TERZINE
Legge del terzo sovrapposta su due cicli da 1,5. IL TERZO DOPPIONE UNITO

Alla fine degli anni '70, io e il mio gruppo di studio sulla roulette, prendemmo in considerazione la possibilità di ottenere dei risultati dallo sviluppo di tre cicli chiusi sulle terzine; cicli di 12 colpi l'uno per un totale di 36 colpi. Il ragionamento che ne scaturì era che, in base alla Legge del terzo, in 36 colpi di roulette le terzine non potevano creare un perfetto equilibrio uscendo 3 volte ciascuna. Qualche terzina doveva per forza uscire 3-4-5 volte, perché il contrario sarebbe equivalso a una presenza di tutti i numeri in 36 colpi di roulette. Da questo ragionamento nacque il sistema "LA CRESTA DELL'ONDA" pubblicato nel mio primo libro "LA FINE DELL'AZZARDO" edito nel 1986.

In questi ultimi tempi sono stato interpellato a dire la mia su un gioco che, basandosi su ciò che è avvenuto in un certo numero di colpi precedenti, attacca, per un altro numero di colpi, una quantità di terzine che va da 7 a 9. Credo che questa soluzione di gioco abbia preso spunto da un sistema, peraltro non rivelato, di certi "fratelli Gambling". Poiché la meccanica del gioco è molto simile alla "CRESTA DELL'ONDA", mi è ritornato alla mente un sistema in auge nel nostro gruppo negli anni '80 e poi, non so perché, abbandonato, senz'altro a favore di qualcosa di meglio, che a quel tempo accadeva un giorno sì e l'altro pure.

Credo che la ragione principale di quell'abbandono sia stata la quantità delle terzine che si dovevano mettere in campo fin dall'inizio del gioco. La nostra mentalità, infatti, era rivolta a un gioco che iniziasse sempre con **una** terzina. Poi ci si poteva allargare su più terzine, ma almeno vi era la possibilità di vincere con il minimo impegno, ottenendo un rapporto "pezzi puntati-pezzi incassati" che fosse più remunerativo di un inizio con più terzine in gioco contemporaneamente.

Oggi riprendo in mano quel gioco, per la verità un po' modificato, e lo sottopongo all'attenzione di quei sistemisti che mi hanno chiesto il parere sull'altro. Forse può essere migliorabile, comunque ora l'ho pensato così.

Un ciclo chiuso sulle terzine equivale a 12 colpi di roulette e la media tendenziale stabilisce che vi saranno 8 terzine presenti e 4 mancanti. I colpi delle 4 terzine mancanti saranno andati a doppiare delle terzine già uscite una prima volta. Questo è quanto ci dice la "**Legge del terzo**" applicata alle terzine. Se preso a se stante, però, il singolo ciclo può non rispettare la Legge del terzo e produrre deviazioni dalla tendenza fino ad arrivare a forti allargamenti o forti calori. Ciò

dipende dal fatto che le terzine sono costituite da tre numeri e quindi il singolo colpo non ha una scelta unica come con i pieni ma può influenzare più volte la stessa terzina, pur mantenendo la regolarità tendenziale sui pieni. Questa discrepanza da alla roulette la possibilità di produrre risultati incerti e su cui non possiamo fare molto affidamento, se non ricorrendo a stratagemmi che modificano il risultato e che possiamo concretizzare aumentando il numero dei cicli o la quantità dei colpi del singolo ciclo. Dobbiamo cioè ricorrere alle cosiddette "**moltiplicazioni degli eventi**". Per ovviare a questi possibili scostamenti della media tendenziale sul singolo ciclo, ho pensato di aumentare il ciclo chiuso sulle terzine portandolo da 12 a 18 colpi (1,5 cicli). Con questo prolungamento potremo ottenere con maggior facilità la formazione delle particolari configurazioni che cercheremo.

Descrizione del gioco.

Il gioco si compone di due momenti o **fasi**.

1°) La prima fase consiste nella ricerca e formazione di una **condizione ottimale** per poter poi attaccare il completamento di un disegno, che abbia una probabilità statistica di presentarsi.

