NUMERI PIENI
DUE TERZI NEL SETTORE
(3 su 5)

La **Legge del terzo** produce una tendenza che ormai tutti gli addetti ai lavori conoscono. In un ciclo logico di 37 colpi di roulette non escono tutti i 37 numeri disponibili, bensì ne usciranno tendenzialmente 24 e i 12 mancanti saranno sostituiti da numeri usciti due o più volte. La ragione, già spiegata in altre occasioni, è puramente fisica e dipende dal fatto che l'aumento delle caselle visitate dalla pallina fa diminuire il numero di quelle da visitare, depauperando probabilisticamente il diritto di sortita di queste ultime. E' una questione fisica**:** la probabilità che la pallina cada su un gruppo più grande è maggiore di quella che cada su un gruppo più piccolo. I risultati di questa tendenza possono essere visualizzati sia nel tappeto del tavolo della roulette, sia in schemi appositamente creati. E' chiaro che il risultato di questa visualizzazione sarà sempre prevedibile in modo "**quantitativo**" e mai "qualitativo" in quanto non sapremo mai in anticipo quali numeri formeranno un presunto disegno "statistico tendenziale finale".

Questo è ciò che succede con la totalità dei numeri presenti nel tappeto; ma vi è anche un uguale tendenza che si realizza sulle stesse frazioni del tappeto (o di uno schema) e che rispecchia quella generale. In pratica i due terzi tendono a realizzarsi anche in singoli settori appositamente costruiti dividendo il tappeto in guppi di numeri, indifferentemente adiacenti o non adiacenti. Per comodità di puntamento prenderemo in considerazione una divisione settoriale di numeri il più possibile adiacenti. Naturalmente è una tendenza potenziale che nell'arco dei 37 colpi di roulette non si realizzerà in tutti i settori e quindi alcuni otterranno un risultato diverso**:** in allargamento o in calore. Può essere che alla fine di un ciclo logico ci siano settori con solo uno o due numeri presenti, mentre altri settori contengono la quasi totalità dei loro componenti. Quantitativamente la tendenza è rispettata nella totalità del tappeto, ma nel singolo settore può essere disattesa e può dare risultati completamente al di fuori della tendenza, sia in allargamento, sia in calore.

In questa aleatorietà settoriale, però, vi è un momento che può essere favorevole per un attacco da parte del giocatore**:** ferma restando la realizzazione della tendenza generale, se alcuni settori risultano deficitari di presenze, significa che ce ne saranno altri che hanno superato i limiti della tendenzialità, riempiendo il loro settore con presenze che superano quantitativamente i due terzi. Per fare questo, però, saranno passati necessariamente dalla tendenza standard realizzando, lungo la strada, il

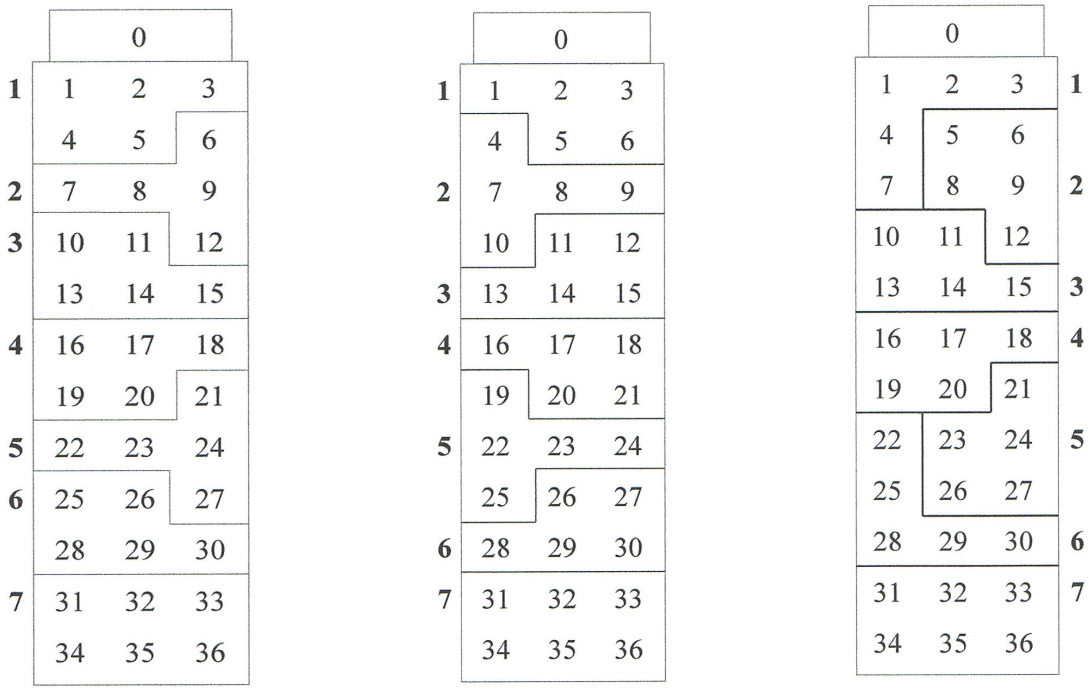
disegno che stiamo cercando. Anche se temporaneo e destinato a essere superato, quel momento ci permetterà di ottenere la nostra vincita sul risultato tendenziale dei due terzi. A questo punto appare chiaro che il gioco consisterà nel ricercare la formazione dei due terzi di presenze, prodotti da un ciclo logico di 37 colpi di roulette, nei vari settori in cui avremo suddiviso il tappeto, o un altro tipo di schema. Vediamo allora questa suddivisione.

