FIGURE DIREZIONALI
SUI NUMERI PIENI

La prima volta che mi sono occupato di un gioco sui "**numeri pieni**" è stata nel mio primo libro "**LA FINE DELL'AZZARDO**", nel quale descrivevo alcuni sistemi sulle "**Distanze**". Ricordo che con quel tipo di gioco ho iniziato a dedicarmi allo studio della roulette in modo serio e al di fuori dei canoni usuali con cui avevo in precedenza iniziato quel tipo di studi.

Per la verità non fu farina del mio sacco. A quel tempo (anni '70) io e un mio amico avevamo speso un bel po' di tempo ed energie nella speranza di trarre un qualche vantaggio da certi fenomeni che, come il solito, sono presi in considerazione da tutti i principianti della roulette. Studiammo ritardi e calori, nonché la disposizione delle puntate in determinati modi particolari, o anche la realizzazione di montanti per superare il periodo di assenza di una qualsiasi chance semplice o multipla.

Un bel giorno, però, successe un avvenimento che cambiò totalmente il nostro modo di pensare. Conoscemmo una persona (che divenne poi il mio Maestro) che fu decisiva per il cambiamento dei nostri modi di affrontare la roulette. Si presentò a noi come reduce da una vita dispendiosa e itinerante nei vari Casinò di tutto il mondo. A Monte Carlo aveva conosciuto un principe arabo dal quale aveva appreso un particolare modo di giocare e che ora, rimasto senza supporto matrimoniale, voleva mettere in pratica personalmente. Era alla ricerca del capitale per andare a Venezia a giocare il sistema. Affamati com'eravamo di una via d'uscita, ci buttammo a capofitto in questa nuova avventura e cominciammo, con esiti alterni, un andirivieni da Verona a Venezia.

Ricordo che i sistemi non duravano più di uno o due giorni; non perché fossero perdenti nella pratica del gioco, ma perché non passava giorno che uno di noi non arrivasse nel nostro luogo d'incontro dicendo: "Buttate via tutto" e snocciolava un nuovo gioco, che poteva essere tanto una modifica del precedente, quanto un gioco completamente diverso. Il fervore della ricerca era grande e in quei momenti l'unica meta della nostra vita era la scoperta del "Santo Graal": cioè un sistema che fosse sempre vincente in un ristretto quantitativo di colpi. Si passava dalle sestine alle terzine, dai cavalli ai pieni. Tutte le chances erano facilmente riconducibili, tramite la **Legge del terzo**, a schemi, maturazioni e risultati standard, più o meno affidabili.

Io non so se la storiella del principe arabo fosse vera o fosse un'invenzione per trovare il capitale per il gioco, fatto sta che quello fu l'inizio di un'appassionante avventura che dura tutt'oggi.

Il sistema delle distanze (chiamato allora il "**Sistema del Principe**") gioca due numeri alla volta. Due numeri che si trovano in posizione equidistante dall'ultimo uscito. Il principio che giustificava questo tipo di attacco era il seguente.

Se la "**Legge del terzo**" determina che in 37 colpi di roulette escono mediamente 24 numeri, mentre 12-13 restano assenti, allora vuol dire che, se giochiamo uno alla volta i 37 numeri disponibili, per 37 volte ciascuno, otterremo il risultato medio di vincerne 24 e di perderne 12-13.

A questo punto, se inseriamo i 24 numeri vinti, all'interno di una lista ordinata di 37 numeri disponibili, dovremmo ottenere per forza un minimo di 5 gruppi da 3 numeri consecutivamente vincenti. Questo nella peggiore delle ipotesi perché, di solito, vi si trova sempre un **filotto** di 5-6-7 unità di numeri consecutivamente vincenti e perciò uniti. L'idea base è che, giocando sempre e soltanto un numero alla volta e aumentando la mise solo dopo una partita vinta, si possono ottenere più partite vincenti consecutivamente e quindi recuperare quelle perdenti, subite a masse inferiori. Il fatto di considerare a che punto della partita scadesse la vincita era posto in secondo piano. L'idea era una novità e andava sfruttata a tutti i costi.

