CHANCES SEMPLICI

FIGURE DI 2

1A parte

DOPPIAGGI POSIZIONALI

Esistono molti sistemi sulle Chances Semplici. La letteratura ludologica ne è piena e a ciò ho contribuito anch'io, con la mia parte di sistemi che traevano spunto dalla Legge del terzo, applicata alle figure di 2 o di 3. Con questo nuovo sistema, trovato il 23 giugno 2011, dopo aver terminato la serie dei lavori sul terzo doppiato, conclusasi con la ricerca del simbolo 2 sulle posizioni dei numeri pieni, ho voluto continuare la ricerca della "**vincita costante**" alla roulette mediante la "**selezione del colpo":** unica via per battere, sia la tassa dello zero, sia lo scarto che si manifesta sui risultati di una ricerca che, anche se è logica, è pur sempre "continua". Anche la Legge del terzo non è immune dagli scarti e se non troviamo il modo di aggirarli, prima o poi ci faranno perdere ciò che avevamo incassato nei periodi regolari.

Ho più volte affermato che un attacco "**continuo**" sulla permanenza porta invariabilmente a uno scarto negativo al gioco praticato. E', infatti, intuibile che un gioco sempre uguale troverà alla fine il suo contrario. Poiché il contrario può durare anche una ventina di colpi, è comprensibile come non possa esistere montante o manovra finanziaria che sostenga questo succedersi di colpi perdenti. Il problema sta tutto nella continuità della figura contraria rispetto a quella che stiamo giocando. Solitamente il sistema salta proprio per la successione continua e prolungata, dei colpi persi a causa di un'inevitabile permanenza contraria. Gli studiosi cercano di ovviare a questo destino con opportune manovre finanziarie che rimandano il recupero di una prima esposizione a un successivo sviluppo di permanenza. Il fatto è che anche il secondo segmento di permanenza può avere le stesse caratteristiche del primo e così il terzo e il quarto. Ciò che doveva essere recuperato con un secondo o un terzo attacco, aumenta invece di volume perché quei segmenti di permanenza non sono totalmente vincenti come ci si aspettava, o meglio si sperava e perché quegli esiti non erano giustificati da nessuna tendenza statistica.

Il rimedio è la "**selezione del colpo**" che ci permette di fare il nostro attacco sulla conclusione di determinati disegni, quasi sempre riscontrabili in qualsiasi sviluppo di permanenza costituita di un significativo numero di colpi. Se la tendenza statistica compone un determinato disegno nel 90% dei cicli chiusi, è ovvio che, a meno che quel 10% non si raggruppi in un unico punto della permanenza, la grande maggioranza dei risultati ci sarà favorevole con lo sviluppo del disegno ricercato.

Trovato il metodo di attacco, ora bisogna trovare il metodo di difesa da quello sporadico 10% che potrebbe capitarci lungo la nostra strada di sistemisti incalliti. In che modo? Minimizzando gli effetti della figura contraria. Facendola costare poco, anche nel caso di una sua ripetuta apparizione. Questo è lo scopo del sistema che ora vedremo**:** lo sfruttamento della "**Legge del terzo**" nelle figure di 2 sulle Chances Semplici.

Tempo fa ho ricevuto una mail nella quale il mittente diceva: *"ma che cosa sono tutte queste figure, figurine, figurette?... La sfido a venire a S. Remo e a vincere il 10% del capitale impiegato... ecc..."*. Da qui si capisce che la roulette, oltre a non essere per tutti, sviluppa situazioni che non tutti conoscono. Anche se il 99% dei lettori saprà cosa sono le figure di 2 sulle Semplici, mi vedo costretto a spiegarne il significato. Chiedo loro di portare soltanto un po' di pazienza. Non tutti hanno le loro conoscenze. Cercherò di essere breve.

Cosa sono le figure di 2 sulle Semplici.

Per approfondire maggiormente le informazioni sulle figure delle Semplici vi rimando ai sistemi pubblicati nel sito **LaRoulette.it** e in questo stesso sito personale, nel titolo **CHANCES SEMPLICI**. Vi troverete tutte le spiegazioni sulle figure di 2, di 3 e su come giocarle quando ne entrano in campo più di una.

Dopo questo doveroso richiamo, possiamo definire le figure di 2 come il "***risultato di due colpi di roulette su una Chance Semplice***".

Un colpo di roulette è una figura di **1** e produce un solo risultato che, prendendo come esempio la Chance R/N, produce o un R o un N. Le figure di 1 quindi sono due.

Figure di 2 di una Chance Semplice.

Una figura di 2 su una Chance Semplice è formata da **due colpi** consecutivi di roulette. Poiché la Chance è costituita da due **Semichances** (per esempio Rosso e Nero) possiamo definirla come "**Chance a modalità 2"** proprio perché al suo interno vi sono soltanto due opzioni: o esce **R,** o esce **N**. Le Dozzine e le Colonne sono invece a "**modalità 3**" perché al loro interno vi sono tre opzioni. In base al calcolo combinatorio, possiamo raffigurare e ordinare le quattro combinazioni possibili secondo la disposizione che segue.

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

1	2	3	4
P	P	D	D
P	D	D	P

1	2	3	4
M	M	P	P
M	P	P	M

I colpi necessari a formare queste quattro figure di 2 sono 8 e nessun'altra figura all'infuori di queste è possibile. Queste 4 figure sono le uniche possibili e sono costruite con il calcolo combinatorio. Ho ordinato arbitrariamente la loro disposizione in questo modo logico e a ogni figura è associato un numero che va dall'uno al quattro. Naturalmente è possibile qualsiasi altra disposizione, ma penso che questa sia la più semplice da memorizzare per una facile individuazione del loro numero nella pratica del gioco. Riporto quanto già detto nei precedenti inserti.

Descrizione delle figure di 2 nelle tre Chances.

Le figure di 2 sulle Chances Semplici sono 4. Le espongo qui di seguito attribuendo loro una numerazione secondo l'ordine in cui sono descritte.