2°) La seconda fase è la continuazione della prima, con il gioco a tappeto, per il completamento del disegno statisticamente probabile.

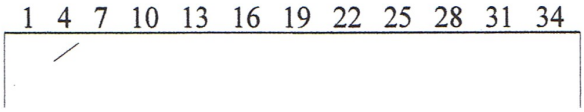
Prima fase.

La prima fase si compone di 18 colpi con i quali s'inseriscono nell'apposito schema tutte le terzine che usciranno, ma con un'unica condizione: non ci dovranno essere 3 terzine contigue doppiate. Due ci potranno essere, ma tre no. Se durante la costruzione di questa prima fase si presentassero tre terzine doppiate contigue, si eliminerebbero alcuni colpi dalla cima della permanenza e si tirerebbero colpi nuovi finché non si presenta la condizione richiesta: l'assenza di tre terzine doppiate unite. Questa procedura è facilmente eseguibile perché basterà reinserire a ritroso i numeri della permanenza fino all'apparizione della terzina che forma la terna delle doppiate, **escludendola**. Poi si riprenderà a inserire i successivi numeri fino a ottenere la configurazione richiesta. Vediamo un esempio di come si costruisce la prima fase dello schema. Cominciamo a inserire le terzine che escono dalla permanenza. Come ho già più volte ribadito, chiameremo le terzine con il primo numero che le compone evitando di fare il doppio passaggio di chiamarle con i numeri dall'1 al 12. I loro nomi saranno quindi:

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

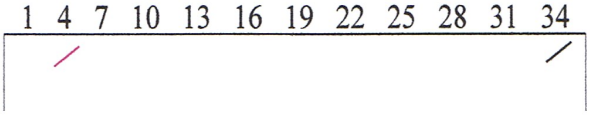
L'esempio parte dalla metà della prima colonna della nostra solita permanenza. Ho saltato i primi numeri perché avrebbero costruito la prima fase di ogni partita con delle condizioni ottimali immediate, senza cioè ricorrere ai tentativi su accennati.

Perman. 4



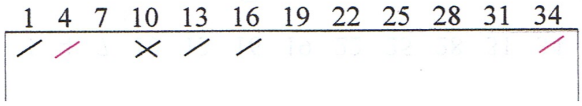
E' uscito il 4 e perciò abbiamo inserito una barra sotto la relativa terzina.

Perman. 4 34



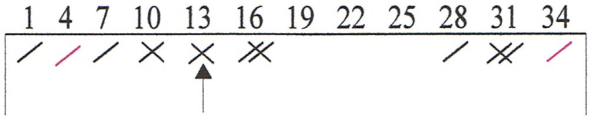
Abbiamo inserito la barra anche sotto il 34 e così faremo di seguito fino al primo doppiaggio.

Perman. 4 34 13 1 11 18 10



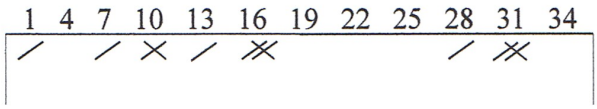
Con il 10 abbiamo doppiato la relativa terzina e quindi abbiamo posto una barra contraria sulla precedente. Ora andiamo avanti con gli inserimenti e vediamo se entro i 18 colpi riusciremo ad ottenere la configurazione ottimale.

Perman. 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13



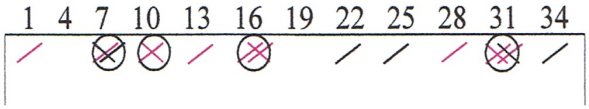
Abbiamo inserito 15 terzine aggiungendo una barra sotto di ognuna di esse. Con il 13 abbiamo completato 3 doppioni uniti e quindi la costruzione di questa prima fase non è valida. Dobbiamo risalire nella permanenza e arrivare alla costruzione di una nuova partenza che non contenga i tre doppioni uniti. Prendiamo a ritroso i numeri fino all'eliminazione della terna di doppioni orizzontalmente unita. Ciò avviene interrompendo la rilevazione a cominciare da quella terzina che la realizza.

