi i casi, ponendo un cerchio in una delle due posizioni, il passaggio sarà ostruito. Può succedere di giocare anche sulla terza riga e allora le figure in gioco saranno tre. Nel caso entri in gioco anche la quarta riga, si può eliminare la figura in prima riga che è ritardataria, perché in questo caso non si

saprebbe cosa puntare dato che i due colori sarebbero contemporaneamente in gioco. Volendo, si può puntare il primo termine che è uguale per le quattro figure, ma così facendo si offre il fianco ai filotti contrari senza poter usufruire della possibilità di prepuntate contrarie.

Accorgimenti. Utilizzando le figure di 3 possiamo avvalerci degli accorgimenti sia della *"**Prepuntata contraria**"*, sia della "***Ripetizione di puntata perdente***". Poiché entrambi questi accorgimenti sono già stati ampiamente descritti nei precedenti sistemi, non mi soffermo per le loro spiegazioni.

Montante. Anche in questo caso una possibile montante da usare può essere la "***Martingala + D'Alembert a pezzo doppio***" (1-2-4-8-10-12-14-16 ecc…).

Considerazione quantistica della permanenza. Anche per questo gioco preferisco non fare risalite tra una vincita e l'altra. Una volta iniziata la partita tutti gli eventi che si succederanno saranno legati tra loro da separazioni quantisticamente fisse, in modo da evitare il più possibile i collegamenti tra le figure di una partita con quelle dell'altra.

Semichance del R.

Iniziamo l'inserimento delle figure a R fino all'apertura del gioco.

1ª Partita.

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

25 30 10 30 (3)

14 17 3	32 16 24	23 27 32	30 28 13	③	2	①	4•
23 6 3	9 8 27	9 21 25	30 10 30	③	③	1	3•

L'apertura di gioco è in quarta colonna per le figure 3-4.

Perm. 31 21 34 16 13
1 Rip. Pr.

3	2	1	4	③	2	①	4•	1_N- Rip. 2_N- Prep. 4_N+ ①
3	3	1	3	③	③	①	3•	(34) (16) (13)
21 34 16				1				

Con il 34 perdo l'anticipo per le figure 3-4 e con il 16 perdo la ripetizione di puntata perdente. Con il 13 vinco la prepuntata contraria. Proseguo la partita per la chiusura del passaggio.

Perm. 7 24__

3	2	1	4	③	2	①	4•	1_N+ ①
3	3	1	3	③	③	①	3•	(24)
1	7 24			1				

Con il 24 vinco l'anticipo per le figure 3-4 (uscirà una di queste due figure ostruendo il passaggio alla quarta colonna). Completo la figura e pongo il cerchio

sulla figura 4 che si è poi formata con l'uscita del numero 4.

Perm. 7 24 | 4
4

3	2	1	4	③	2	①	④.
3	3	1	3	③	③	①	3.
1	7 24 4			1	4		

A questo punto elimino la prima riga dello schema e ottengo una nuova apertura di gioco in seconda riga per la figura 3 in quarta colonna.

2ª Partita.

Perm. 34 13 1
3

3	3	1	3	③	③	①	③.	1_R+ ①
1	4	34 13 1		1	4	3		(1)

Con l'1 vinco la figura 3, al terzo termine, in quarta colonna. Ora elimino la riga completata e continuo l'inserimento fino a una nuova apertura di gioco.

Perm. 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7
4 4 3

1	4	3	18 10 33	1.	④	③	④
32 17 28	16 33 7			4.	3		

La nuova apertura di gioco è in prima colonna per le figure 1-4.

3ª Partita.

Perm. 13 32 27 22 34 9 9
2 Pr. Rip: 1

1	4	3	4	①.	④	③	④	1_R- Pr. 2_N- Rip. 4_N- 8_R+ ①
4	3	32 27 22	34 9 9	4.	3	2	1	(22) (34) (9) (9)

Con il 22 perdo la figura 1. Con il 34 perdo la prepuntata a N e con il 9 perdo la ripetizione di puntata perdente. Con il secondo 9 vinco la figura 1. Taglio la riga completata e proseguo con l'inserimento fino alla prossima apertura.

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

4	3	2	1	4	3	2.	①
23 18 32	27 36 19	27 18 1		①	①	1.	

Apertura in terza colonna con le figure 1-2.

4ª Partita.

Perm. 4 34 30 23
1

4	3	2	1	4	3	2	1	1_R+ 1
1	1	1	34 30 23	1	1	1	1	(30)

Con il 30 vinco l'anticipo per le figure 1-2. Al prossimo colpo, qualunque colore esca, determinerà una delle due figure in gioco. Infatti esce il 23 che chiude la colonna con la figura 1. Taglio la prima riga e a questo punto proseguo con partite complete senza interruzioni. Credo che il gioco sia ormai chiaro.

5ª Partita.