Formazione dei settori e descrizione del gioco.

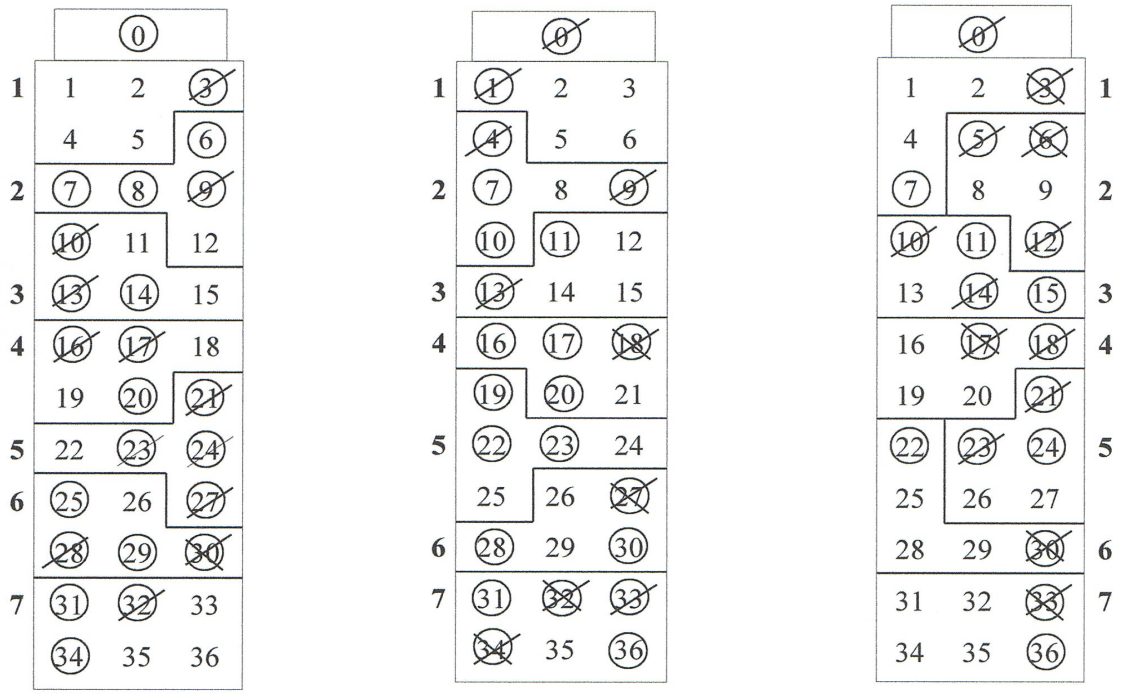
I due terzi di un gruppo di numeri dipende dalla quantità dei numeri stessi. Se i numeri del gruppo sono 6, le proporzioni saranno 4 presenze contro 2 assenze. Se sono 12, saranno 8 contro 4. Se sono 18, saranno 12 contro 6. In tutti questi casi vi è una situazione in cui le presenze e le assenze si equivalgono e cioè vi è un momento in cui il numero delle presenze è uguale al numero delle assenze. Se il gruppo è di 6, ci sarà un momento in cui ci saranno 3 presenze e 3 assenze. La stessa cosa vale per un gruppo da 12 (6 contro 6) e per un gruppo da 18 (9 contro 9). Ciò rispecchia la tendenza generale che si realizza su un ciclo logico di 36 colpi dove, prima di arrivare alla tendenza di 24 presenze e 12 assenze, si deve prima passare dalla parità di 18 presenze e 18 assenze. Questa è la madre e i gruppi che possiamo formare sono i figli che avranno gli stessi caratteri genetici tendenziali (due terzi di presenze contro un terzo di assenze, passando per la parità).