Iniziamo l'esposizione partendo dal R/N, seguito dal P/D e infine dal M/P. Nello schemino posto sulla destra sono inserite le figure solo con il numero che le distingue l'una dall'altra e con questi numeri sono solitamente individuate e indicate per la costruzione dei disegni e delle configurazioni che, all'interno di opportuni schemi, dovranno dare le chiusure per i giochi che di solito si ricercano. La numerazione è uguale per le tre Chances. Sarà opportuno imparare a memoria l'abbinamento delle figure con i corrispondenti numeri e per questo vedremo poi il modo più facile di visualizzarle e memorizzarle. Ecco il loro sviluppo.

	1	2	3	4				
Figure di 2 del R/N:	RR	RN	NN	NR	1	2	3	4
Figure di 2 del P/D:	PP	PD	DD	DP	1	2	3	4
Figure di 2 del M/P:	MM	MP	PP	PM	1	2	3	4

Credo che la loro memorizzazione sia facile; basta ricordarsi che in ogni Chance si distinguono due gruppi (o **coppie**): il gruppo 1-2 e il gruppo 3-4. Vediamoli.

Chance del R/N.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **R**: l'omogenea RR e la spezzata RN. Le due figure sono definite "**coppia**".

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **N**: l'omogenea NN e la spezzata NR. Le due figure sono definite "**coppia**".

Chance del P/D.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **P**: l'omogenea PP e la spezzata PD. Le due figure sono definite "**coppia**".

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **D**: l'omogenea DD e la spezzata DP. Le due figure sono definite "**coppia**".

Chance del M/P.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **M**: l'omogenea MM e la spezzata MP. Le due figure sono definite "**coppia**".

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **P**: l'omogenea PP e la spezzata PM. Le due figure sono definite "**coppia**".

Esaminandoli da un altro punto di vista, i numeri 1 e 3 indicano le figure omogenee (rispettivamente RR e NN, PP e DD, MM e PP) mentre i numeri 2 e 4 indicano le figure spezzate (rispettivamente RN e NR, PD e DP, M/P e PM). Le due figure sono definite "**abbinamento**" per differenziarle dalla "**coppia**".

Stabilito cosa sono le figure di 2 sulle Semplici, passiamo al gioco.

Descrizione della tendenza.

Abbiamo visto che 8 colpi di roulette formano per convenzione 4 figure di 2. La domanda che ora ci poniamo è**:** come saranno distribuite? In base alla **Legge del terzo** possiamo dire che, tendenzialmente, 3 saranno figure nuove mentre una sarà una figura doppiata e cioè una figura su 4 apparirà per 2 volte. Ciò succede, sempre tendenzialmente, al 95,833% dei casi. Verifichiamo se ciò è vero con una serie di cicli da 8 colpi ciascuno. Prendiamo la nostra solita permanenza e, partendo dal primo numero, quantizziamo gli inserimenti negli appositi schemi verticali dove nella prima colonna ci sono i numeri della permanenza e, in quella a fianco, i simboli dei colori che in questo caso si riferiscono alla Chance del R/N. Ogni 2 numeri è formata una figura di 2 e gli spazi disponibili in ogni schema sono 4 e cioè tanti quante sono le figure di 2 possibili. In pratica ogni schema è un ciclo logico di figure di 2. I simboli in rosso e cerchiati sono le figure doppiate.

Questi sono 13 cicli logici di 8 colpi, contenenti le 4 figure di 2 possibili. Questa verifica serve a vedere se in ogni ciclo è presente almeno un doppione e, in caso contrario, quanti cicli non lo contengono.

N°	Fig.
14	R
17	N
3	R
32	R
16	R
24	N
29	N
23	R

N°	Fig.
27	R
32	R
20	N
10	N
17	N
30	R
28	N
13	N

N°	Fig.
23	R
6	N
3	R
28	N
9	R
8	N
27	R
9	R

N°	Fig.
21	R
25	R
30	R
10	N
30	R
31	N
21	R
34	R

N°	Fig.
16	R
13	N
7	R
24	N
4	N
34	R
13	N
1	R

N°	Fig.
11	N
18	R
10	N
33	N
32	R
17	N
28	N
16	R

N°	Fig.
33	N
7	R
13	N
32	R
27	R
22	N
34	R
9	R

N°	Fig.
9	R
23	R
18	R
32	R
27	R
36	R
19	R
31	N

N°	Fig.
20	N
27	R
18	R
1	R
4	N
34	R
30	R
23	R

N°	Fig.
14	R
12	R
11	N
15	N
6	N
22	N
24	N
30	R

N°	Fig.
10	N
3	R
36	R
5	R
10	N
18	R
6	N
23	R

N°	Fig.
18	R
33	N
6	N
5	R
17	N
7	R
3	R
21	R

N°	Fig.
33	N
21	R
17	N
33	N
12	R
14	R
30	R
30	R

In questi 13 cicli ogni inserimento ha avuto almeno un doppione e, completando l'intera permanenza di 819 colpi, su 100 cicli, ce ne sono stati 9 senza il doppione. In quei 9 cicli sono uscite le 4 figure diverse. Da qui possiamo trarre la conclusione che il 90% dei cicli contiene almeno un doppione. Questa è la dimostrazione sperimentale ma, se vogliamo una spiegazione matematica questo è il calcolo.

Il calcolo combinatorio ci dice che 8 colpi di roulette producono 256 cicli possibili che contengono al loro interno 4 figure di 2. Per stabilire quanti cicli contengono le 4 figure diverse basta fare il calcolo 4x3x2x1 = 24. Ciò vuol dire che 24 dei 256 cicli non hanno un doppione di figura. Se facciamo 256/24 otteniamo che

c'è un ciclo senza doppioni ogni 10,666 cicli. La prova sperimentale ha dunque mantenuto la media. Se vogliamo sapere la % dei cicli senza doppione su base 100 facciamo l'equazione**:** 256:10,666=100:x. E cioè 10,666x100/256 da cui risulta il 4,166%. Significa che ogni 100 cicli ce ne saranno di media 4,166 senza doppioni. Il fatto che la media sia questa, però, non ci mette al riparo da raggruppamenti ravvicinati di cicli allargati. La media è una tendenza**;** ciò che succede nella realtà può essere diverso. Come il principio di Bernoulli ci insegna, la media teorica si manifesta pienamente con l'aumentare delle prove e perciò, nel breve periodo, ci dobbiamo aspettare di tutto. Anche 4-5 cicli allargati consecutivi.