Dato, però, che il gioco su un solo numero sarebbe stato alquanto lungo e noioso, il "Principe" lo aveva portato su due numeri, inventando così le "**distanze**" e riducendo, di conseguenza, la durata e il ciclo delle partite a 18. Il tutto è ampiamente descritto nel mio libro "**LA FINE DELL'AZZARDO**" (1986).

Ora, dicembre 2009, dopo aver finito i sistemi sulle **Chances Semplici in modalità 3**, ripensando alle "**figure direzionali**", mi sono ricordato che negli anni '80 avevamo brevemente abbozzato una loro applicazione ai numeri pieni. Non ricordo perché la cosa non abbia avuto un seguito; probabilmente perché avevamo trovato qualcos'altro che ci distolse verso altri tentativi. Il fatto è che ora, riprendendo le Figure direzionali applicate alle Nonarie, il gioco mi sembra interessante e quindi lo propongo in alcune sue versioni possibili e che prima d'ora non avevo preso in considerazione.

Per quanto riguarda le "**Figure direzionali**" vi rimando al relativo inserto contenuto, in questo stesso sito, nei sistemi delle "**NONARIE**". In quei giochi le figure direzionali sono applicate alle terzine. Ora le applicheremo ai **numeri pieni**.

Applicazione delle Figure Direzionali ai numeri pieni.

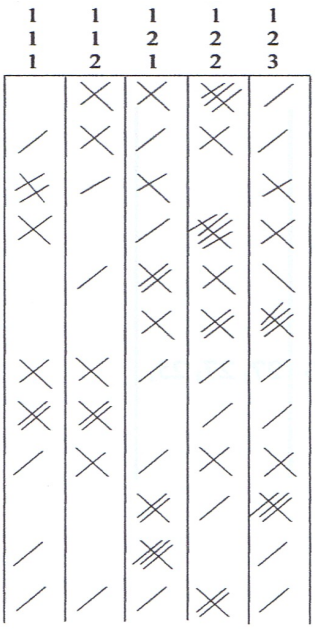
Per applicare le figure direzionali a una qualsiasi chance bisogna che questa sia a "**modalità 3**" e cioè che sia composta di 3 elementi. La Chance che contiene 3 numeri pieni è la "**Terzina**", o "**Trasversale semplice**", e su questa saranno impostati i nostri giochi.

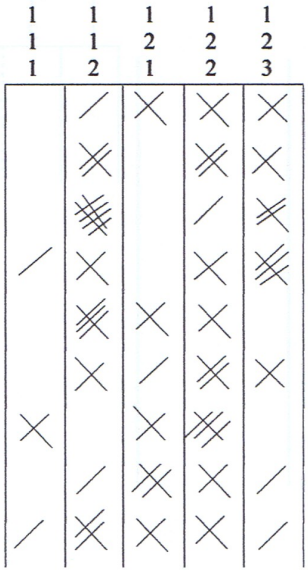
Innanzitutto iniziamo con il definire le terzine in modo appropriato chiamandole con il primo numero che le compone. Questo ci eviterà di fare confusioni, o di dover chiamare una terzina con dei numeri ordinali, che ci farebbero compiere un doppio lavoro mentale. Ripeto quindi ciò che ho già evidenziato nei precedenti inserti che riguardavano le nonarie. Ecco l'elenco delle terzine al cui interno si trovano i 3 numeri con cui costruiremo le "**figure direzionali**".

1 4 7 10 13 16 19 22 25 28 31 34

Abbiamo stabilito come saranno chiamate le terzine e ora vediamo quali giochi si possono praticare con uno sviluppo di figure direzionali prodotto da 36 colpi di roulette.

Prima di tutto, per fare una scelta su un possibile tipo di attacco, facciamo un'osservazione sui risultati prodotti da una serie di inserimenti di figure direzionali prodotte da 21 cicli di 36 colpi di roulette. L'esempio è stato rilevato dalla solita permanenza. Ogni riga corrisponde a un ciclo quantizzato di 36 colpi (zero escluso).