Tutto questo fa parte di una considerazione consueta del tappeto, sia perchè è costituito di 36 numeri (escluso lo zero) sia perchè vi è una suddivisione simmetrica dei gruppi. Se però consideriamo lo scopo del sistema, vediamo che si basa sulla formazione dei due terzi nei singoli gruppi in cui avremo diviso il tappeto e sappiamo che per raggiungerli doppiamo prima passare per una situazione di parità fra presenze e assenze. Vi è un modo per rendere più agevole il raggiungimento dei due terzi? Certo che c'è. Se andiamo a riesumare le **Figure Direzionali**, vedremo che esse sono soltanto 5 e che non vi può essere parità fra presenze e assenze. Da una situazione di meno della metà di presenze si passa in un sol colpo a una situazione di due terzi (o equivalenti). Poichè le Figure Direzionali sono 5, non può esserci una situazione di parità e da 2 presenze si passa in un sol colpo a 3 presenze su 5 e cioè ai due terzi. Perchè allora non applicare lo stesso principio ai numeri pieni? Sappiamo che su una disponibilità di 5 elementi i due terzi sono 3 e il terzo mancante 2. Sappiamo che da meno della metà (2) si passa ai due terzi (3) con un solo colpo. A questo punto appare chiaro che i settori saranno formati da 5 numeri e che all'inserimento del secondo numero, si giocheranno gli altri 3 per formare i due terzi. I numeri del tappeto però non sono divisibili per 5 e perciò vi saranno 2 settori che conterranno 6 numeri. In questo modo otteniamo uno schema con cinque settori contenenti 5 numeri e due settori che ne conterranno 6. In questi ultimi la ricerca dei due terzi dovrà per forza passare dalla parità fra presenze e assenze e quindi il loro momento di attacco avverrà sui tre numeri mancanti dopo aver inserito tre presenze.

Vediamo tre esempi di come può comporsi una divisione del tappeto.



Questi tre schemi raffigurano il tappeto diviso in in 7 settori**:** cinque settori con 5 numeri ciascuno e due settori con 6 numeri ciascuno. Per fare una divisione simmetrica e mettere in gioco anche lo zero, il primo settore contiene sei numeri perchè comprende lo zero e l'ultimo contiene i sei numeri dell'ultima sestina. A questo punto abbiamo un campo di gioco formato da 7 settori, all'interno dei quali saranno ricercati i **due terzi tendenziali** che dovrebbero formarsi in un ciclo di 37 colpi. E' chiaro che i due terzi non si formeranno in tutti i sette settori, ma dovrebbero formarsi almenro su tre di essi. Vediamo se ciò corrisponde alla realtà degli avvenimenti visualizzando l'inserimento nei tre schemi sottostanti di tre cicli logici di permanenza.



Il primo schema contiene 23 presenze e 14 assenze. Ha sei settori con almento 3 cerchi e quindi ha 6 chiusure.

Il secondo schema contiene 23 presenze e 14 assenze. Ha 5 settori con almeno 3 cerchi e quindi ha 5 vincite.

Il terzo schema contiene 19 presenze e 18 assenze. Nonostante i 18 doppiaggi di numeri, ci sono 3 settori con almeno 3 cerchi. Questo significa che nonostante la permanenza eccezionale, con un allargamento di soli 19 numeri, ci sono le 3 vincite prospettate.

Settori 1 e 7.

A differenza degli altri, i settori 1 e 7 contengono 6 numeri e quindi in essi si dovrà per forza passare dalla metà delle presenze prima di arrivare ai due terzi. In questi due settori possiamo scegliere fra due tipi di attacco**:**

1) Aspettare la terza presenza (parità) per poi attaccare i tre numeri rimanenti.

2) Attaccare subito dopo due presenze sui quattro numeri rimanenti, giocando quindi per la parità fra presenze e assenze. In questo caso si anticipa l'entrata in gioco di quattro numeri che con il primo attacco non sarebbero stati giocati. Se da un lato si può ottenere una vincita più facile, dall'altro metteremmo in campo 4 o 8 numeri che, in caso di ritardo dei due settori, causerebbero un incremento più violento dell'esposizione. Per gli esempi che seguono ho scelto il primo tipo di attacco.

Manovra finanziaria.