La media teorica, quindi, non ci esime dal trovare un raggruppamento continuo di 3-4-5 cicli "**allargati**" (senza doppione**);** il che ci costerebbe comunque troppe puntate a vuoto. L'unica soluzione che ho trovato per superare questa rara, ma pur sempre possibile sequenza negativa, è il prolungamento del ciclo con ulteriori figure da aggiungere in coda al ciclo "**allargato**".

Prolungamento di un ciclo "allargato".

Quando incappiamo in un ciclo allargato (senza doppioni), la cosa ci sarà costata probabilmente qualche pezzo. Un singolo ciclo allargato non è molto costoso, ma 3-4 di questi cicli in fila lo possono essere e il più delle volte ci fanno sconfinare nella D'Alembert. A questo punto bisogna, per così dire, rimescolare le carte, in modo da cambiare l'andazzo della permanenza che si è incanalata per quella strada. Il ciclo si è concluso con le 4 figure diverse? Basterà eliminare la prima posizione del ciclo e aggiungerne una sotto, tentando di doppiare le **ultime 3 figure**, e perciò anche quelle che non si trovano nella situazione di giocabilità. Se la nuova figura non doppia una delle tre, perché è uguale a quella eliminata, se ne aggiungerà un'altra, eliminando la seconda posizione. A questo punto credo che la probabilità per il doppiaggio sia molto forte e che quindi si verificherà. Il doppiaggio così ottenuto sarà una vincita extra gioco. A questo punto si prenderanno le ultime 4 figure e si ricostruirà il ciclo di riferimento per la nuova partenza. La cosa sarà ripetuta ogni volta che si incontra un ciclo "**allargato**". Con questo accorgimento passiamo momentaneamente dal gioco "**discreto**" a quello "**continuo**" sulle ultime tre figure e tale ricerca prosegue finché non si ottiene il doppione. La ragione di questo cambio di comportamento sta nel fatto che abbiamo già subito un allargamento di 4 figure diverse e, a meno che non esca in continuazione la figura che man mano viene eliminata, la colonna si chiude con un doppione che porta un incasso. Credo sia meglio sfruttare una situazione matura per una probabile vincita piuttosto che ricostruire una nuova ricerca restrittiva, come lo è il doppiaggio delle posizioni coincidenti con il ciclo precedente.

Con ciò abbiamo trovato una **tendenza** e ora cerchiamo il modo più opportuno per l'attacco.

Descrizione dell'attacco.

Se la tendenza ci dice che 95,833 cicli su 100 contengono un doppione, è ovvio che il nostro attacco riguarderà la ricerca di un doppione all'interno di un ciclo. Se però facessimo un tale gioco, cadremmo nelle vecchie situazioni già provate e fallite

da tutti i precedenti studiosi. Infatti, nella storia della ludologia, un simile attacco è già stato ampiamente studiato e poi abbandonato. Il fatto è che la permanenza non era **quantizzata** e, legando numero dopo numero, incappavano più facilmente in una figura di completo allargamento, che si presentava con 4 figure diverse. In un gioco continuo, l'unico rimedio è tagliare dal gioco la figura più vecchia delle 4 perché dovrebbe essere quella che si mette in ritardo. Il problema però non sta nel prolungare il ciclo, bensì nella quantità dei tentativi coinvolti per la realizzazione del doppione. Ancora peggio, un altro gioco si svolgeva sul cosiddetto "**specchio**", dove si va contro a una figura appena uscita, che di solito si compone di 9 termini, oltre i quali si supererebbero i massimi del tavolo. Sono tutti attacchi che, nel caso si presenti una figura contraria, costano molto, proprio per la consecutività e quantità delle puntate necessarie a raggiungere lo scopo. Sappiamo benissimo che la roulette ha la capacità di produrre figure la cui durata oltrepassa, sia le capacità economiche del giocatore, sia i massimali del banco. In conformità a queste considerazioni e tenendo conto della tendenza insita nei cicli logici di 8 colpi, ho cercato un modo per non subire gli effetti di una figura contraria, mantenendo però i benefici sui risultati positivi della tendenza all'interno di un segmento "**quantizzato**" (considerato nel suo insieme) e per un risultato "**discreto**" (considerato sulla maturazione interna di un singolo risultato). Se il ciclo contrario non è evitabile, bisogna che il suo incontro ci costi poco. Certamente non è evitabile nemmeno l'incontro di due o tre cicli contrari consecutivi, ma anche in questo caso l'evento ci deve costare poco. Vedremo come in seguito.

Come si giocano le figure di 2.

Nei giochi a maturazione geometrica capita di dover giocare 1, 2, 3 figure diverse e quindi vediamo i vari casi che si possono presentare, premettendo che qui non si parla di "Paroli" e perciò si cerca di vincere sul completamento della figura allo scopo di minimizzare l'esposizione e, di conseguenza, ottenere l'utile minimo.

1°) Gioco di **una** figura di 2.

Per giocare una sola figura è facile. Basta aspettare il primo termine che servirà di riferimento e, se questo è uguale al colore dell'iniziale della figura che dobbiamo giocare, si gioca il termine finale. Ecco alcuni esempi.

Se si gioca per la figura RN (2), si aspetta che esca un R e poi si gioca a N.

Se si gioca per la figura NN (3), si aspetta che esca un N e poi si gioca a N.

Il procedimento è molto semplice. Se il primo termine di riferimento non è del colore giusto per la figura da giocare, non si gioca per il suo completamento perché uscirà una figura diversa e si aspetterà lo sviluppo successivo del sistema.

2°) Gioco di **due** figure di 2.

