NONARIE

FIGURE DIREZIONALI SU SCHEMA RIDOTTO

PASSAGGI + VERTICALITA'

STOP FIRST WIN

Credo che tutti sappiano cosa vogliono dire i termini **STOP WIN** e **STOP LOSS**. In pratica il giocatore smette il suo gioco quando, durante la giornata di lavoro, arriva a una vincita prestabilita, o quando è perdente di una cifra altrettanto prestabilita. Lo scopo è di non rischiare di perdere ciò che ha faticosamente guadagnato, o non rischiare di perdere più di ciò che ha già perso. La filosofia di un simile comportamento è che il "**domani è un altro giorno e si vedrà**".

Non mi soffermo a criticare questo modo di agire, però ne traggo ispirazione per il gioco che ora propongo.

Il principio che, se fosse valido, ispira questi stop, è la diversa situazione che il giocatore troverà alla seduta successiva. Ciò che la permanenza ha prodotto oggi non dovrebbe essere uguale a ciò che produrrà domani. Praticamente vorrebbe essere un cambio di passo negli andamenti contingenti di oggi. Se finora ho vinto, non rischio che mi venga rimangiato l'incasso. Se finora ho perso, non rischio che mi venga sottratto di più: recupererò domani. E' un principio illusorio perché sappiamo che tutte le sedute si legano probabilisticamente e interromperle, o viverle fino in fondo, non fa alcuna differenza. Il risultato finale sarà lo stesso e sommando le conclusioni di tutte le giornate avremo ciò che il principio di Bernoulli ci predice: l'avvicinamento sempre più probabile alla media statistica. Ciò vuol dire che se hai un buon sistema risulterai vincente, se invece hai un cattivo sistema risulterai perdente.

Questo comportamento, però, mi ha fatto pensare agli effetti che il cambio di passo di una permanenza interrotta e ripresa produce nei miei soliti schemi. Ho notato che quando porto a termine una partita, ricercando il guadagno a tutti i costi, incoccio inevitabilmente in una negativa che protrae le vincite verso la fine del completamento dello schema. La partita difficile prima o poi arriva, incanalando il gioco in uno sviluppo al di fuori dei canoni tendenziali previsti dalla Legge del terzo. La maggioranza delle partite ha una conclusione facile e veloce, ma ogni tanto ce n'è una che ci impegna più delle altre facendoci perdere tempo e, se il sistema non ha una buona resistenza, anche il capitale. Ho anche notato che riprendendo la partita lunga e difficile da un punto diverso della permanenza, o cambiando tavolo durante il gioco reale in una sala di Casinò, questa si sarebbe risolta allo stesso modo di tutte le altre: facilmente e brevemente. Ciò vuol dire che l'andamento contrario di quel tavolo non è facilmente riscontrabile sulla disponibilità delle permanenze prodotte in quel momento negli altri tavoli della sala da gioco. A questo punto non ho fatto altro che "sommare due più due" e trarre le dovute conclusioni.

Cosa si può fare per evitare di essere incanalati in quella partita difficile e lunga? Semplicemente fare tante partite brevi che si stoppano al primo risultato. Se il gioco contiene in sé la tendenza statistica di una chiusura facile, la quantità delle brevi partite ci darà la media teorica, come ci insegna il **Bernoulli**.

Ho già proposto questo tipo di gioco con l'ultimo sistema sulle nonarie disposte nello "**schema a colonne**". In quel caso si cercava un doppione sulle prime due figure direzionali sullo schema ridotto e il gioco era stoppato con la realizzazione del doppio, o con l'inserimento della terza figura diversa. Se la singola partita chiudeva in utile, si ricominciava la montante da capo. Se chiudeva in perdita (per effetto della montante a incasso fittizio) si continuava la montante con la partita successiva.