Questo è un gioco di allargamento e quindi il maggior pericolo è rappresentato da un prolungato periodo di doppiaggi sui numeri già usciti. Nelle sperimentazioni fatte e nel gioco reale, c'è sempre stato un minimo di tre chiusure per schema. Del resto basterà un allargamento superiore ai 16 numeri per ottenere matematicamente una vincita. Si sa però che alla roulette può accadere di tutto e se nell'arco del ciclo logico di 37 colpi ci dovessero essere meno di tre chiusure, basterà superare il ciclo per 5-10 colpi in più e si dovrebbero ottenere quelle chiusure che prima non si sono realizzate a causa del forte calore dei doppiaggi nella permanenza. Questo è quanto ho notato nelle sperimentazioni. Sembra che la roulette non insista sul calore dei doppiaggi oltre il limite di un ciclo logico, superato il quale si allargherà anche ai numeri che producono le chiusure.

Per ogni settore abbiamo 3 numeri in gioco e il loro puntamento può essere fatto a Cavallo se due di loro sono adiacenti, o tutti e tre in pieno se ognuno è isolato dagli altri due. Ciò comporta la possibilità di puntare solo 2 pezzi anzichè 3 in quei settori dove ci sono due numeri adiacenti. Se si vince sul Cavallo si incasserà 18 pezzi anzichè 36. Questa è una possibilità per avere un inizio espositivo meno violento ma poi, oltrepassato il limite dei 18 pezzi, dovremo aumentare il Cavallo, adeguando il suo incasso come se fossero due pieni. L'alternativa è il puntamento immediato dei tre pieni per settore. Come sempre questa è una scelta del giocatore.

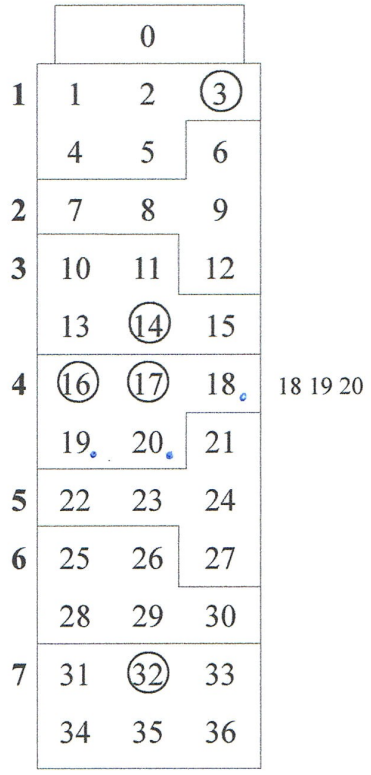
Per quanto riguarda la progressione, possiamo andare a **riduzione logica** fino alla prima chiusura e poi ripartire con una nuova partita. Oppure possiamo andare a **masse pari** fino alla prima chiusura per poi aumentare le puntate in proporzione

all'esposizione rimasta fino alla seconda. Se poi si è ancora in perdita, si dovrà aumentare di nuovo sempre in proporzione all'esposizione rimasta. Diciamo che le vincite affidabili entro i 37 colpi sono 3, ma che in caso contrario si può superare il ciclo logico per ottenerne altre. E' solo una questione di disponibilità di cassa perchè, alla fine, le chiusure ci saranno. Comunque le partite con solo 3 vincite sono alquanto rare perchè di solito se ne trovano almeno 4-5. Con una tale quantità di vincite ci si può regolare durante lo svolgersi del gioco. Se per esempio abbiamo inserito 10-15 numeri e vediamo che non ci sono doppioni, è lecito aspettarsi un periodo di doppiaggi e quindi è preferibile non fare aumenti sulle puntate finchè non avviene una vincita. L'aumento delle puntate si farà soltanto dopo un incasso e lo si farà in modo proporzionale alla nuova esposizione. Bisogna tener presente che se le vincite non ci sono prima, ci saranno poi. E' inutile aumentare a oltranza quando l'inizio è in allargamento e senza doppioni perchè questi arriveranno e se si concentrano mentre stiamo puntando 9-12 numeri, è meglio non fare aumenti in questo periodo.

Ogni volta che otteniamo una chiusura è perchè avremo preso uno dei tre pieni in gioco in un settore. A questo punto se siamo in attivo abbandoneremo la partita e ne inizieremo un'altra. Se restiamo con un'esposizione, continueremo la partita per ulteriori vincite, abbandonando però quel settore che ha ottenuto la chiusura. I due numeri rimasti vuoti non saranno più giocati mentre continuerà la ricerca dei due terzi negli altri settori. Vediamo qualche partita. Inseriamo la permanenza fino alla prima apertura di gioco.