Perm. 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7
2 Pr: 3 2 Pr. Rip. 3 4 Pr. Rip. 3

1	1	1	1	1	1	1	1	1_R- Pr .2_N+ 1 1_R- Pr. 2_N- Rip. 4_N+ 1 1_R-
14 12 11	30 10 3	36 5 10	18 6 23	2	3	2	3	(11) (15) (10) (18) (6) (6)
18 33 6	5 17 7			4	3			Pr. 2_N- Rip. 4_N+ 1 1_R+ 1
								(5) (17) (7)

6ª Partita.

Perm. 2 21 33
2

2	3	2	3	2	3	2	3	1_N+ 1
4	3	3 21 33		4	3	2		(33)

7ª Partita.

Perm. 21 17 33 12 14 30 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21 10
4 1 2 3 1

9 20 23 14 33 6
3 Pr. Rip. 4

4	3	2	21 17 33	4	3	2	4	1_N- Pr. 2_N- Rip: 4_N+ 1 1_N+ 1
12 14 30	30 3 17	5 17 25	18 18 21	1	2	3	1	(23) (14) (33) (6)
9 20 23	14 33 6			3	4			

Abbiamo eseguito 7 partite in 143 colpi, con un utile di 12 pezzi. Il massimo impegno finanziario è stato di 15 pezzi.

Prima di eseguire la stessa giornata a N rivediamo l'utilizzo degli accorgimenti di "***Prepuntata contraria***" e di "***Ripetizione di puntata perdente***". La prima si esegue dopo la fallita conclusione di una figura ricercata e si protrae (solo se si è ancora esposti) finché non esce il colore di competenza della nuova figura.

La seconda si esegue nei seguenti tre casi:

1°) Dopo aver perso un anticipo di figura (1-2 o 3-4) se non si deve giocare per una terza figura.

2°) Dopo aver perso una Prepuntata se non si deve giocare un anticipo di figura.

3°) Dopo aver perso una ripetizione di puntata se non si deve giocare per una terza figura.

Semichance del N

1ª Partita. Inserisco la permanenza fino all'apertura del gioco.

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

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

17	3	32	24	29	23	20	10	17	28	13	23
6	3	28	8	27	9	10	30	31	13	7	24

④	②	1	2•
③	4	③	3•

L'apertura di gioco è in quarta colonna per le figure 2-3.

Perm. 4 34 13 (3)

4	2	1	2
3	4	3	3
4 34 13			

④	②	1	2•
③	4	③	③•
3			

1_N+ (13) ①

2ª Partita. Elimino la prima riga e il gioco è aperto per la figura 4.

Perm. 1 11 18 10 (3) 0 (Pr: Pr.) 33 32 17 (3)

3	4	3	3
3	11 18 10	33 32 17	

③	4•	③	③
③	③•	3	

1_R- (10) Pr. 2_R- (0 33) Ant. 4_R+ (32) ①

3ª Partita. Elimino la prima riga.

Perm. 28 16 33 (3) 7 13 32 27 (4) 22 34 9 (Pr. Rip. 4 Pr.) 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 (2) 18 1 4 34 30 (4)

23 14 12 (Pr.) 11 15 6 (1 Rip. Pr.) 22 24 30 (2 Rip. Pr.) 10 3 36 (4)

3			3			3			28	16	33
13	32	27	22	34	9	31	20	27	4	34	30
11	15	6	22	24	30	10	3	36			

③	③	③	3•
④	④	②	④•
1	2	4	

1_N- (27) Pr.2_R- (22) Rip.4_R+ (34) ① 1_N- (9) Pr.2_R+ (9) ① 1_N- (30) Pr.2_R+ (23)

① Ant.1_R- (15) Rip.2_R- (6) Pr.4_R- (22) 8_R- (24) Rip.10_R+ (30) Pr.6_R- (10)

8_R+ (3) $\boxed{-3}$

4ª Partita. Elimino le prime due righe.

Perm. 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7 3 21 33 21 17 33 12 14 30 0 30 3 17 31 35

3 2 4 3 4 Rip. Pr. Pr. Pr. Pr. 1

1	2	4	10 18 6	①.	②	④	③	-3 4_N- Rip.8_N- Pr.10_R+ -5 Pr.6_R+ ① 1_N+ ①
33 6 5	17 7 3	33 21 17	33 12 14	2.	④	3	4	(12) (14) (30) (0 30 3) (31)
17 31 35				1				

5ª Partita. Elimino la prima riga.

Perm. 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21 10 9 20 23 14 33 6 8 7 32 19 3 18 19

3 1 2 3 Pr. 1 Pr.

0 28 19 26 29 26 31 6 31 19

3 Pr. Rip. 1 Pr. 2

2	4	3	4	②	④	③	4.	1_R-Pr.2_R+ ① 1_R- Pr.2_R+ ① 1_R- Pr.2_R-Rip.4_R-
1	17 25 24	31 15 33	11 10 18	①	③	①	②.	(20) (23) (8) (7) (26) (29) (26)
10 9 20	33 6 8	28 19 26	29 26 31	③	①	3	1.	8_R- Pr.10_R- 12_N+ -13
6 31 19				2				(31) (6) (31)

6ª Partita. Elimino le prime due righe.