Perman. 4 34 13 | 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13



Risalendo a ritroso abbiamo eliminato tutti i numeri precedenti il primo 13 (dove c'è la separazione) e ora completiamo i 18 inserimenti con nuovi numeri, che però non dovranno riformare i tre doppioni uniti. In caso contrario ripeteremo l'operazione di eliminazione.

Perman. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9



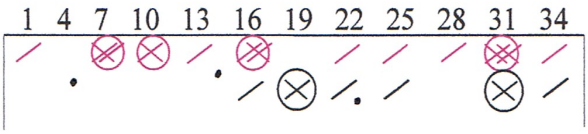
Con l'immissione delle nuove terzine abbiamo ottenuto la configurazione ottimale per il gioco e con ciò abbiamo completato la prima fase di 18 numeri. Nello schema non c'è la presenza di 3 doppioni (evidenziati con un cerchio) uniti orizzontalmente. Questo procedimento deve essere fatto a ogni chiusura di partita. Si deve risalire nella permanenza rilevando e inserendo le terzine fino a quella che, se inserita, formerebbe il terzo doppione unito, **escludendola**. Si tratta quindi di un gioco continuato, che però deve contenere una configurazione ottimale nella sua prima fase. Se ciò non accade, si deve eliminare la chiusura dei tre doppioni uniti e tirare numeri nuovi fino a ottenere quella configurazione. Nello schema sopra riportato, i doppioni (che possono anche essere tripli, quadrupli ecc.) sono evidenziati con dei cerchi in modo da visualizzare bene la loro posizione e, come potete vedere, ora lo schema non contiene filotti con tre cerchi orizzontalmente uniti.

Seconda fase.

La seconda fase è quella dell'attacco. In questa fase cercheremo la vincita su quelle posizioni che, con un nuovo doppione, andranno a formare il terzo cerchio unito e, inoltre, tutti gli allunghi possibili nelle due righe considerate come un **unico blocco** di rilevazione. Riprendendo lo schema precedente, le posizioni che al momento sono giocabili sono evidenziate con un puntino. L'inserimento dei prossimi 18 colpi potrà determinare l'apertura di nuove posizioni da mettere in gioco, sempre con lo scopo di formare la terna unita o l'allungo di doppioni fra le due righe che sono quindi considerate come un tutt'uno.

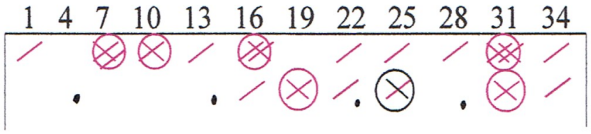
Se giocassimo, però, solo il secondo colpo per la formazione del nuovo doppione, saremmo soggetti a una certa aleatorietà nei risultati che si potrebbero disporre sulla stessa colonna delle terzine già doppiate e che perciò sarebbero in calore. Per aumentare, quindi, le possibilità di vincita, inizieremo a giocare subito sulle posizioni evidenziate con il puntino in modo da avere a disposizione più vincite. In questo modo avremo la disponibilità di 2 vincite per posizione e quindi una maggiore possibilità di arrivare all'utile. Si potrà vincere sia con la prima barra (se non è già stata inserita in precedenza) sia con la seconda che forma il doppione. Dopo di ciò quella posizione non sarà più giocata. In ogni caso chiuderemo la partita al conseguimento del **primo utile**, qualunque esso sia. Completiamo l'esempio che abbiamo iniziato inserendo le terzine in seconda riga fino al primo cambiamento di situazione. Le terzine in gioco sono la 4 e la 13, evidenziate con il puntino.

Perman. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20



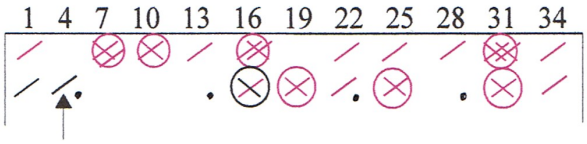
Con il numero 20 abbiamo inserito un doppione che allarga la possibilità di gioco anche alla terzina 22. Questa terzina è già uscita una prima volta e quindi su di essa sarà ricercato soltanto il doppione. Questa posizione potrà disporre soltanto di una vincita che realizzerebbe il terzo doppione unito nelle due righe.