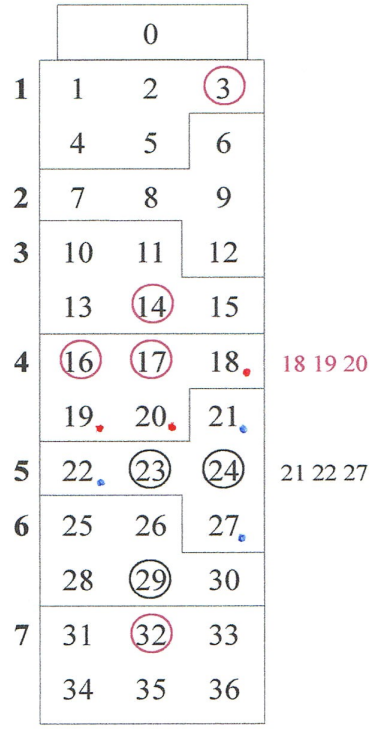
1^A^ Partita.

Perman. 14 17 3 32 16



Il 16 ha inserito il secondo cerchio nel settore 4 e quindi iniziamo il gioco puntando sui numeri 18 19 20 (evidenziati con un puntino) che, se escono, formano i due terzi nel settore 4.

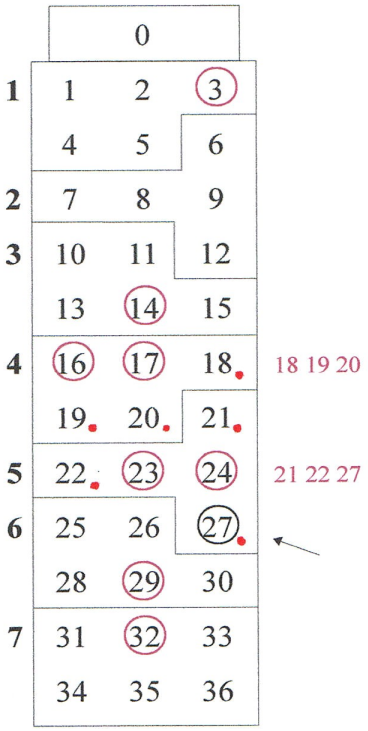
Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23



		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Pieni in gioco				
24	18_1 19_1 20_1	-3			
29	18_1 19_1 20_1	-6			
23	18_1 19_1 20_1	-9			

Il 23 ha inserito il secondo cerchio nel settore 5 e perciò mettiamo in gioco anche i numeri 21 22 27.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27

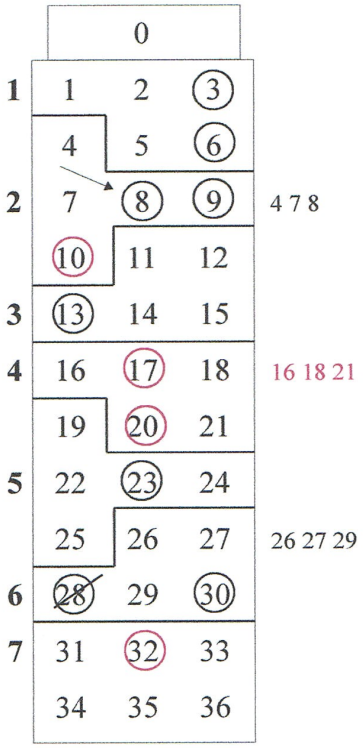


		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Pieni in gioco	-9			
27	18_1 19_1 20_1 21_1 22_1 27_1+	-15	+36		+21

Il 27 ha inserito il terzo cerchio nel settore 5 ottenendo così i due terzi di presenze in quel settore. Abbiamo ottenuto un utile di 21 pezzi e a questo punto abbandoniamo la partita, anche se ci sarebbero altre vincite nell'arco dei 37 colpi. Abbiamo tirato 9 colpi e non vi è nemmeno un doppione. E' inutile rischiare un periodo di doppioni che in questi casi, con molta probabilità, si concentreranno a metà partita. In questo caso la prudenza ci dice di abbandonare e incamerare l'utile. Ora passiamo alla seconda partita, prendendo numeri nuovi e cambiando lo schema. Utilizzeremo il secondo dei tre schemi che abbiamo visto in precedenza. Ciò servirà a non usare sempre gli stessi settori che, a lungo andare, troverebbero una disposizione di numeri negativa se usassimo sempre la stessa suddivisione. Non possiamo eliminare la partita negativa, ma in ogni caso è meglio cambiare continuamente la disposizione dei settori. Ora inseriamo i numeri (in rosso) fino alla prima apertura e poi proseguiremo (numeri in nero) fino a nuovi cambiamenti.

2^A^ Partita.