In questo sistema utilizzeremo lo stesso modo di procedere; cambia solo il tipo di attacco, che riguarderà il gioco dei "**passaggi**" e della "**verticalità**" in uno schema ridotto di figure direzionali. In pratica è l'ultimo gioco pubblicato prima di questo, con la differenza che qui metteremo in campo lo "STOP FIRST WIN" e cioè il cambio di passo alla prima vincita. Vediamo di cosa si tratta.

PASSAGGI + VERTICALITA'

Stop alla prima vincita

Descrizione dello schema.

Come per il precedente gioco abbiamo uno schema composto da: una lista doppia di nonarie; tre o quattro spazi per l'inserimento delle terzine che formano le figure direzionali; uno "schema ridotto" delle figure direzionali. Il tutto uguale al precedente sistema, tranne per il numero degli spazi in cui sono inserite le terzine. Andando solo alla prima chiusura (dei passaggi o della verticalità) non servono molti spazi perché alla prima vincita, vincenti o perdenti, si passa alla successiva partita. Per quanto riguarda lo schema delle figure ridotto, già sappiamo che è costituito dalle figure che escludono il secondo termine uguale al primo e cioè le figure 121, 122, 123. La lista che compone lo schema delle nonarie già la conosciamo. Non è una lista categorica e se qualcuno ha soluzioni migliori può sempre tentare di modificarla in meglio.

Conduzione del gioco.

Lo scopo di questo sistema consiste nell'ottenere una prima vincita che può derivare dal gioco dei passaggi oppure dalla "**verticalità" oltre il quarto cerchio**, ottenibile in una colonna dello schema delle figure direzionali. Appena si ottiene questa prima vincita, la partita è chiusa e si passa alla successiva per ricercare, anche qui, un'altra prima vincita sui passaggi o sulla verticalità.

Manovra finanziaria.

In questo gioco la chiusura viene ricercata sull'allargamento orizzontale per i passaggi e su quello verticale per il quinto cerchio in una colonna. In un senso o nell'altro la vincita scade quasi sempre subito e la maggior parte delle partite sono

vincenti entro i primi colpi. Vi sono però delle partite in cui la capacità elusiva della roulette ritarda la formazione del disegno che stiamo cercando e quindi bisogna usare una montante che, pur non essendo a "riduzione logica", dia la possibilità di recuperare l'esposizione lasciata da quelle partite che ogni tanto tardano a chiudere. Quindi la scalata dovrà essere più lenta di una riduzione logica, affidando agli incassi ravvicinati delle successive partite il compito del recupero. Userò la stessa montante utilizzata nella precedente dimostrazione di questo sistema. E' la solita montante a incasso fittizio doppio che segue l'esposizione teorica, partita dopo partita, fino al conseguimento dell'utile. Riespongo la progressione.

1 pezzo fino a 23: 2 fino a 47; 3 fino a 71; 4 fino a 95; 5 fino a 119; ecc.

Nel caso in cui l'incasso intermedio abbassi l'esposizione a meno di 8 o 10 pezzi, si ripartirà con la montante a quota 1. Ciò comunque dipenderà dalla prudenza e pazienza del giocatore che non dovrà essere impaziente nel recupero della sua esposizione.

Descrizione dell'attacco. Come per il precedente sistema abbiamo due tipi di attacco, ma in questo caso la partita è stoppata alla prima vincita, indipendentemente che si tratti dell'attacco **primario** (dei passaggi) o del **secondario** (sulla verticalità e cioè la ricerca del 5° cerchio verticale in una colonna).

Risalita. Anche qui mantengo la stessa procedura fra una partita e l'altra risalendo di 8 numeri per risparmiare tempo. In questo caso ho notato che non vi è alcuna influenza dovuta agli andamenti della permanenza. Questo comunque è un comportamento soggettivo e ognuno si comporterà a modo suo.