Per giocare 2 figure si deve vedere se queste fanno parte di una **coppia** 1-2 o 3-4, oppure se le due figure fanno parte di un **abbinamento** 1-3, 1-4, 2-3 o 2-4.

Nel primo caso (**coppia**) abbiamo le coppie RR e RN, oppure NN e NR. Entrambe le figure delle due coppie iniziano con lo stesso colore e quindi si dovrà puntare subito quel colore all'inserimento del primo termine della figura perché poi non si saprebbe che colore scegliere per ottenere una delle due figure ricercate. In

questo caso diciamo che puntiamo "**l'anticipo**" per il doppiaggio di una figura della coppia.

Coppia 1-2.

R	R	← Gioco subito a R perché poi non saprei cosa giocare. Entrambe le figure vincono.
R	N	Se il primo colpo è vincente non gioco nulla.

Coppia 3-4.

N	N	← Gioco subito a N perché poi non saprei cosa giocare. Entrambe le figure vincono.
N	R	Se il primo colpo è vincente non gioco nulla.

Nel secondo caso (**abbinamento**) abbiamo due figure con l'iniziale diversa RR e NN, oppure RR e NR, oppure RN e NN, oppure RN e NR. Poiché i primi termini di entrambe le figure sono di colore diverso, si aspetterà l'uscita del primo termine e poi si giocherà il colore che forma la figura ricercata. Vediamo di seguito due esempi.

Coppia 1-4.

R	N	Aspetto l'uscita di uno dei due termini e poi gioco la finale..
R	R	← Se prima è uscito R gioco a R. Se prima è uscito N gioco a R.

Coppia 1-3.

R	N	Aspetto l'uscita di uno dei due termini e poi gioco la finale..
R	N	← Se prima è uscito R gioco a R. Se prima è uscito N gioco a N.

3°) <u>Gioco di **tre** figure di 2.</u>

Le tre figure da giocare sono obbligatoriamente costituite da una "**coppia**" che può essere la 1-2 o la 3-4, più una figura singola appartenente all'**abbinamento**.

Le combinazioni possibili sono: 1-2 e 3, oppure 1-2 e 4, oppure 3-4 e 1, oppure 3-4 e 2. Per giocare quindi 3 figure si deve prima di tutto vedere quali delle tre costituiscono la **coppia**, che può essere la 1-2 (iniziante a R) o la 3-4 (iniziante a N) e giocare subito il primo termine della coppia. Se la coppia è la 1-2, si gioca subito a R; se è la 3-4, si gioca subito a N. In caso di vincita non si gioca il secondo colpo della figura perché qualsiasi colore uscirà, formerà una delle due figure della coppia. Se sbagliamo il primo colpo, significa che non si formerà una delle due figure della coppia e quindi giocheremo il colpo successivo per la formazione della figura isolata. Vediamo i quattro esempi possibili.

Figure 1-2-3

R	R	N	← Gioco il primo colpo a R.
R	N	N	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a N per la figura 3.

Figure 1-2-4

R	R	N	← Gioco il primo colpo a R.
R	N	R	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a R per la figura 4.

Figure 3-4-1

N	N	R	← Gioco il primo colpo a N.
N	R	R	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a R per la figura 1.

Figure 3-4-2

N	N	R	← Gioco il primo colpo a N.
N	R	N	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a N per la figura 2.

Il gioco sulle quattro figure di 2 non è possibile perché tutti i colori vincono.

Abbiamo visto cosa e quante sono le figure di 2; la tendenza nella formazione delle 4 figure in un ciclo logico di 8 colpi; il tipo di attacco ottimale per la formazione di un disegno logico dovuto alla Legge del terzo e i modi di puntamento nel caso in cui il gioco si presenti contemporaneamente su più figure. Ora passiamo al sistema vero e proprio.

Descrizione del gioco.

Il gioco consiste nella banale ricerca di un doppione all'interno di un ciclo logico di 8 colpi che forma quattro figure di 2. Secondo la Legge del terzo, su quattro figure ce ne dovrebbero essere due uguali. Lo scopo di questo nuovo gioco è di non cadere nelle fauci di una figura contraria e, se ci cadiamo, venirne fuori con un minimo costo; talvolta anche senza nemmeno un pezzo di perdita. Come è possibile? Con la ricerca delle "**posizioni**" delle figure doppiate nel ciclo precedente e con la "**selezione del colpo**" che ne determina il doppiaggio nel ciclo successivo. Questa selezione del colpo è molto importante perché è l'unico modo per non giocare le figure inizialmente sbagliate (che non doppiano) e per giocare invece l'unico simbolo che, uscendo, le doppia. In questo modo riusciamo a ottenere un risultato tendenziale con un minimo impegno di tentativi e gli effetti sono una minore scalata della montante, anche in caso di persistente negatività.

Manovra finanziaria.

La montante che usiamo è la stessa da me utilizzata in molti precedenti sistemi. Non so se sia la più adatta a questo tipo di attacco. La propongo come puro e semplice esempio, sicuro che sarete voi a giudicare se ce n'è qualcuna di migliore. Può succedere che, raggiunta la sezione della D'Alembert a passo doppio, le vincite non scadano abbastanza ravvicinate fra loro, aumentando sempre più la quantità dell'esposizione. Questo è il difetto della D'Alembert. Gli schemi chiudono, ma l'esposizione aumenta. Anche se in tutta la permanenza non ho trovato questa situazione, non è detto che non si possa trovare con le permanenze future. Da un lato abbiamo degli schemi che al 95% dei casi contengono il doppione; da un altro lato abbiamo delle posizioni che doppiano, chiudendo le coincidenze al massimo al terzo schema successivo, sempre però che quest'ultimo non presenti le 4 figure diverse. Le condizioni di attacco quindi sono buone, ma il punto focale è la montante adatta; anche se negli esempi, e durante tutta la permanenza, non ho passato il quarto termine della Martingala. Questo tipo di montante è così strutturata:

1 2 4 8 | 10 12 14 16 18 20 ecc.