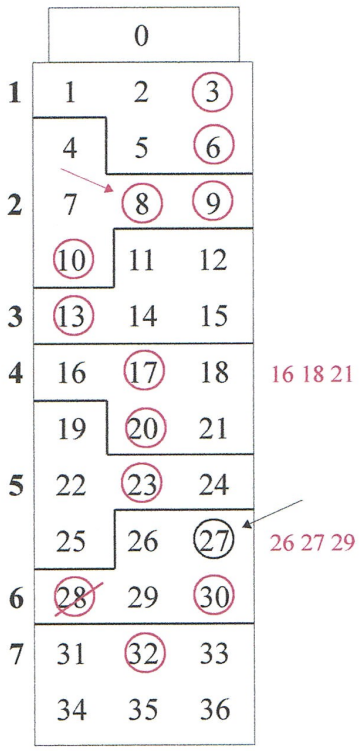
Perman. 32 20 10 17 | 30 28 13 23 6 3 28 9 8



N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
30	16_1 18_1 21_1	-3			
28	16_1 18_1 21_1	-6			
13	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1 29_1	-12			
23	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1 29_1	-18			
6	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1 29_1	-24			
3	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1 29_1	-30			
28	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1 29_1	-36			
9	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1 29_1	-42			
8	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1 29_1 4_1 7_1 8_1+	-51	+36	-15	

Il 17 ha inserito il secondo cerchio nel settore 4 mettendo in gioco i numeri 16 18 21. Il 28 ha inserito il secondo cerchio nel settore 6 mettendo in gioco anche i numeri 26 27 29. Il 9 ha aperto il gioco nel settore 2 con i numeri 4 7 8. Il numero 8 ha inserito il terzo cerchio nel settore 2 e ha prodotto la prima chiusura. Poichè abbiamo giocato a masse pari, siamo rimasti con un'esposizione di -15 pezzi. Non avendo ottenuto l'utile, proseguiamo per ulteriori vincite, non passando però alla quota di 2 pezzi per pieno. Poichè i pezzi da recuperare sono solo 15, restiamo a quota 1 perche è sufficiente a ottenere un utile. Un eventuale aumento a quota 2 lo possiamo fare in questa fase, una volta raggiunti i 36 pezzi di esposizione. Abbandoniamo i numeri 4 7 perchè il loro settore ha ottenuto i due terzi.

Perman. 32 20 10 17 | 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27

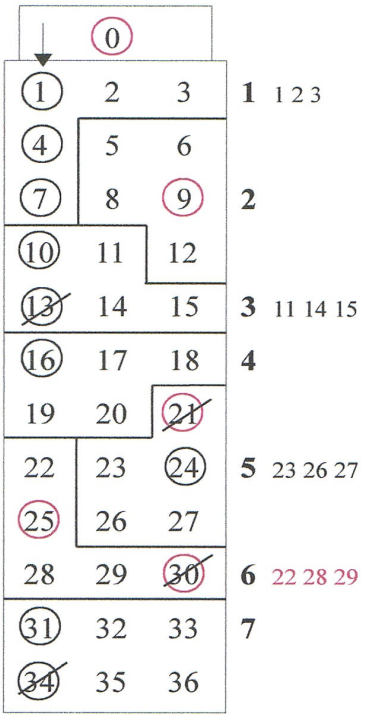


N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-15			
27	16_1 18_1 21_1 26_1 27_1+ 29_1	-21	+36		+15

Il 27 inserisce il terzo cerchio nel settore 6. Abbiamo ottenuto la seconda chiusura e un utile di 15 pezzi. Chiudiamo la partita. Ora passiamo alla terza partita utilizzando il terzo schema precedentemente visto.

3^A Partita.