Passiamo ora alla dimostrazione pratica di 3 partite. Dato che la maggior parte della permanenza produce partite vincenti ai primi colpi, sceglierò la prima dimostrazione da un punto avanzato in modo da presentare uno sviluppo di gioco un po' articolato e per il quale sono necessarie più partite per arrivale all'utile. Potete facilmente riscontrare il punto d'inizio dai numeri della risalita.

1^A Partita. (3^A colonna).

Risalita. 1 19 19 27 16 7 8 11

							121	122	123
1 4 7	1_1 7_2 7_2							○	
19 25 31	19_1 25_2								
10 13 16	16_1 10_2								
22 28 34									
19 22 25	19_1 25_2								
1 7 13	1_1 7_2 7_2							○	
28 31 34									
4 10 16	16_1 10_2								

Con la risalita non abbiamo aperture e perciò tiriamo nuovi numeri fino alle prime attivazioni sullo schema delle figure.

Perman. 17 26

							121	122	123
1 4 7	1_1 7_2 7_2							○	•
19 25 31	19_1 25_2 25_2							○	•
10 13 16	16_1 10_2 16_1						○	•	•
22 28 34								•	
19 22 25	19_1 25_2 25_2							○	
1 7 13	1_1 7_2 7_2							○	
28 31 34								•	
4 10 16	16_1 10_2 16_1						○	•	

Con il 26 abbiamo attivato il gioco dei passaggi (puntini neri) e quello della verticalità (puntini rossi) in seconda colonna. Al momento non ci sono attacchi possibili perché nessuna nonaria ha un avanzamento di due termini. Andiamo avanti fino alla prima apertura di gioco.

Perman. 28 36

							121	122	123
1 4 7	1_1 7_2 7_2							○	•
19 25 31	19_1 25_2 25_2							○	•
10 13 16	16_1 10_2 16_1						○	•	•
22 28 34	28_1 34_2 •							•	
19 22 25	19_1 25_2 25_2							○	
1 7 13	1_1 7_2 7_2							○	
28 31 34	28_1 34_2 •							•	
4 10 16	16_1 10_2 16_1						○	•	

Con il 36 si è aperto il gioco per la verticalità in seconda colonna. Le posizioni giocabili sono due ma la terzina da giocare è la stessa (34). Per non forzare la montante preferisco puntarla una volta sola.

Perman. 32

							121	122	123
1 4 7	1_1 7_2 7_2							○	•
19 25 31	19_1 25_2 25_2	31_1						○	•
10 13 16	16_1 10_2 16_1						○	•	•
22 28 34	28_1 34_2 ••						•	•	
19 22 25	19_1 25_2 25_2						•	○	
1 7 13	1_1 7_2 7_2						•	○	
28 31 34	28_1 34_2 31_3•						•	•	○
4 10 16	16_1 10_2 16_1						○	•	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
32	34_1	-1			

Con il 32 abbiamo sbagliato la figura 122 per la verticalità e inserito la figura 123 in quarta coppia terza colonna. Con questo cerchio abbiamo aperto un nuovo

percorso per il gioco dei passaggi. Ora la seconda coppia ha due posizioni attivate e perciò puntiamo le terzine 28 e 34 per le figure 121 e 122.

Perman. 13 16 | 19 | 32 19 18

						121	122	123
1 4 7	1_1 7_2 7_2							
19 25 31	19_1 25_2 25_2	31_1 19_2 31_1	19_1					
10 13 16	16_1 10_2 16_1	13_1 16_2 16_2						
22 28 34	28_1 34_2							
19 22 25	19_1 25_2 25_2	19_1						
1 7 13	1_1 7_2 7_2	13_1						
28 31 34	28_1 34_2 31_3	31_1						
4 10 16	16_1 10_2 16_1	16_1						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
13	28_1 34_1	-1			
16	28_1 34_1	-3			
19	28_1 34_1 16_1 10_1	-5			
32	28_1 34_1 16_1 10_1 25_1	-9			
19	28_1 34_1 16_1 10_1	-14			
18	28_1 34_1 16_1+ 10_1	-18			
		-22	+12	-10	