Come si ricorderà, i primi 4 colpi sono in **Martingala** e poi si passa a una **D'Alembert** a passo doppio e cioè a incrementi o diminuzioni doppie del pezzo base. Con questo tipo di progressione il rientro è il doppio di una D'Alembert normale ed è

quindi più facile giungere all'utile, anche senza dover ritornare a quota 1. E' consigliabile non proseguire il saliscendi della D'Alembert una volta raggiunto un utile, anche di un solo pezzo. I primi 4 colpi della Martingala producono un utile in qualsiasi colpo scade la vincita, mentre nella D'Alembert le vincite separate da due perdite aumentano l'esposizione. Se ad esempio siamo a quota 12 e con i ballottaggi, abbiamo ottenuto un utile di 1 pezzo, se proseguiamo con la montante alla sua altezza e perdiamo i prossimi 3 colpi, il risultato è che arriviamo a un'esposizione di 36 pezzi (10+12+14) e, vincendo al quarto colpo successivo, restiamo con 20 pezzi di esposizione. Se invece ritorniamo a quota 1 della Martingala, il quarto colpo produce 1 pezzo di utile con la puntata da 8 e abbiamo la possibilità di stoppare i ballottaggi.

Trattamento dello zero.

Nel caso di "Roulette on line", lo zero non imprigiona la mise ma ce la "**ruba**" letteralmente. Dobbiamo addirittura rifare la puntata con il termine superiore della montante, come se fosse uscita una Chance diversa da quella che abbiamo puntato. Lo zero, quindi, è un colpo definitivamente perso e non ci da nemmeno la possibilità di avanzare con la maturazione dello schema. In questo caso è una tassa talmente grande che ci può mettere in seria difficoltà perché, alla sua uscita, non ci farà più perdere il 50% della puntata, bensì il 100%. Se con una roulette normale il colpo successivo, perdente o liberante, ci fa avanzare in ogni caso nella costruzione del gioco, qui non ci da alcuna indicazione e l'unica cosa da fare è ripuntare nuovamente la Chance con il termine successivo della montante, pagando l'enorme tassa, specialmente nel caso di una sua ripetuta apparizione.

Nel caso di "Roulette terrestre", lo zero mantiene lo scopo per cui è stato inventato. Ci fa perdere il 50% della puntata e ci fa progredire con la maturazione dello schema. La sua tassa (1,388%) costituirà un minor incasso delle vincite che, presupponendo siano costanti nel tempo, manterranno integro il nostro capitale.

Il comportamento in caso di zero è semplice. Se il colpo successivo è vincente, la puntata è liberata e dovrà essere ritirata. Si segna il colore che ha ottenuto il doppione della figura, si completa il ciclo, e si rifà la stessa puntata alla prossima apertura del ciclo seguente. Se il colpo successivo è perdente, la puntata è incamerata dal banco e si dovrà annotare il colore perdente nello schema continuando la partita come se lo zero non fosse neanche uscito.

Passiamo alla descrizione del gioco con una prima partita. Costruiamo il primo ciclo di 8 colpi per le 4 figure di 2 a R/N. Partiamo dal punto di arrivo della permanenza dopo i 13 esempi di cicli visti in precedenza. Già conosciamo il loro esito perché tutte le chiusure sono state raggiunte entro il terzo ciclo dopo quello di riferimento. Cominciamo quindi dalla seconda colonna della permanenza e costruiamo il primo ciclo partendo dai numeri 3 17 31. Questo sarà il riferimento.

Perman. 3 17 | 31 35 | 5 17 | 25 24 |

N°	Fig.	N°	Fig.
3 17	R N		
31 35	N N		
5 17	R N		
25 24	R N		

Il primo ciclo di 8 colpi ha prodotto le 4 figure di cui 3 sono uguali. La prima è stata doppiata dalla terza e la terza è stata doppiata dalla quarta. Abbiamo cerchiato ed evidenziato in rosso le due figure doppiate, mentre le figure doppianti non si cerchiano se non sono a loro volta doppiate da una figura successiva dello stesso ciclo. Ora il ciclo è completo e sul prossimo cercheremo il doppiaggio delle nuove figure che occuperanno la prima e la terza posizione. Ciò significa che in quelle posizioni dovremo prima inserirvi una figura e poi cercheremo la figura che la doppia, ma soltanto fino al completamento del ciclo. Se otteniamo la chiusura, perché la figura si doppia, sarà completato l'inserimento del ciclo senza cercare altre vincite (nel caso vi siano due o tre posizioni da giocare). Se non otteniamo la chiusura per la mancata coincidenza della posizione giocata, sposteremo la ricerca nel ciclo successivo. Si trasporta la posizione non chiusa (o le posizioni) del ciclo precedente assieme alle nuove posizioni (non coincidenti con le precedenti) eventualmente createsi nello schema appena completato. Nel terzo schema, quindi, si ricercheranno le chiusure dei due schemi precedenti. Se uno schema non chiude a causa di un ciclo "**allargato**" (che ha prodotto le 4 figure diverse), si metterà in atto il **prolungamento del ciclo "allargato"** tagliando le figure più vecchie (in cima allo schema) e aggiungendo ulteriori figure in fondo. A questo punto il doppione non potrà tardare e, una volta ottenuto, si useranno queste ultime 4 figure per un nuovo inizio. Cominciamo allora l'inserimento delle nuove figure sul secondo schema.

Perman. 3 17 | 31 35 | 5 17 | 25 24 | 31 15 |

N°	Fig.	N°	Fig.
3 17	R N	31 15	N N
31 35	N N		
5 17	R N		
25 24	R N		

Abbiamo inserito la prima figura NN nella prima posizione. Ora cercheremo di doppiarla perché è coincidente con quella doppiata nel precedente ciclo. Aspetteremo che il primo termine delle prossime figure sia un N per poi puntare sul completamento della figura con un altro N.