Perman. 9 21 0 25 30 | 10 30 31 21 34 16 13 | 7 24 | 4 | 34 13 1

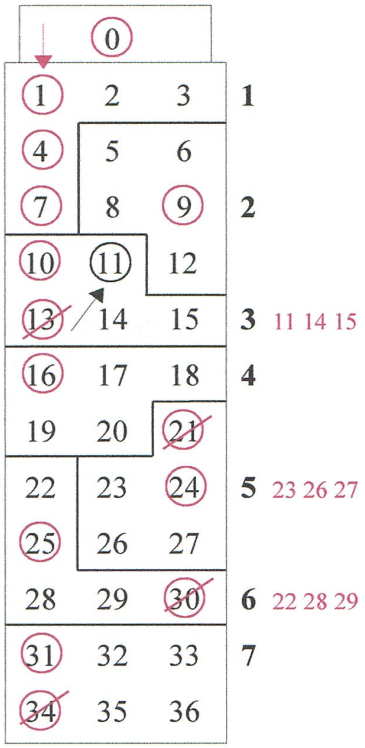


N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
10	22_1 28_1 29_1	-3			
30	22_1 28_1 29_1	-6			
31	22_1 28_1 29_1	-9			
21	22_1 28_1 29_1	-12			
34	22_1 28_1 29_1	-15			
16	22_1 28_1 29_1	-18			
13	22_1 28_1 29_1	-21			
7	22_1 28_1 29_1 11_1 14_1 15_1	-27			
24	22_1 28_1 29_1 11_1 14_1 15_1	-33			
4	22_1 28_1 29_1 11_1 14_1 15_1 23_1 26_1 27_1	-42			
34	22_1 28_1 29_1 11_1 14_1 15_1 23_1 26_1 27_1 1_1 2_1 3_1	-54			
13	22_1 28_1 29_1 11_1 14_1 15_1 23_1 26_1 27_1 1_1 2_1 3_1	-66			
1	22_1 28_1 29_1 11_1 14_1 15_1 23_1 26_1 27_1 1_1+ 2_1 3_1	-78	+36	-42	

Il 30 ha inserito il secondo cerchio nel settore 6 e ha aperto il gioco con i numeri 22 28 29. Il 13 ha inserito il secondo cerchio nel settore 3 e abbiamo aggiunto al

gioco i numeri 11 14 15. Il 24 ha aggiunto i numeri 23 26 27. Il 4 ha inserito il terzo cerchio nel settore 1 (compreso lo zero) e ha aggiunto i numeri 1 2 3. Il numero 1 ha inserito il quarto cerchio nel primo settore. Abbiamo ottenuto la prima chiusura e restiamo con -42 pezzi di esposizione. Passiamo alle prossime chiusure aumentando la mise per pieno a 2 pezzi perchè sono sufficienti a ottenere un utile. Se dovessimo superare poi i 72 pezzi faremo un ulteriore aumento. Abbandoniamo i numeri 2 3 perchè il settore 1 ha ottenuto i suoi due terzi.

Perman. 9 21 0 25 30 | 10 30 31 21 34 16 13 | 7 24 | 4 | 34 13 1 | 11



N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-42			
11	22_2 28_2 29_2 11_2+ 14_2 15_2 23_2 26_2 27_2	-60	+72		+12

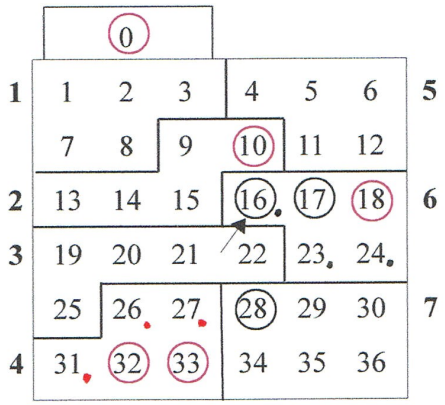
Il numero 11 ha inserito il terzo cerchio nel settore 3 e così otteniamo 12 pezzi di utile. La partita finisce.

Questo è un gioco di allargamento e come tutti i giochi di allargamento subisce le negative quando vi è un periodo di doppiaggi. Poichè ogni apertura mette in campo 3 numeri, si raggiungono presto 9-12-15 numeri in gioco e se i doppiaggi scadono proprio in questo periodo, si può arrivare a dover sostenere esposizioni importanti. La cassa consigliata è di almeno 500 pezzi e gli aumenti devono essere fatti solo dopo un incasso, sperando che le successive vincite si presentino abbastanza ravvicinate. E' un gioco a volte scoraggiane perchè quando si incappa nei doppioni con 9-12 numeri in gioco, si perdono le speranze che la situazione si sblocchi. Alla fine dei 37-45 colpi, però, ho sempre riscontrato un minimo di 4 chiusure su 7. L'importante è non proseguire una partita se si ottiene un utile di qualsiasi importo. Diversamente si possono anche fare buoni incassi, ma alla fine si incapperebbe in quelle partite dove, dopo una prima chiusura con l'utile, le successive ritardano, attraversando un periodo di doppiaggi. Alla fine le vincite arrivano, ma l'impegno economico sarà stato alto.

Per completare la panoramica su questo di gioco ora vedremo due partite con un diverso tipo di schema. Proseguiamo con la permanenza dal punto in cui siamo arrivati con le precedenti partite.

1^A^ Partita.

