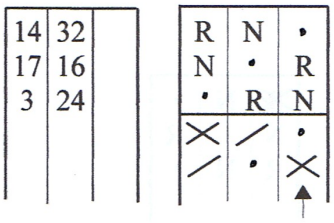
C. S. A MODALITA' 3

IL TAPPABUCHI DOPPIO

(CON RIPETIZIONE DI PUNTATA PERDENTE)

Nel precedente inserto abbiamo visto il sistema del "**tappabuchi semplice**", dove ogni gruppo di tre numeri (figura di 3) è inserito nella **forma** di una sola **linea** sotto lo "**Schema della chance**". La chiusura del gioco avviene ricercando la barra sotto il vuoto che si trova nella riga soprastante.



L'eventuale negativa, che si manifesta con l'apparizione ripetuta di una delle coppie di figure (viste in precedenza), è subita dal giocatore soltanto a cominciare dalla **linea** successiva a quella dove appare il vuoto. Essendo, infatti, la prima **forma** quella che stabilisce dove si trova il vuoto, la prima figura non è mai giocata e, quindi, i primi tre colpi sono di "franchigia". I successivi inserimenti, però, producono il gioco reale e ogni tre colpi, due sono realmente giocati. Ora, supponendo di trovare la ripetizione continua di una coppia delle famose figure per sei volte (18 numeri), i nostri colpi perdenti saranno dieci perché tre costituiscono la figura di riferimento (e quindi non giocata) e dieci sono i colpi effettivamente giocati per l'inserimento delle restanti cinque figure (due colpi su tre per inserimento di figura).

Per limitare i danni, dovuti a questa eventualità, proviamo a inserire nel gioco un accorgimento utilizzato nei sistemi pubblicati nel corso del 2009 nel sito LaRoulette.it. Vediamo di che si tratta.

Ripetizione della puntata perdente. A ogni inserimento di "figura di 3" nello schema della Chance (inserimenti fatti per passate) due colpi sono giocati mentre un terzo no perché corrisponde alla posizione neutra. L'accorgimento consiste nel ripetere la puntata precedente, se questa è stata perdente, in corrispondenza del colpo neutro e cioè quando per il gioco base non si dovrebbe puntare nulla. Naturalmente la mise sarà quella del termine successivo della montante.

Inserimento doppio. A differenza del precedente gioco, qui inseriremo due figure per **forma**. In questo modo, il più delle volte, non avremo più il riferimento del precedente vuoto nella forma soprastante, ma ci costruiremo il vuoto da riempire nella forma corrente. Qualora dopo l'inserimento di due figure restasse il vuoto in una forma, questo sarà immediatamente attaccato nella corrispondente posizione della forma sottostante. In questo caso, in quella forma, si cercheranno due vincite: una per

chiudere il vuoto della forma soprastante e uno per chiudere il vuoto della forma corrente. Questo tipo d'inserimento (doppio) è anche il preludio a un successivo gioco che vedremo in un prossimo inserto. Il risultato di questo inserimento doppio è che avremo sei barre in ogni **forma**, le quali si potranno disporre in vario modo secondo la composizione delle due figure inserite. Il più delle volte non ci saranno vuoti. Ci saranno solo nel caso in cui le due figure inserite facciano parte di una delle coppie esposte nel precedente inserto.

Ecco due casi d'inserimento.

14	32	R	N	•
17	16	N	•	R
3	24	•	R	N
14 17 3 | 32 16 24		X	/	X

29	32	R	N	•
23	20	N	•	R
27	10	•	R	N
29 23 27 | 32 20 10		X	X	X

<u>Permanenza quantizzata.</u> Le vincite possono avvenire anche alla prima passata con l'inserimento della prima figura (nei casi di RRR e NNN). In questo caso la tentazione di risalire per risparmiare tempo è controproducente. Se si usasse questa tecnica, s'incontrerebbero con maggior facilità le negative accennate in precedenza perché si creerebbe una maggiore consecutività nella distribuzione delle figure. E' meglio quantizzare la permanenza a blocchi di 6 numeri. Questo non eliminerà il problema, ma di certo lo limiterà nel tempo. Consiglio quindi di completare a vuoto l'inserimento delle due figure dopo aver ottenuto la vincita. Ciò deve essere fatto in qualsiasi punto ci si trovi nell'inserimento; anche al terzo colpo della prima figura.

<u>Trattamento dello zero.</u> All'uscita dello zero ognuno può regolarsi come meglio preferisce. Personalmente mi comporto in questo modo. Se il colpo successivo è perdente e quindi la mise non è liberata ma persa, prendo nota del colore e nulla cambia per il gioco. Se è vincente e quindi libera la mise, prendo nota del colore, ritiro la mise liberata e chiudo la partita, ripuntando la stessa mise alla prossima puntata.