Perman. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27



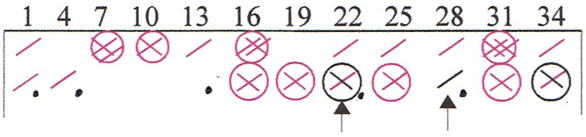
Con il 27 abbiamo formato un altro doppione e quindi si è aperto il gioco anche sulla terzina 28.

Perman. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4



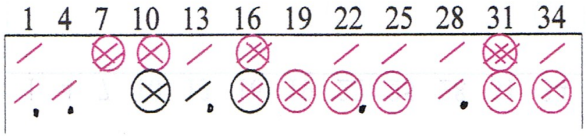
Con il 4 abbiamo ottenuto la prima vincita con la prima barra. Ora il gioco va avanti per le altre vincite che, secondo le sperimentazioni, dovrebbero essere una quantità minima di 4.

Perman. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30 23



Con il 34 abbiamo immesso un altro doppione che allarga la possibilità di gioco anche sulla terzina 1 (che si lega con il cerchio del 34 e del 31 come se lo schema fosse circolare). Con il 30 abbiamo avuto la seconda vincita con la prima barra sulla posizione del 28. Con il 23 abbiamo ottenuto il doppione e quindi abbiamo realizzato la terna unita (che lega assieme 4 doppioni). Finora le vincite sono state 3 e mancano tre colpi per terminare la fase 2. Completiamo l'intera partita per vedere quante vincite ci sono. E' chiaro che quando si arriva a un utile la partita sarà abbandonata; si risalirà di 18 colpi fino alla formazione di una nuova apertura o fino alla prima chiusura, escludendola. In quest'ultimo caso si tireranno nuovi colpi fino a ottenere un'apertura ottimale in 18 colpi totali.

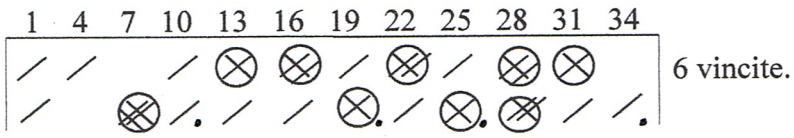
Perman. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11.



Con il 14 abbiamo ottenuto un'altra vincita con una prima barra.

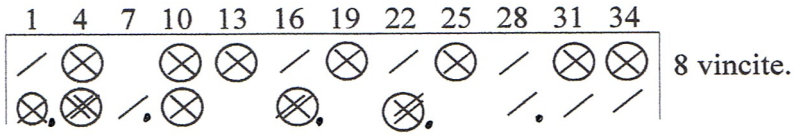
Le vincite totali sono state 4 di cui soltanto una sui doppioni. Questo risultato, che possiamo definire minimo, ci garantisce una quantità di vincite che varia dalle 4 alle 6-7. Vediamo quattro esempi di partite totali.

1° Esempio.



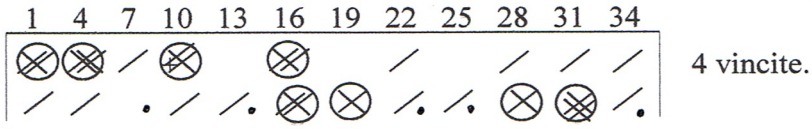
Le terzine 19 e 25 hanno avuto due vincite ciascuna: una per la prima barra e una per il doppione. Le terzine 10 e 34 hanno avuto la vincita solo per la barra.

2° Esempio.



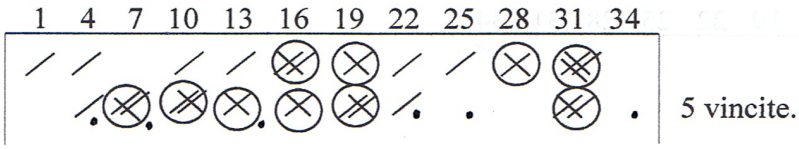
Le terzine 1 16 22 hanno avuto due vincite ciascuna. Le terzine 7 e 28 hanno avuto una sola vincita sulla prima barra.