Perman. 3 17 | 31 35 | 5 17 | 25 24 | 31 15 | 33 11 |

N°	Fig.	N°	Fig.
3 17	R N	31 15	N N
31 35	N N	33 11	N N
5 17	R N		
25 24	R N		

1_N+ 1

Il 33 ha introdotto il colore N come iniziale della nuova figura e quindi abbiamo giocato 1 pezzo a N, vincendo con il numero 11, che costituisce la finale della figura NN. Abbiamo chiuso il gioco al primo tentativo e quindi completiamo l'inserimento senza più giocare. Non si fanno risalite perché la quantizzazione della permanenza è una garanzia contro eventuali allargamenti di figure. Il gioco si svolge per cicli completi e questa suddivisione ci darà la tendenza del 95% delle partite con almeno un doppione. Completiamo l'inserimento e il nuovo ciclo sarà il riferimento per la partenza della prossima partita.

Perman. | 31 15 | 33 11 | 10 18 | 18 21 |

N°	Fig.	N°	Fig.
31 15	N N		
33 11	N N		
10 18	N R		
18 21	R N		

Abbiamo completato il ciclo e la nuova situazione ci dice di cercare il doppione sulla figura che sarà inserita nella prima posizione del nuovo ciclo, che è coincidente con la prima posizione del ciclo precedente. Iniziamo l'inserimento sul prossimo schema e per la prima figura che sarà inserita, sarà ricercato il doppione. Solo su quella, perché le altre posizioni non contano. Se ci sarà un doppione in un'altra posizione, questo sarà ricercato, assieme alla figura che entrerà nella prima posizione, sulle coincidenti posizioni dello schema successivo.

Perman. | 31 15 | 33 11 | 10 18 | 18 21 | 10 9 | 20 23 |

N°	Fig.
31 15	N N
33 11	N N
10 18	N R
18 21	R N

N°	Fig.
10 9	N R
20 23	N R

1_R+ 1

La prima figura è stata NR. Abbiamo atteso l'iniziale della figura successiva. Essendo un N abbiamo giocato 1 pezzo a R e abbiamo chiuso con il 23. Anche qui completiamo il ciclo inserendo le altre due figure. Questo ciclo sarà il riferimento per il prossimo.

Perman. | 10 9 | 20 23 | 14 33 | 6 8 |

N°	Fig.
10 9	N R
20 23	N R
14 33	R N
6 8	N N

N°	Fig.

Anche con questa nuova situazione dobbiamo doppiare soltanto la prima figura. Aspettiamo che entri e poi tentiamo il suo doppiaggio.

Perman. | 10 9 | 20 23 | 14 33 | 6 8 | 7 32 | 19 3 |

N°	Fig.
10 9	N R
20 23	N R
14 33	R N
6 8	N N

N°	Fig.
7 32	R R
19 3	R R

1_R+ 1

La prima figura inserita è stata RR e quindi abbiamo atteso l'iniziale della seconda. Con il 19 abbiamo inserito l'iniziale R e quindi abbiamo puntato a R per la formazione della figura RR. Con il 3 abbiamo chiuso la partita. Completiamo il ciclo e proseguiamo fino alla chiusura sul prossimo.

Perman. | 7 32 | 19 3 | 18 19 | 0 28 19 | 26 29 | 26 31 | 6 31 | 19 24 |

N°	Fig.	N°	Fig.	
7 32	R R	26 29	N N	
19 3	R R	26 31	N N	1_N+ 1
18 19	R R	6 31	N N	
28 19	N R	19 24	R N	

Anche questa partita è stata vincente al primo colpo con il 31 che ha completato la figura NN. La terza figura ha poi doppiato la seconda posizione. Nella prossima partita dovremo doppiare le prime due posizioni e incontreremo un ciclo con le 4 figure diverse e quindi non ci saranno doppiaggi di figura. Vediamo quanto ci costerà questa negativa.

Perman. | 26 29 | 26 31 | 6 31 | 19 24 | 35 2 | 6 21 |

N°	Fig.	N°	Fig.	
26 29	N N	35 2	N N	
26 31	N N	6 21	N R	1_N -
6 31	N N			
19 24	R N			

Con il 21 abbiamo sbagliato la figura NN e ora ci troviamo a dover doppiare le due figure NN e NR perché entrambe sono in gioco. Si tratta di una "**coppia**" e perciò dobbiamo fare l'anticipo giocando a N. Infatti, se il primo termine della prossima figura è N, si doppierà per forza una delle due figure con qualunque colore poi uscirà.

Perman. | 26 29 | 26 31 | 6 31 | 19 24 | 35 2 | 6 21 | 3 13 |

N°	Fig.	N°	Fig.	
26 29	N N	35 2	N N	
26 31	N N	6 21	N R	1_N -
6 31	N N	3 13	R N	2_N -
19 24	R N			

Con il 3 R abbiamo sbagliato l'iniziale a N e quindi non abbiamo giocato il secondo colpo perché sarebbe uscita una figura diversa delle due da doppiare. Ora possiamo ritentare l'anticipo a N in quarta posizione per il doppiaggio di una figura della coppia NN o NR.

Perman. | 26 29 | 26 31 | 6 31 | 19 24 | 35 2 | 6 21 | 3 13 | 1 19 |

N°	Fig.	N°	Fig.	
26 29	N N	35 2	N N	
26 31	N N	6 21	N R	1_N -
6 31	N N	3 13	R N	2_N -
19 24	R N	1 19	R R	4_N -

Il numero 1 è del colore sbagliato e perciò abbiamo completato la figura con il 19. questo è stato un ciclo "**allargato**" che ha prodotto 4 figure diverse e quindi non c'è stato alcun doppiaggio. L'evento ci è costato soltanto i primi 3 termini della montante e cioè 7 pezzi. Se avessimo fatto un gioco continuo sulla ripetizione di figura ci sarebbe costato un colpo in più. A questo punto mettiamo in atto il **prolungamento del ciclo allargato** eliminando dal gioco la prima posizione NN. Ora le tre posizioni sono tutte giocabili, anche se non tutte coincidenti con il ciclo precedente. Abbiamo subìto una negativa e ora non possiamo rischiare che il doppiaggio avvenga in una posizione non giocabile per mancata coincidenza con il ciclo precedente. Le tre ultime figure diventano giocabili e ora l'unica figura che ci può far perdere è la prima entrata e ora eliminata. Abbiamo la coppia RN RR e l'isolata NR. Faremo l'anticipo a R per la coppia e, perdendo, punteremo la finale a R per la figura isolata NR.