Con il 16 si è attivata anche la nonaria 10 in seconda coppia con altre due posizioni giocabili. Con il 19 si è aperto il gioco anche in prima coppia, terza colonna. Con il 32 abbiamo sbagliato la figura 123 in prima coppia. Con il 18 inseriamo la figura 122 in seconda coppia ottenendo la prima vincita per la verticalità in seconda colonna. Il gioco dei passaggi non è stato chiuso, ma la partita è stoppata qui, alla prima vincita. Restiamo con un'esposizione di 10 pezzi che saranno recuperati con la prossima partita. Risaliamo di 8 numeri.

2^A^ Partita.

Risalita. 36 32 13 161932 19 18 Perman. 15 22 | 13 2 14 | 7 10 27

						121	122	123
1 4 7	1_1 7_2							
19 25 31	31_1 19_2 31_1	19_1 25_2						
10 13 16	13_1 16_2 16_2	13_1 10_2						
22 28 34	34_1 22_2							
19 22 25	19_1 22_2 25_3							
1 7 13	13_1 1_2 13_1	7_1						
28 31 34	34_1 31_2 31_2							
4 10 16	16_1 10_2							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
13	28_1	-22	+12	-10	
2	28_2	-23			
14	28_2	-25			
7	28_2	-27			
10	28_2	-29			
27	28_2 16_2 4_2	-31			
		-37			

Con il 18 abbiamo avuto un'attivazione per i passaggi in terza colonna. Con il 22 si è aperto il gioco nella seconda coppia e abbiamo iniziato a puntare la terzina 28. Il 13 non è stato accettato in entrambe le coppie perché è uguale al primo termine. Dopo questo colpo siamo passati a puntare 2 pezzi per terzina perché l'esposizione teorica ha raggiunto i 23 pezzi. Con il 14 abbiamo inserito la figura 121 in terza coppia e abbiamo aperto un altro passaggio. Con il 10 si sono aperte altre due nonarie. Con il 27 abbiamo inserito la figura 123 in terza coppia e quindi ora attiviamo le nuove posizioni.

Perman. 22

						121	122	123
1 4 7	1_1 7_2							
19 25 31	31_1 19_2 31_1	19_1 25_2				○		
10 13 16	13_1 16_2 16_2	13_1 10_2					○	
22 28 34	34_1 22_2 22_2						○	
19 22 25	19_1 22_2 25_3	22_1						○
1 7 13	13_1 1_2 13_1	7_1				○		
28 31 34	34_1 31_2 31_2						○	
4 10 16	16_1 10_2							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
22	31_2 16_2 22_2+ 28_2 4_2	-37 -47	+12 +24	-10 -11	

Con il 22 abbiamo inserito la figura 122 in seconda coppia e abbiamo ostruito il passaggio. Restiamo ancora esposti di 11 pezzi e perciò passiamo alla prossima partita considerando però l'esposizione teorica di 47 pezzi. Ciò significa che le mise per terzina saranno calibrate per questa esposizione. Risaliamo di 8 numeri e ricostruiamo lo schema.

3^A Partita.

Risalita. 22 13 2 14 7 10 27 22 Perman. 30 30 | 32 21 0 33 11

						121	122	123
1 4 7	1_1 7_2							
19 25 31	25_1 31_2 19_3	31_1						○
10 13 16	13_1 10_2 10_2						○	
22 28 34	22_1 28_2 28_2						○	
19 22 25	22_1 25_2 22_1	19_1				○		
1 7 13	13_1 1_2 13_1	7_1				○		
28 31 34	28_1 31_2 31_2						○	
4 10 16	10_1							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
32	16_3	-47	+36	-11	
21	16_3	-50			
0	10_3 16_3	-53			
33	10_3 16_3	-59			
11	10_3+ 16_3	-65			
		-71	+36		+1

Con la risalita non avevamo gioco e perciò abbiamo tirato numeri nuovi. Con il secondo 30 abbiamo aperto i passaggi in terza colonna. Con il numero 11 abbiamo inserito la figura 122 nella seconda coppia in seconda colonna e abbiamo ostruito il passaggio. L'utile di 1 pezzo è stato ottenuto impiegando tre partite. La massima mise per terzina è stata di 3 pezzi seguendo l'esposizione teorica. Il massimo impegno economico è stato di soli 36 pezzi.