3° Esempio.



Le terzine 13 22 25 34 hanno avuto una sola vincita. Ecco un caso in cui, fra le due righe, non si è formata la terna orizzontale di doppioni, ciononostante abbiamo ottenuto 4 vincite senz'altro sufficienti per ottenere l'utile.

4° Esempio.



Le terzine 7 e 13 hanno avuto due vincite, mentre la terzina 22 ne ha avuta una. La terzina 4 non ha avuto vincite perché la barra era già presente quando si è doppiata la 7 e in questi casi l'aspettativa è di vincere solo sul doppione.

Gli esempi riportati sono stati fatti utilizzando la solita permanenza.

Configurazioni vincenti.

Abbiamo visto un esempio di partita e ora puntualizziamo gli attacchi che devono essere fatti sulle configurazioni dello schema.

1°) Ricerca del doppione che forma 3 cerchi uniti.

2°) Ricerca del doppione che allunga un qualsiasi filotto di doppioni.

3°) Gioco per la prima barra sulle due posizioni precedenti.

4°) Collegamento fra le posizioni 34 e 1 nella ricerca dei filotti di doppioni (vedi esempio 2) come se lo schema fosse circolare.

Manovra finanziaria.

Questo gioco può contare su un minimo di 4 vincite molto probabili e un massimo di 7-8 vincite possibili ma non sicure. Ciò vuol dire che ci possono essere partite che danno notevoli guadagni ma ci saranno anche partite che, ottenute le 4 vincite, poi non ne danno altre. La continuazione del gioco, oltre questo limite, può essere pericolosa e il banco può riprendersi l'utile conseguito fino a quel momento. La cosa migliore per non correre rischi, quindi, è di interrompere la partita non appena si perviene all'utile. La montante che consiglio è una "**riduzione logica**" fino a 24 pezzi di esposizione, seguita da una a "**incasso fittizio doppio**". Coloro che hanno letto i miei precedenti sistemi sulle terzine sanno di cosa si tratta. In ogni caso la spiego brevemente.

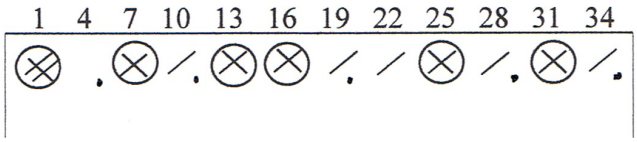
Iniziamo la montante con una **riduzione logica** che ha lo scopo di chiudere la partita con l'utile di una vincita ottenuta in questa fase e cioè entro i **24** pezzi di esposizione. Successivamente i termini della montante aumentano come se l'incasso della terzina fosse **doppio** di quello reale, e quindi dai 24 pezzi di esposizione in su la mise sarà di 3 pezzi fino a 72 di esposizione; di 4 fino a 96; di 5 fino a 120; ecc.

1-2 fino a 23; 3 fino a 72; 4 fino a 96; 5 fino a 120; ecc.

Ora passiamo ad alcuni esempi partendo dalla quinta colonna della permanenza perché le precedenti sono state utilizzate per i quattro esempi appena visti e quindi ne conosciamo gli esiti. Inseriamo nello schema le 18 terzine senza che vi siano tre cerchi (doppioni) uniti orizzontalmente.

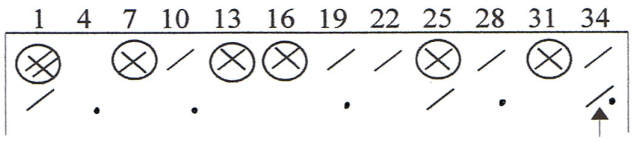
1^A^ Partita.

Perman. 35 31 29 3 2 31 7 16 14 27 14 19 25 23 16 2 11 0 9



Con i 18 inserimenti abbiamo ottenuto la condizione ottimale. Non ci sono terne di cerchi uniti. Le terzine che entrano subito in gioco per la prima barra sono le cinque evidenziate con il puntino.