In questi 21 cicli di 36 colpi di roulette possiamo notare che ogni ciclo contiene un minimo di 3 colonne occupate da almeno una barra e che le barre all'interno delle righe non sono mai meno di 6. Quest'ultima considerazione deriva dal fatto che il ciclo dura 36 colpi e se ci fosse un perfetto equilibrio tra le terzine, le barre dovrebbero essere 12 (36 : 3 = 12). Sappiamo però che l'equilibrio perfetto di terzine, in un ciclo di 36 colpi, non capiterà mai (vedi "LA CRESTA DELL'ONDA": sistema contenuto nel mio primo libro "**LA FINE DELL'AZZARDO**") e quindi ci saranno terzine uscenti meno di tre volte, che decurtano il numero delle barre da inserire nello schema delle figure direzionali. I colpi mancanti in queste terzine andranno ad aumentare le presenze di quelle già uscite tre volte che però, se non raggiungeranno le 6 sortite, decurteranno il numero di barre all'interno dello schema delle figure direzionali con le loro quarte e quinte uscite. In pratica ogni figura direzionale, per essere inserita nello schema, abbisogna di un gruppo di 3 sortite per ogni terzina. In ogni caso la quantità minima matematica inseribile in 36 colpi di roulette è di 4 barre, come risulta dal seguente esempio di allargamento minimo su 36 colpi di roulette.

1	X X X	X X
4	X X X	X X
7	X X X	X X
10	X X X	X X
13	X X	
16	X X	
19	X X	
22	X X	
25	X X	
28	X X	
31	X X	
34	X X	

Come possiamo notare dalla distribuzione dei numeri (X), le quarte e le quinte sortite non possono essere spostate in nessun altro posto senza produrre una quinta figura direzionale. Quindi, in ogni partita di 36 colpi possiamo contare già in partenza su 4 figure direzionali matematicamente certe. Che queste siano poi doppioni o figure nuove sarà un problema di scelta relativamente al gioco da praticare.

La scelta del gioco da applicare a questi tipi di configurazioni non è stata facile. Se con le nonarie vi era il problema degli "**stalli**", dovuti alla maturazione delle nonarie fuori gioco, qui, con 12 terzine, il problema degli stalli è triplicato. Un ulteriore problema è inoltre dato dall'allargamento dei numeri che entrano in gioco. Il fatto di non poter puntare i numeri pieni con una mise proporzionata a quella delle terzine, può causare esposizioni secondo me non accettabili. Per avere una proporzionalità nel gioco fra i due tipi di Chances, se punto 10 € per terzina, dovrei poter puntarne 3,3 per numero pieno. Solo così i due giochi potrebbero avere una qualche proporzionalità nei risultati. Così non è, perché il minimo sui pieni è uguale a quello sulle terzine, ed è quindi necessario un capitale superiore di tre volte per poter fare un qualsiasi tipo di gioco analogo a quello delle nonarie. Il fatto che il pieno incassi 36, mentre la terzina incassa 12, non ci porta a diminuire la quantità del capitale iniziale. Ci vorrà sempre un capitale tre volte superiore a quello delle terzine.

Giocare su una configurazione "stretta" significherebbe rischiare di non ottenere la vincita a causa dell'aleatorietà nei risultati. Se giocassimo su un disegno "largo" entrerebbero in gioco troppi numeri e siccome il percorso per la fine del ciclo dei 36 colpi è alquanto lungo, si rischierebbe un'esposizione che spesso non è sostenibile per un normale sistemista. Penso che la soluzione sia data da un equilibrio fra la sicurezza del risultato e la quantità dei numeri da giocare. In pratica l'attacco deve riguardare soltanto una parte della totalità dei numeri disponibili, che però contengano una sufficiente garanzia di chiusura del disegno ricercato.

Per ottenere queste caratteristiche la mia prima scelta è caduta sul gioco dello **"specchio reciproco**" fra figure direzionali del Manque e del Passe.

Per la verità, il vero gioco dello specchio, che deriva dalle Chances Semplici, consisterebbe nella ricerca della figura opposta perché nella realtà, allo specchio, ci si vede riflessi e perciò la destra diventa sinistra e la sinistra diventa destra. In questo caso ho chiamato impropriamente "**specchio**" la ricerca di una figura uguale coincidente tra Passe e Manque.

Vedremo questo nuovo tipo di attacco nel prossimo inserto, parlando di **"specchio reciproco allargato delle figure direzionali sui numeri pieni".**

NINO ZANTIFLORE