Perman. | 26 29 | 26 31 | 6 31 | 19 24 | 35 2 | 6 21 | 3 13 | 1 19 | 19 27 |

N°	Fig.	N°	Fig.	
26 29	N N	35 2	~~N~~ ~~N~~	
26 31	N N	6 21	N R	1_N -
6 31	N N	3 13	R N	2_N -
19 24	R N	1 19	R R	4_N -
		19 27	R R	8_R + 1

Con il 19 abbiamo preso l'anticipo per la coppia chiudendo la piccola negativa, che però avrebbe potuto diventare più importante se, seguita da altri cicli allargati, non avessimo fatto il prolungamento del ciclo. Ora riportiamo in un nuovo ciclo le ultime 4 figure per un nuovo inizio. La giocabilità sarà in terza posizione.

Perman. 6 21 | 3 13 | 1 19 | 19 27 | 16 7 | 8 11 | 17 26 | 28 36 |

N°	Fig.	N°	Fig.
6 21	N R	16 7	R R
3 13	R N	8 11	N N
1 19	R R	17 26	N N
19 27	R R	28 36	N R

1_N -

La terza figura ha doppiato la seconda che però non era in gioco. L'iniziale della quarta era giusta per il doppiaggio della terza, ma la finale è stata sbagliata. Ora le posizioni giocabili sono la seconda e la terza.

Perman. 6 21 | 3 13 | 1 19 | 19 27 | 16 7 | 8 11 | 17 26 | 28 36 | 32 13 | 16 19 | 32 19 | 18 15 |

N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.
6 21	N R	16 7	R R	32 13	R N
3 13	R N	8 11	N N	16 19	R R
1 19	R R	17 26	N N	32 19	R R
19 27	R R	28 36	N R	18 15	R N

1_N - 2_R + 1

La terza figura ha doppiato la seconda posizione ottenendo la chiusura del gioco con il pezzo di utile. La quarta figura ha poi doppiato la prima posizione che entra in gioco al prossimo ciclo con la posizione seconda. Penso che il gioco sia chiaro e non ci resta di vedere qualche altra partita un po' più articolata.

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

N°	Fig.	N°	Fig.
19 27	R R	28 36	N R
16 7	R R	32 13	R N
8 11	N N	16 19	R R
17 26	N N	32 19	R R

1_R + 1

La seconda figura è iniziata con il 32 R e, non essendo del colore giusto per il doppiaggio della prima, non abbiamo giocato la finale. Anche il 16 non è stato del colore giusto e quindi non abbiamo giocato. Il 32 era il colore giusto per la terza figura (RR) e quindi abbiamo giocato la finale vincendo con il 19 che ha doppiato la posizione. La nuova situazione cerca il doppiaggio della terza posizione.

Perman. | 28 36 | 32 13 | 16 19 | 32 19 | 18 15 | 22 13 | 2 14 | 7 10 |

N°	Fig.
28 36	N R
32 13	R N
16 19	R R
32 19	R R

N°	Fig.
18 15	R N
22 13	N N
2 14	N R
7 10	R N

Abbiamo inserito le prime due figure che non erano da doppiare perché non sono cerchiate nel precedente schema. La terza era la doppiabile ma con la quarta non abbiamo giocato perché l'iniziale era diversa. Abbiamo completato un ciclo e pur non centrando il doppiaggio non abbiamo speso un pezzo perché non abbiamo potuto puntare. La ragione è che la quarta figura non era dell'iniziale giusta per il doppiaggio della terza. L'ultima figura però ha doppiato la prima e ora la ricerca va fatta sulle posizioni prima e terza del prossimo ciclo.

Abbiamo incontrato un ciclo dove non abbiamo ottenuto il risultato che ci eravamo prefissati, ma il fatto negativo non ci è costato nulla. Il risultato prefissato è la ricerca di un doppione posto nella stessa posizione del precedente ciclo ed è un risultato "**discreto**"; cioè considerato per una parte del suo insieme e non in tutti i suoi singoli componenti. E' per questo che il fallimento di una ricerca "discreta" può non costarci nulla.

Perman. | 28 36 | 32 13 | 16 19 | 32 19 | 18 15 | 22 13 | 2 14 | 7 10 | 27 22 | 30 30 | 32 21 0 | 33 11 |

N°	Fig.
28 36	N R
32 13	R N
16 19	R R
32 19	R R

N°	Fig.
18 15	R N
22 13	N N
2 14	N R
7 10	R N

N°	Fig.	
27 22	R N	
30 30	R R	1_N -
32 21	R R	2_N -
33 11	N N	4_R -

La prima figura è stata RN. Dopo il 30 abbiamo giocato a N e abbiamo perso con la ripetizione del 30. Dopo il 32 abbiamo giocato nuovamente a N e abbiamo perso con il 21. A questo punto le figure doppiabili erano le due della **coppia** RN e

RR e perciò abbiamo fatto l'anticipo a R sulla quarta figura. E' uscito lo zero e con il successivo 33 il croupier ha incamerato la puntata. Abbiamo completato il ciclo inserendo la finale della figura e ora passiamo a quello successivo, ricercando il doppiaggio sulle tre posizioni perché in questo ciclo si è doppiata anche la figura della seconda posizione, che ora diventa giocabile assieme alle altre due.

Perman. | 28 36 | 32 13 | 16 19 | 32 19 | 18 15 | 22 13 | 2 14 | 7 10 | 27 22 | 30 30 | 32 21 0 | 33 11 | 9 0 20 | 36 17 |

N°	Fig.
28	N
36	R
32	R
13	N
16	R
19	R
32	R
19	R

N°	Fig.
18	R
15	N
22	N
13	N
2	N
14	R
7	R
10	N

N°	Fig.	
27	R	
22	N	
30	R	1_N -
30	R	
32	R	2_N -
21	R	
33	N	4_R -
11	N	

N°	Fig.	
9	R	
20	N	
36	R	8_N + 1
17	N	

La prima figura inserita è stata RN. Dopo il 36 abbiamo giocato a N e con il 17 abbiamo vinto con il doppiaggio della prima posizione.