Perman. 35 31 29 3 2 31 7 16 14 27 14 19 25 23 16 2 11 0 9 25 3 36

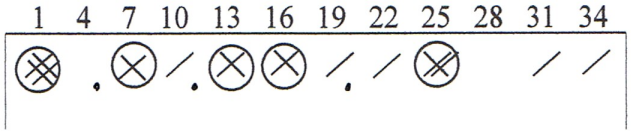


N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
25	4_1 10_1 19_1 28_1 34_1	-5			
3	4_1 10_1 19_1 28_1 34_1	-10			
36	4_2 10_2 19_2 28_2 34_2 +	-20	+24		+4

Con il 36 abbiamo vinto per la prima barra nella posizione 34, che si lega con i doppioni del 31 e del 1. Poiché abbiamo ottenuto un utile, chiudiamo la partita e risaliamo per la costruzione di una nuova prima riga.

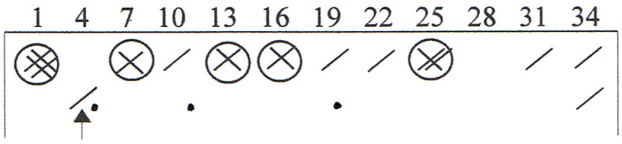
2^A Partita.

Perman. 3 2 31 7 16 14 27 14 19 25 23 16 2 11 0 9 25 3 36



La risalita di 18 colpi non ha avuto bisogno di ulteriori tentativi. La configurazione ottimale si è formata subito. Le terzine in gioco sono tre: 4 10 19.

Perman. 3 2 31 7 16 14 27 14 19 25 23 16 2 11 0 9 25 3 36 35 6

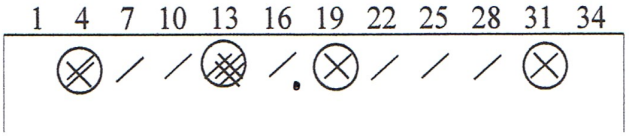


N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
35	4_1 10_1 19_1	-3			
6	4_1+ 10_1 19_1	-6	+12		+6

Con il 6 abbiamo vinto per la prima barra nella posizione 4 fra i doppioni 1 e 7.

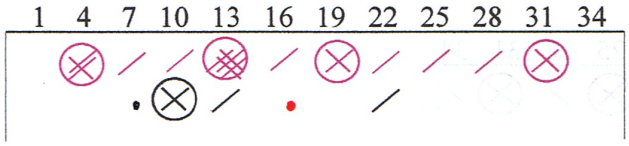
Da questo punto in poi seguono 10 partite tutte vincenti entro il terzo colpo e cioè dentro la "**riduzione logica**", per cui sono di poco interesse. Passiamo, invece, direttamente alla successiva partita, dove troveremo una negativa per la quale è stato necessario il recupero dell'esposizione di 19 pezzi con una successiva partita. L'inizio è in sesta colonna.

Perman. 15 8 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0 14 20 14 0 14



La risalita è stata completa e abbiamo una sola terzina in gioco. Cominciamo giocando la terzina 16 e, man mano che il gioco si evolverà, aggiungeremo le altre aperture.

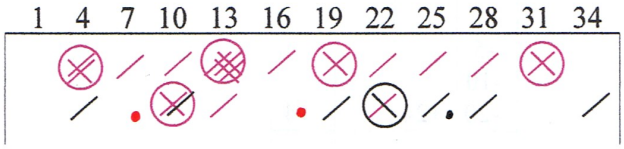
Perman. 15 8 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0 14 20 14 0 14 14 12 24 11



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
14	16_1	-1			
12	16_1	-2			
24	16_1	-3			
11	16_1	-4			

Con l'11 abbiamo aperto anche la terzina 7.

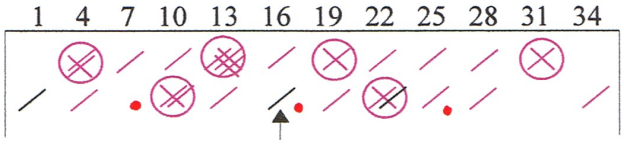
Perman. 15 8 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0 14 20 14 0 14 14 12 24 11 12 36 6 29 19 26 23



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-4			
12	7_1 16_1	-6			
36	7_1 16_1	-8			
6	7_1 16_1	-10			
29	7_2 16_2	-14			
19	7_2 16_2	-18			
26	7_2 16_2	-22			
23	7_3 16_3	-28			

Con il 23 abbiamo aperto anche la terzina 25 che però ha già una barra. Su questa terzina giocheremo soltanto per il doppione.