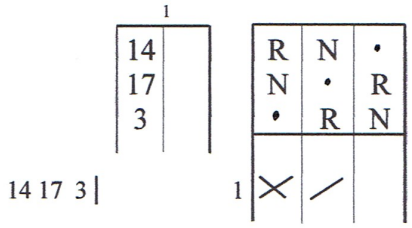
<u>Manovra finanziaria.</u> Anche per questo gioco utilizzeremo una montante "**Martingala**" per i primi 4 colpi + "**D'Alembert a incremento doppio**" per i colpi successivi.

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

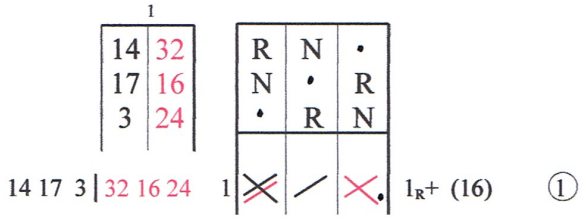
Personalmente scelgo questo tipo di montante, ma se ce ne sono di migliori tanto meglio. Come avrete capito, i miei studi non si sono mai soffermati in questo settore anche se l'argomento non è di minore importanza del gioco base.

IL TAPPABUCHI DOPPIO

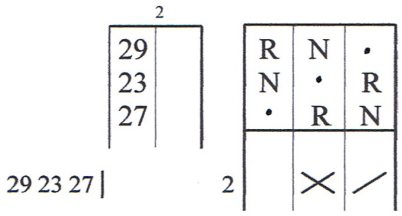
Vediamo ora un esempio di gioco con la solita permanenza. Le prime partite saranno esposte singolarmente per vederne il meccanismo.



Abbiamo inserito la prima figura nella **forma** della prima **linea** e il vuoto si è presentato in terza colonna. Ora procediamo all'inserimento della seconda figura sempre nella stessa **prima forma**. Il primo colpo non sarà giocato perché coincide con la posizione neutra, mentre giocheremo il secondo a R e, se sarà perdente, giocheremo N al terzo. I nuovi numeri e le nuove barre sono segnati in rosso per evidenziare la seconda passata.



Al secondo colpo esce il 16 e vinciamo. Completiamo l'inserimento tirando a vuoto il sesto colpo. La partita è conclusa e ora passiamo in **seconda linea** per la prossima.



L'inserimento della prima figura lascia il vuoto in prima colonna. Attacchiamo subito giocando un pezzo a R e, perdendo, giocheremo 2 pezzi a N in seconda riga. Nel caso anche questo colpo sia perdente, metteremo in campo la "**ripetizione di puntata perdente**" puntando 4 pezzi, sempre a N, in terza riga. Ripetiamo cioè la puntata in occasione del punto neutro. Naturalmente la mise sarà alla quota superiore nella scalata della montante.

	2						
	29	32		R	N	•	
	23	20		N	•	R	
	27	10		•	R	N	
29 23 27	32 20 10	2					1_R+ (32) ①

Con il 32 vinciamo al primo colpo. Completiamo l'inserimento della seconda figura. Facciamo un'ultima partita separata.

	3					
	17		R	N	•	
	30		N	•	R	
	28		•	R	N	
17 30 28		3				

Abbiamo inserito la prima figura nella terza forma. Il vuoto si è presentato in prima colonna. Con il nuovo inserimento giocheremo il primo colpo a R. In caso di perdita giocheremo il secondo colpo a N e, in caso di perdita, faremo la ripetizione di puntata, ancora a N, al terzo colpo.

	3						
	17	13	R	N	•		
	30	23	N	•	R		
	28	6	•	R	N		
17 30 28	13 23 6	3	•				1_R- (13) 2_N- (23) Rip.4_N+ (6) ①

Con il 13 e il 23 perdiamo i primi due colpi. Con il 6 vinciamo la ripetizione di puntata perdente. Pur non avendo ottenuto la chiusura con il gioco base, abbiamo interrotto la negativa con questa puntata estranea al gioco. Certo l'esito di questo accorgimento non può essere sempre positivo, ma almeno crea una possibilità di difesa per quei casi in cui si instaura una negatività dovuta al presentarsi ripetuto di una di quelle famose coppie di figure. L'esempio appena visto ne è un tipico caso. Se la figura appena uscita per due volte dovesse ripetersi ulteriormente, anche alternata con la sua compagna (NRR), non avremmo alcuna possibilità di difesa e subiremmo una fatale conclusione: una forte esposizione senza limiti di stop.