In questo caso sono stati necessari 3 cicli per doppiare una delle 3 posizioni doppiabili, ma la cosa non ci ha preoccupato più di tanto perché la vincita è scaduta alla quarta puntata della Martingala. Anche in questo caso la ricerca "**discreta**" di un risultato ha compiuto il suo dovere. Siamo arrivati a giocare sul terzo ciclo dove erano aperte le tre posizioni possibili. In questo caso si perde soltanto se si presentano le 4 figure diverse e, in ogni caso, non subiremmo una significativa esposizione perché a questo punto metteremmo in atto il prolungamento del ciclo incassando con molta probabilità entro pochi colpi..

Completiamo il ciclo e iniziamo la prossima partita.

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

N°	Fig.
9	R
20	N
36	R
17	N
33	N
19	R
10	N
26	N

N°	Fig.	
18	R	
10	N	
20	N	
25	R	
28	N	
24	N	
18	R	
14	R	1_N -

Al completamento del primo ciclo c'era da giocare la figura che sarebbe entrata nella prima posizione del nuovo ciclo. I numeri 18 e 10 hanno formato la figura RN e solo questa sarà ricercata in questo schema. Il 20 non era dell'iniziale giusta e quindi non si è giocato per la finale della figura. Anche la terza figura non era dell'iniziale giusta e quindi non abbiamo giocato. La quarta figura è iniziata con un R e quindi

abbiamo giocato 1 pezzo a N per la figura RN. Il 14 ha sbagliato la figura. Il ciclo ha formato le 4 figure diverse e, logicamente, non c'è stata vincita, ma nemmeno esposizione perché abbiamo giocato solo una volta. Ora mettiamo in atto il prolungamento del ciclo eliminando la figura della prima posizione e cercando il doppiaggio di una delle tre figure che restano. Le tre figure sono formate da una coppia NN NR e da una isolata RR. Facciamo l'anticipo a N e, se sbagliamo, giochiamo la finale a R per il doppiaggio dell'isolata.

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

N°	Fig.	N°	Fig.	
9 20	R N	18 10	~~R~~ ~~N~~	
36 17	R N	20 25	N R	
33 19	N R	28 24	N N	
10 26	N N	18 14	R R	1_N -
		34 23	R R	2_N - 4_R + 1

Abbiamo sbagliato l'anticipo ma vinto sulla finale. Anche questa volta non abbiamo superato il quarto colpo della Martingala, vincendo al terzo. Prendiamo le ultime 4 figure e costruiamo una nuova partenza.

Perman. | 20 25 | 28 24 | 18 14 | 34 23 | 11 29 | 7 24 | 27 15 | 8 3 |

N°	Fig.	N°	Fig.
20 25	N R	11 29	N N
28 24	N N	7 24	R N
18 14	R R	27 15	R N
34 23	R R	8 3	N R

Nel secondo ciclo non abbiamo giocato perché l'iniziale della quarta figura non era giusta. Abbiamo però doppiato la seconda posizione e ora nel nuovo ciclo cercheremo il doppiaggio delle posizioni seconda e terza.

Perman. | 20 25 | 28 24 | 18 14 | 34 23 | 11 29 | 7 24 | 27 15 | 8 3 | 25 28 | 13 12 | 31 1 |

N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.
20	N	11	N	25	R
25	R	29	N	28	N
28	N	7	R	13	N
24	N	24	N	12	R
18	R	27	R	31	N
14	R	15	N	1	R
34	R	8	N		
23	R	3	R		

1_R + 1

La terza figura ha doppiato la seconda posizione con la finale R. In tutte le partite non abbiamo superato gli 8 pezzi di puntata della Martingala.

Conclusioni.

Credo che a questo punto il gioco sia chiaro. Si ricerca il doppiaggio delle figure che si trovano nella posizione coincidente con un doppiaggio dei precedenti schemi. Alla prima coincidenza la partita è finita. Si completa il ciclo degli 8 colpi e si ricercano le nuove coincidenze su un successivo schema, o ciclo.

Dovrebbe essere un gioco che porta sempre all'utile**;** almeno da quanto visto nelle sperimentazioni e nel gioco reale. Qualcuno lo definirà un gioco lungo e poco redditizio. Si sa fare di meglio? Se l'importante è vincere con un rischio moderato e in ogni caso superabile, questo gioco ne possiede le caratteristiche. Certo ciò che può succedere nel futuro non lo sappiamo e bisognerebbe che qualcuno testasse il gioco su qualche centinaio di migliaia di boules. Abbiamo eliminato la possibilità per la roulette di produrre una successione continua di 3-4-5 "**cicli allargati**", che costituivano il vero pericolo per questo gioco, con il "prolungamento" del ciclo fino alla produzione del doppione. Ora l'unico pericolo è rappresentato dalla produzione continua della terzultima posizione in un ciclo "allargato" e cioè che ha inizialmente prodotto le 4 figure diverse. La cosa è possibile, ma non penso possa durare a lungo.

In conclusione, abbiamo il **95%** dei cicli che contengono il doppione. Abbiamo una ricerca "**discreta**" sulle coincidenze dei doppioni di ogni ciclo. Abbiamo la possibilità di sostenere delle negative con un costo inferiore a una classica ricerca del doppione. Abbiamo il prolungamento di un ciclo "**allargato**" per forzare una vincita che altrimenti non sarebbe avvenuta. Abbiamo eliminato la possibilità di subire gli effetti di 3-4-5 cicli allargati consecutivi. Credo proprio che così strutturato, il gioco sia molto stabile e che dia una buona sicurezza nei risultati.

Il gioco può essere praticato anche in internet sul P/M dove si possono puntare le 3 sestine a pezzi inferiori ed avere quindi un range superiore.

NINO ZANTIFLORE