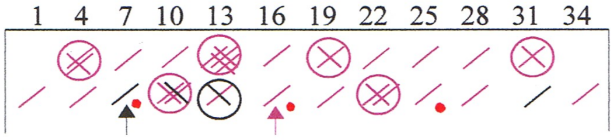
Perman. 15 8 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0 14 20 14 0 14 14 12 24 11 12 36 6 29 19 26 23 24 3 0 16



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-28			
24	7_3 16_3 25_3	-37			
3	7_3 16_3 25_3	-46			
0	7_3 16_3 25_3	-55			
16	7_3 16_3 + 25_3	-64	+36	-28	

Con il 16 abbiamo fatto la prima vincita sulla prima barra della posizione 16 e restiamo scoperti di 28 pezzi. Proseguiamo con i termini della montante ad incasso fittizio all'altezza dell'esposizione teorica di -64 pezzi.

Perman. 15 8 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0 14 20 14 0 14 14 12 24 11 12 36 6 29 19 26 23 24 3 0 16 33 11 9 13



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-64	+36		
33	7_3 16_3 25_3	-73			
11	7_4 16_4 25_4	-85			
9	7_4 + 16_4 25_4	-97	+48		
		-97	+84	-13	
13	7_2 16_2 25_2	-19			

Con il 9 abbiamo vinto la prima barra sulla posizione 7 e abbiamo abbassato l'esposizione a -13 pezzi. A questo punto è inutile continuare la montante all'altezza

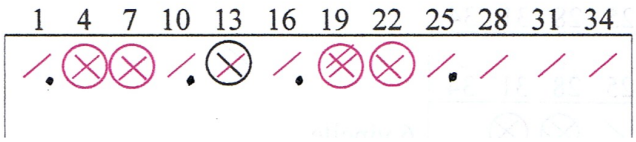
dell'esposizione fittizia e perciò abbiamo fatto una "**riduzione di altezza**" abbassando la mise a 2 pezzi per terzina e tirando l'ultimo colpo per il completamento della seconda riga. Con il 13 abbiamo terminato i 18 colpi della riga e siamo rimasti con un -19 da recuperare alla prossima partita.

Abbiamo concluso la partita senza aver ottenuto il terzo doppione unito. Sono comunque state sufficienti due vincite sulle prime barre per finire con soli 19 pezzi di esposizione. Abbiamo subìto una partita negativa, ma non abbiamo subìto una disfatta. La mancanza delle vincite all'inizio della partita, sostenuta a piccole masse, è stata compensata con due vincite ravvicinate, a masse più elevate, verso la fine degli inserimenti. Questo è lo scopo delle montanti a "**incasso fittizio**", ma ciò è già stato trattato in precedenti inserti che riguardavano altri tipi di gioco sulle terzine. Ora dobbiamo proseguire con la prossima partita per recuperare i 19 pezzi di esposizione lasciati con questa. A questo punto, però, c'è da fare un accorgimento. Poiché la precedente partita non ha chiuso la terna di doppioni orizzontali uniti, dobbiamo proseguire con la rilevazione di nuovi numeri finché non troviamo la chiusura del gioco. Infatti, risalendo ora, si troverebbe la stessa situazione della partita precedente e, nel caso la negativa continuasse, torneremmo a trovarci in difficoltà. Lasciamo quindi sfilare nuovi numeri fino alla chiusura teorica e cioè non giocata.