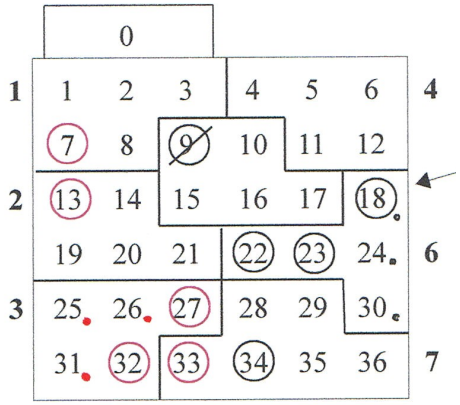
Perman. 18 10 0 33 32 | 17 28 16



N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
17	26_1 27_1 31_1	-3			
28	26_1 27_1 31_1 16_1 23_1 24_1	-9			
16	26_1 27_1 31_1 16_1+ 23_1 24_1	-15	+36		+21

Il 32 ha inserito il secondo cerchio nel settore 4 e quindi abbiamo giocato i numeri 26 27 31. Il 17 ha messo in gioco i numeri 16 23 24 nel settore 6. Il 16 ha inserito il terzo cerchio nel settore 6 e la chiusura ci da 21 pezzi di utile. Chiudiamo la partita e passiamo alla prossima con un secondo schema diviso in modo diverso.

Perman. 33 7 13 32 27 | 22 34 9 9 23 | 18



N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
22	25_1 26_1 31_1	-3			
34	25_1 26_1 31_1	-6			
9	25_1 26_1 31_1	-9			
9	25_1 26_1 31_1	-12			
23	25_1 26_1 31_1	-15			
18	25_1 26_1 31_1 18_1+ 24_1 30_1	-21	+36		+15

Il 27 ha inserito il secondo cerchio nel settore 3 aprendo il gioco con i numeri 25 26 31. Il 23 ha messo in gioco anche i numeri 18 24 30. Il 18 ha chiuso il settore 6 con 15 pezzi di utile.

Questo secondo schema ha un settore interno (il 5) e quindi il suo numero indicativo non appare all'esterno dello schema. Naturalmente questi sono soltanto due esempi di una possibile divisione dello schema. Ce ne sono altri, ma secondo me è preferibile disporli in modo che i numeri siano il più possibile adiacenti, in modo da poter sfruttare la puntata allargata ai Cavalli nel caso in cui si voglia limitare la scalata della montante. In questo modo ci si accontenta di minori utili iniziali, ma si avrà una maggiore resistenza nell'impegno economico.

Conclusioni.

Abbiamo visto due tipi di schema**:** uno che ricava i 7 settori da una divisione del tappeto e uno che si avvale del **quadrato** sui numeri pieni. Non ho una preferenza fra i due tipi di schema, ma penso che sul quadrato si raggiunga più facilmente lo scopo. Qualunque sia la suddivisione, però, saremo sempre soggetti al periodo dei doppiaggi che di solito arrivano dopo i primi 12-15 colpi. Se la prima chiusura non avviene entro questo limite, si deve essere preparati a sostenere il gioco, superando l'inevitabile periodo di doppiaggi.

La suddivisione dello schema in settori da 5 numeri (esclusi il primo e l'ultimo che ne contengono 6 per renderlo simmetrico e completo) facilita in ognuno di essi la ricerca del disegno tendenziale, perchè da una situazione di meno della metà passa in un sol colpo ai due terzi, saltando la situazione di parità. Questo è un vantaggio che riguarda il risultato di ogni singolo settore, ma in una considerazione totale delle disponibilità numeriche non cambia nulla. Anche se dividessimo il tappeto con 6 gruppi di 6 numeri ciascuno (escludendo lo zero), per raggiungere i due terzi settoriali dovremmo sempre giocare 3 numeri per settore, passando però dalla famosa situazione di parità fra presenze e assenze nel settore. La riduzione da 6 a 5 numeri all'interno dei cinque settori dovrebbe darci un vantaggio nel singolo gruppo di numeri, fermo restando, però, il risultato di una tendenza generale.

Se volessimo livellare tutti i settori a 5 numeri, dovremmo escludere dal gioco lo zero e un altro numero. Una soluzione potrebbe essere quella di escludere lo zero e il numero 1 o il 3. In questo caso i due numeri esclusi (0/1 o 0/3) potrebbero essere giocati a cavallo come difesa esterna al gioco.

	0		
1	1	2	3
	4	5	6
2	7	8	9
3	10	11	12
	13	14	15
4	16	17	18
	19	20	21
5	22	23	24
6	25	26	27
	28	29	30
7	31	32	33
	34	35	36

			0
1	1	2	3
	4	5	6
2	7	8	9
3	10	11	12
	13	14	15
4	16	17	18
	19	20	21
5	22	23	24
6	25	26	27
	28	29	30
7	31	32	33
	34	35	36

NINO ZANTIFLORE