Questa era una delle partite più difficili di tutta la permanenza. Come avrete notato non vi è stata un'esposizione reale apprezzabile perché gli incassi intermedi la abbassano continuamente e le partite che chiudono ai primi colpi, che sono in maggioranza, ci dovrebbero permettere di arrivare all'utile anche utilizzando due o tre partite consecutive.

Vediamo ora altre due partite continuando la permanenza da questo punto.

4^A^ Partita.

Risalita. 27 22 30 30 32 21 0 33 11

						121	122	123
1 4 7								
19 25 31	25_1 31_2 19_3	31_1						○
10 13 16	10_1					•		
22 28 34	22_1 28_2 28_2					•	○	
19 22 25	25_1 22_2 19_3					•		○
1 7 13								
28 31 34	28_1 31_2 31_2						○	
4 10 16	10_1							

La risalita ha già prodotto una attivazione per i passaggi in prima colonna.

Perman. 9 0 20 36 17 | 33 19 10

						121	122	123
1 4 7	7_1						•	
19 25 31	25_1 31_2 19_3	31_1 19_2 31_1	19_1			○	•	○
10 13 16	10_1 16_2 10_1					○	•	
22 28 34	22_1 28_2 28_2	34_1				•	○	
19 22 25	25_1 22_2 19_3	19_1				•		○
1 7 13	7_1							
28 31 34	28_1 31_2 31_2	34_1 31_2					○	
4 10 16	10_1 16_2 10_1						○	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
33	10_1	-1			
19	10_1 16_1	-3			
10	10_1+ 16_1	-5	+12		+7

Con il 17 si è aperto il gioco dei passaggi nella seconda coppia. Con il 33 abbiamo attivato le posizioni dei passaggi in seconda colonna. Con il 10 abbiamo ostruito il passaggio nella seconda coppia in prima colonna e ottenuto un utile di 7 pezzi. Risaliamo per un'ultima partita.

5^A Partita.

Risalita. 11 9 0 20 36 17 33 19 10 Perman. 26 18 10 20 | 25 28 24 18 14 34 23

						121	122	123
1 4 7	7_1					•		
19 25 31	19_1 31_2 19_1	25_1 19_2 25_1				∅		
10 13 16	10_1 16_2 10_1	16_1 10_2 16_1.	13_1			∅	.	
22 28 34	34_1 28_2 22_3.	34_1 22_2				•	.	○
19 22 25	19_1 25_2 19_1	25_1 22_2 22_2.				○	○.	
1 7 13	7_1 13_2 ..					•	.	
28 31 34	34_1 31_2 28_3.	34_1				•	.	○
4 10 16	10_1 16_2 10_1	16_1 10_2 16_1.				∅		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
25	34_1	-1			
28	34_1	-2			
24	34_1 10_1	-4			
18	10_1 22_1	-6			
14	22_1	-7			
34	22_1 7_1 13_1	-10			
23	22_1+ 7_1 13_1	-13	+12	-1	

Con la risalita non vi erano aperture. Con il 20 si è aperta la verticalità in prima colonna. Con il 28 abbiamo inserito la figura 123 nella quarta coppia e attivato il gioco dei passaggi in seconda colonna. Con il 24 abbiamo attivato altre posizioni per i passaggi in seconda colonna. Con il 23 abbiamo ostruito il passaggio nella terza coppia in seconda colonna restando esposti di 1 pezzo. Vediamo di recuperarlo con la prossima partita che inizierà con una progressione a quota 1.