A questo punto l'inserimento delle due figure nella terza forma ha lasciato una posizione vuota nella prima colonna. Sarà attaccata subito con l'inserimento delle prossime due figure nella **forma** della quarta **linea**. In questo caso la quarta forma può ottenere due vincite: una per la chiusura delle terza forma (soprastante) e una per la forma che si completerà con l'inserimento delle due nuove figure. Spero che il gioco sia chiaro. Proseguiamo ora con l'esemplificazione senza interruzioni per una giornata di lavoro. I numeri sono evidenziati con il loro colore mentre le barre vincenti sono evidenziate in rosso.

4		5		6		7		8		9		10	
3	8	21	10	21	13	4	1	10	17	33	32	34	23
28	27	0 25	30	34	7	34	11	0 33	28	7	27	9	18
9	9	30	31	16	24	13	18	32	16	13	22	9	32

		R N •	N • R	• R N	
3 28 9 | 8 27 9	4	X	X	/	1_R+ (3) (1) 1_R+ (27) (1)
21 0 25 30 | 10 30 31	5	/	X	X	1_R+ (30) (1)
21 34 16 | 13 7 24	6	/	X	X	1_R+ (16) (1)
4 34 13 | 1 11 18	7	X	X	X	1_R+ (1) (1)
10 0 33 32 | 17 28 16	8	X	X	•	1_N- (32) Rip:2_N+ (17) (1) 1_R- (28) 2_N- (16)
33 7 13 | 32 27 22	9	/	/	X	Rip.4_N+ (33) (1) 1_R+ (7) (1) 1_R+ (32) (1)
34 9 9 | 23 18 32	10	X	X	X	1_R+ (9) (1)

In ottava linea abbiamo inserito due figure uguali (NNR) e, naturalmente ,è rimasto il vuoto in terza colonna. L'esposizione è stata recuperata in nona linea con una ripetizione di puntata perdente fatta al primo colpo, in corrispondenza della posizione neutra, con il 33.

Portiamo a termine la giornata proseguendo con la partita fino a 110 numeri

11		12		13		14		15		16		17		18
27	31	18	34	14	15	24	3	10	23	6	7	33	33	30
36	20	1	30	12	6	30	36	18	0 18	5	3	21	12	0 30
19	0 27	4	23	11	22	10	5	6	33	17	21	17	14	3

		R N •	N • R	• R N	
27 36 19 | 31 20 0 27	11	X	X	/	1_R+ (19) (1)
18 1 4 | 34 30 23	12	X	/	X	1_R- (4) 2_N- (34) Rip:4_N- (30) 8_R+ (23) (1)
14 12 11 | 15 6 22	13	X	/	X	1_R- (11) 2_N+ (15) (1)
24 30 10 | 3 36 5	14	/	X	X	1_R+ (3) (1)
10 18 6 | 23 0 18 33	15	/	/	X	1_R+ (23) (1)
6 5 17 | 7 3 21	16	/	X	X	1_R+ (7) (1)
33 21 17 | 33 12 14	17	•	X	X	1_R-(33) 2_N-(12) Rip.4_N-(14)
30 0 30 3 |	18	/	/	/	8_R+ (30) (1) 1_R+ (3) (1)

Abbiamo portato a termine una giornata di 110 numeri con un utile di 21 pezzi. La massima esposizione è stata di 15 pezzi. Non sempre la "**Ripetizione di puntata perdente**" è stata producente; alcune volte ha contribuito ad aumentare l'esposizione. Tuttavia il suo scopo è quello di limitare un'eventuale apparizione continuata delle famose coppie di figure. Se questa eventualità non avviene, quella singola perdita, dovuta al fallimento della ripetizione di puntata perdente, non ci causerà danni significativi perché sarà recuperata dal gioco base. Ecco che l'accorgimento che abbiamo messo in atto per questo gioco si manifesta come un'assicurazione e, come tale, dobbiamo pagarne il costo.

Siamo arrivati alla fine di questo gioco chiamato "**il tappabuchi**" (scusate, ma come nome non ho trovato di meglio) la cui eseguibilità sembra un po' difficile. In realtà non lo è. Basterà impratichirsi con un po' di prove a tavolino e, soprattutto, fare attenzione alle coincidenze della permanenza con i simboli nelle **righe** dello **Schema della Chance**. Gli inserimenti avvengono a passate e quindi bisogna sempre sapere a

che punto si è della passata: al primo, al secondo, o al terzo colpo. Da ciò dipende la corretta apposizione della barra nelle **forme** che determinano le configurazioni da giocare.

Con il prossimo inserto vedremo un'altra applicazione su questo schema: la ricerca del "**Terzo Perfetto**".

NINO ZANTIFLORE