Perm. 24 35 2 6 21 3 13 1 19

1 4 Pr. 4

3	1	3	1	③	①	3.	①	-13 10_N- Pr.12_R- 14_R+ -21
2	24 35 2	6 21 3	13 1 19	2	1	④.	4	(3) (13) (1)

7ª Partita. Elimino la prima riga.

Perm. 19 27 16 7 8 11 17 26 28 36 32 13 16 19

1 2 4

2	1	4	4	②	①	④	④.	-21 12_R+ -9
8 11 17	26 28 36	13 16 19		1	2	4		(19)

8ª Partita. Elimino la prima riga.

Perm. 32 19 18 15 22 13 2 14 7 10 27 22 30 30 32 21 0 33 11 9 0 20 36 17 33 19 10

1 4 3 2 3 3

1	2	4	15 22 13	①	②	④	1.	-9 10_N+ ①
2 14 7	10 27 22	33 11 9	20 36 17	4	③	2	③.	(10)
33 19 10				3				

Abbiamo eseguito 8 partite in 199 boules con un utile di 10 pezzi. Il massimo impegno è stato di 49 pezzi.

Certo questo è un gioco lungo e, se considerato singolarmente, ha una resa un po' bassa rispetto al tempo impiegato. Possiamo dire però che, in genere, la certezza del risultato è proporzionale alla maturazione di un fenomeno formantesi nel tempo. Ben vengano quindi le noiose attese, se queste possono limitare gli effetti della "***Legge sulla distribuzione delle figure***"**;** anche se non li annullerà del tutto. Questi tipi di gioco considerano il risultato, non il divertimento o la quantità della vincita.

Una soluzione, per me valida, sarebbe quella di giocare contemporaneamente sulle sei Semichances, e pretendere, per ognuna di esse, un utile di 5 o 6 pezzi. In questo modo si ridurrebbe il tempo ad un centinaio di colpi, raggiungendo comunque un utile di una trentina di pezzi. Per il momento l'utile delle due Semichances del R e del N è stato di 22 pezzi.

Passiamo ora allo sviluppo del gioco, senza spiegazioni, sulle Semichances del P/D. La permanenza è sempre la stessa. I numeri delle Prepuntate qui non appaiono per ragioni di spazio; potrete rilevarli direttamente dalla permanenza.

Gioco a Pari

14 17 3 6 3 28	32 26 24 8 27 9	32 20 10 30 10 30	30 28 13 34 16 13	④ 3	① 4	① 1	② 2	1_D+ ① (13)
3 24 4 34	4 18 10 33	1 32 17 28	2 16 33 7	③ 1	④ 2	① 3	② 4	1_D+ ① (7)
1 32 27 22 20 0 27 18	2 34 9 9	3 18 32 27	4 36 19 31	1 ③ 3	② ④	③ 2	④ 4	1_P- Pr.2_D- Rip.$\cancel{4_D}$ 4_P+ ① (31) (20) (0 27) (18)
3 3 30 10 3 12 14 30	4 4 34 30 36 5 10	2 14 12 11 18 6 23	4 6 22 24 18 33 6	③ ③ ② 1	④ ① ③	② ② 2	4 ① 3	1_P- Pr.2_D- Rip.4_D+ ① 1_D- Pr.2_D- Rip.4_D- 8_P- (3) (36) (5) (10) (18) (6) (23) Pr.10_D- Rip.12_D+ $\boxed{-13}$ 10_D- Pr.12_D+ Pr.10_D+ (18) (33) (6) (5) (17) $\boxed{-1}$ Pr.2_D+ ① 1_D- 2_P+ ① (7) (14) (30)

La Semichance del Pari ci ha dato 6 pezzi di utile in 107 colpi. Il massimo impegno è stato di 37 pezzi.

Gioco a Dispari

17 3 32 3 28 9	29 23 27 27 9 21	17 30 28 25 30 10	13 23 6 31 21 34	② 3	① 1	④ 4	②. 2	1_P+ ① (34)
3 13 7 24 27 22 34	1 13 1 11	4 33 32 17	2 33 7 13	③ 2 4	① ①	④. 3.	② 1	1_P- Rip.2_P- Pr.4_P+ ① 1_P+ ① (7) (13) (32) (22)
2 4 1 4 34	1 9 9 23	3 27 36 19	1 31 20 0 27	2. ④. 4	① 1	③ ③	① 3	1_P- Pr.2_P+ ① 1_P+ ① (0 27) (18) (34)
4 4 23 0 18 33	1 23 14 12 5 17 7	3 11 15 6	3 3 36 5	④ ④ 3	①. 4. 1	③ 2	③ ③	1_P- Pr.2_P+ ① 1_D+ ① (33) (6) (7)

La Semichance del D ci ha dato 7 pezzi di utile in 98 colpi. Il massimo impegno è stato di 7 pezzi. L'utile delle quattro partite è stato di 35 pezzi.

La permanenza utilizzata può essere reperita nei concetti di base “LA LEGGE DEL TERZO”.

NINO ZANTIFLORE