6^A Partita.

Risalita. 20 25 28 24 18 14 34 23 Perman. 11

						121	122	123
1 4 7								
19 25 31	19_1 25_2							
10 13 16	16_1 13_2 10_3							○
22 28 34	28_1 22_2 34_3	22_1						○
19 22 25	19_1 25_2 22_3	22_1						○
1 7 13	13_1							
28 31 34	28_1 34_2							
4 10 16	16_1 10_2							

Con la risalita non vi erano attivazioni. Con il numero 11 abbiamo inserito il terzo cerchio in terza colonna. A questo punto dobbiamo controllare se vi è una terzina comune in due nonarie che, uscendo, formerebbe il quinto cerchio in quella colonna. Controllando infatti la nonaria 19 in prima coppia e la nonaria 28 in quarta coppia ci accorgiamo che se esce la terzina 31 vengono posti due cerchi in terza colonna e si formerebbe la 5^A verticale. Cominciamo puntando questa terzina.

Perman. 29 7 24 27 15 8 3 25

1 4 7	7_1 1_2 .				
19 25 31	19_1 25_2 25_2	25_1			
10 13 16	16_1 13_2 10_3	13_1			
22 28 34	28_1 22_2 34_3	22_1 28_2 22_1			
19 22 25	19_1 25_2 22_3	22_1 25_2 25_2.			
1 7 13	13_1 7_2 13_1.	7_1			
28 31 34	28_1 34_2 28_1				
4 10 16	16_1 10_2				

121	122	123
.		
.	○	
.	.	○
○	.	○
	○.	○
○	.	
○		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-1			
29	31_1	-2			
7					
24	7_1	-3			
27	7_1	-4			
15	7_1 25_1	-6			
8	25_1	-7			
3	25_1	-8			
25	7_1 25_1+	-10	+12		+2

Con il 29 abbiamo inserito la figura 121 in quarta coppia e attivato la prima posizione per i passaggi in seconda colonna. Con questo completamento di figura è venuta meno la giocabilità della terzina 31 nella nonaria 28. Con il 7 si è aperta la terza coppia per la figura 122. Con il 24 abbiamo attivato nuove posizioni in seconda colonna. Con il 25 abbiamo inserito la figura 122 in terza coppia e chiuso il passaggio nella seconda colonna. Abbiamo ottenuto un utile di 2 pezzi.

Conclusioni.

Questo è un ottimo gioco. Il connubio tra allargamento orizzontale e verticale ci permette di chiudere la maggior parte delle partite in breve tempo. La montante a incasso fittizio doppio, utilizzata più per prudenza che per necessità, ci permette di non superare esposizioni apprezzabili, e di restare a un livello di mise che non credo arrivi a superare i 4 pezzi per terzina. In definitiva credo sia un gioco con il quale si realizza il "**guadagno costante**", nel senso che ogni giornata può essere conclusa positivamente. Reputo che questa sia la conduzione ottimale, senza quei rischi che di solito s'incontrano a lungo andare a causa di particolari permanenze contrarie al tipo di gioco che si pratica. La permanenza utilizzata contiene, in alcuni punti, particolari periodi anomali, ciononostante, ogni partita è stata conclusa positivamente non superando mai i 3 pezzi di mise per terzina. Questi sono i risultati ottenuti con tutta la permanenza

Utili: 6 4 10 7 3 1 10 6 3 6 11 2 2 4 4 7 1 3 9 18 4 4 2 7 4 2 9 13 8 8 6 3 1 9 7 7 10 2 8 7 2 5 8 10 6 2 8 10 10 5 6 5 10 8 1 11 8.

Partite totali: 84.

Massima mise per terzina: 3 pezzi.

Massima esposizione teorica: meno di 72.

NINO ZANTIFLORE