Perman. 15 8 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0 14 20 14 0 14 14 12 24 11 12 36 6 29 19 26 23 24 3 0 16 33 11 9 13 5 20 20 7

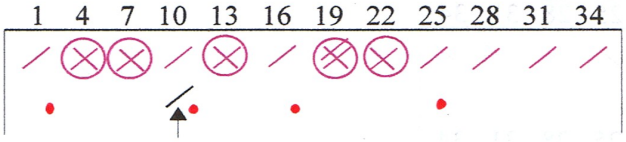
Con il 7 chiudiamo il terzo doppione unito e quindi possiamo risalire da questo punto fino a ottenere la configurazione ottimale.

Perman. | 36 6 29 19 26 23 24 3 0 16 33 11 9 13 5 20 20 7 15



La risalita si è fermata al 36 perché il successivo numero avrebbe chiuso una terna. Ci siamo fermati a quel punto e abbiamo lasciato sfilare il 15 che ha completato la riga con i 18 colpi. Iniziamo il nuovo gioco con 4 terzine da puntare che sono: 1 10 16 25. La mise sarà di 3 pezzi l'una perché l'esposizione di 19, sommata alla nuova mise, supera il limite di 24.

Perman. 36 6 29 19 26 23 24 3 0 16 33 11 9 13 5 20 20 7 15 12



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-19			
12	1_3 10_3+ 16_3 25_3	-31	+36		+5

Con il 12 abbiamo vinto sulla prima barra della posizione 10, recuperato l'esposizione precedente e ottenuto un utile di 5 pezzi.

Conclusioni.

Si tratta di un sistema giustificato dalle seguenti ragioni logiche.

1°) La suddivisione dei 36 colpi di roulette in due righe da 1.5 cicli (18 colpi ciascuno) è meno soggetta a scostamenti dai risultati tendenziali della Legge del terzo. Se il singolo ciclo di 12 colpi può produrre forti calori o forti allargamenti, quei 6 colpi in più daranno senz'altro un maggior equilibrio fra le due tendenze.

2°) La costruzione ottimale nella prima fase ha lo scopo di accettare quelle situazioni in cui **non** vi è un particolare allargamento di doppioni e comunque non ancora disposti in una configurazione che, si prevede, maturerà alla fine dei 36 colpi. Se nella prima fase di 18 colpi la tendenza non ha prodotto un sufficiente allargamento di doppioni, possiamo presupporre che ciò accadrà nel completamento della seconda fase.

3°) La ricerca delle vincite anche sulle primee barre delle posizioni in cui si ricercano i doppioni, aumenta la quantità degli incassi, che perciò non dipendono più da un unico disegno (che può anche mancare), ma dalla somma di due tentativi per ogni posizione in cui si ricerca il doppione. La vincita su questo anticipo ci da comunque una possibilità di chiusura in più, anche senza aver ottenuto la configurazione principale.

4°) L'utilizzo di una montante mista "**Riduzione logica-Incasso fittizio**" ci farà chiudere subito tutte quelle partite le cui vincite scadono entro l'esposizione di 24 pezzi e ci darà modo di difenderci in quelle dove le vincite tardano all'inizio della partita per accumularsi a gioco avanzato.

5°) L'utilizzo delle "**Riduzioni di altezza**" nella montante ci darà modo di calibrare l'esposizione secondo la necessità, la convenienza e le capacità economiche del sistemista.

E' un sistema la cui partenza può avvenire con la messa in gioco di 4-5 terzine e, se la vincita tarda ad arrivare, si fa presto a raggiungere alti livelli di esposizione. Per questo motivo si dovrà partire con pezzi di valore minimo in modo da poter fare poi gli aumenti necessari per raggiungere l'utile con due o tre vincite ravvicinate.

Io non so su cosa si basasse il sistema dei fratelli Gambling, però reputo che la partenza di gioco con 7-9 terzine sia molto rischiosa perché nulla vieta alla roulette di far uscire per 8-9 colpi le 5 o 4 o 3 terzine non giocate. In fin dei conti 5 terzine corrispondono a una dozzina più una terzina e 3 terzine corrispondono a una nonaria. Non vi è mai capitato di assistere a un calore di queste combinazioni per un certo quantitativo di colpi? La cosa non sarà riscontrabile in breve tempo, ma per chi frequenta Casinò, o roulette on line, non sarà di certo un evento molto raro.

NINO ZANTIFLORE