CHANCES SEMPLICI A MODALITA' 3
(AL TERZO PERFETTO)

Con questo gioco cercheremo di ottenere delle vincite da una configurazione tendenziale che è prodotta dall'inserimento di due F**igure di 3,** nelle **forme** contenute nelle **linee,** poste sotto lo **Schema della Chance**. L'inserimento di 6 barre in una linea costituita da tre spazi, determina chiaramente delle posizioni contenenti più di una barra. Durante le varie sperimentazioni ho notato che l'inserimento di queste due **figure di 3** (e cioè 6 colpi di roulette) nelle linee poste alla base dello Schema della Chance, ha la tendenza a formare questa configurazione.

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

Come possiamo vedere dall'esempio, la configurazione **standard** sarà costituita da un triplo, un doppio e un singolo. Beninteso questa è una "**tendenza**" e la posizione delle tre combinazioni può variare alternandosi, nei tre spazi, a seconda di come sono strutturati i colori dei 6 numeri della permanenza da inserire. Vediamone un paio di esempi.

14	6	R	N	•
17	16	N	•	R
24	8	•	R	N
14 17 24 | 6 16 8		X	/	X

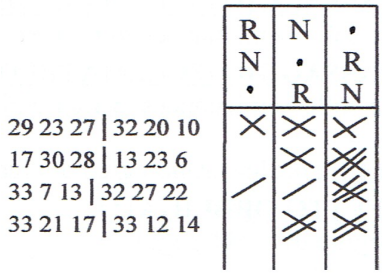
14	8	R	N	•
17	16	N	•	R
3	18	•	R	N
14 17 3 | 8 16 18		X	X	/

Questa, beninteso, è una configurazione standard e cioè quella che dovrebbe presentarsi con maggiore frequenza. Le altre configurazioni, discordanti da questa, possono essere le più disparate e vanno dalla parità delle barre nelle tre posizioni, alla presenza di 4 barre in una posizione; fino a lasciare un vuoto nella linea. Eccone alcuni esempi in cui la permanenza è esposta di fianco alle linee, dove vengono inserite le due figure della Chance e che costruiscono la **forma**. Ormai conosciamo l'ordine (verticale per passate) dell'inserimento dei colori. Il primo numero della terna corrisponde al simbolo in prima riga dello Schema della Chance, il secondo a quello della seconda e il terzo a quello della terza. Eliminiamo perciò lo "Schema della permanenza" perché è una ripetizione di quella posizionata di fianco alle linee. Penso che a questo punto l'individuazione della riga in cui inserire il colore del numero sia ormai compreso e di facile applicazione.

Ecco una serie di configurazioni discordanti da quella tendenziale. Sono configurazioni rappresentative di come possono presentarsi le varie combinazioni delle due figure di 3, ovverosia dei 6 colpi di Chance. A parte l'ordine con cui si manifestano, sostanzialmente, sono costituite da queste quattro combinazioni:

1°) Tre doppi;
2°) Un quadruplo e un doppio;
3°) Un quadruplo e due singoli;
4°) Due tripli.

Li vediamo nell'esempio sottostante.



<u>Descrizione del gioco.</u> Poiché questo tipo d'inserimento tende a formare la configurazione tendenziale già vista in precedenza (un triplo, un doppio e un singolo) il gioco consiste nel puntare sul completamento di tale configurazione. S'inseriranno i colori fintanto che, con l'ultimo che dovrà essere puntato, si otterrà il terzo perfetto e cioè quella **forma**. La prevalenza di questa configurazione standard non è molto accentuata, però costituisce un buon riferimento per ottenere un disegno base su cui fare i nostri tentativi di attacco. Tuttavia, per eliminare eventuali ripetizioni di figure discordanti, metteremo in atto un accorgimento che riprende uno dei giochi già visti in precedenza.

<u>Accorgimento del tappabuchi.</u> La metà delle configurazioni che si discostano da quella tendenziale lascia una posizione vuota nella linea. Ciò significa che in quella linea avremo perso il tentativo di vincita per il 3° perfetto e il gioco normale richiederebbe la costruzione di una nuova linea sottostante, fino all'apertura di un nuovo attacco per il disegno tendenziale. Il fallimento della precedente conclusione, però, ci lascia un'occasione che molto raramente fallisce: **il gioco sotto il vuoto della linea soprastante** e cioè il gioco del "**Tappabuchi**". Se approfittiamo di quest'occasione avremo la possibilità di ottenere due vincite nella stessa linea, aumentando così le occasioni di recupero nelle situazioni negative e incrementando gli incassi in quelle positive.

<u>Trattamento dello zero.</u> Qui ognuno si può regolare come crede. Se il colpo dopo lo zero è perdente, lo si annota e non cambia nulla. Se è vincente e quindi libera la mise, io ritiro la mise, cancello la puntata e proseguo per una successiva partita ripuntando la stessa mise. Si potrebbe anche lasciare la mise liberata per il colpo successivo, senza annotare il colpo appena uscito dopo lo zero. Il fatto però è che il colpo appena uscito avrebbe chiuso positivamente la partita, mentre il colpo successivo potrebbe essere perdente. Il gioco ha dato un esito positivo ma quella vincita, non sfruttata, squilibra il rapporto tra vincite e perdite. La scelta fra i due comportamenti è prerogativa unica del sistemista.

Montante. Anche in questo caso userò una "**Martingala**" per i primi quattro colpi e una "**D'Alembert a incremento doppio**" per i successivi.

1 2 4 8 | 10 12 14 15 18 20 ecc...

In tutti i precedenti sistemi sulle Chances Semplici, compresi quelli pubblicati nel sito LaRoulette.it, il ballottaggio delle puntate era regolato dalla possibilità di diminuire adeguatamente la singola puntata, tramite le "**riduzioni di altezza**", nei casi in cui ciò produceva la vincita, anche di un solo pezzo. Poiché ho notato che questo gioco non produce particolari esposizioni proverò a seguire la montante in tutti i suoi termini, ma solo se si è oltre la Martingala. Si otterrà così una maggiore vincita nei ballottaggi alle quote oltre i primi quattro termini (che sono vincenti in qualsiasi colpo).

Quantizzazione della permanenza. Come per alcuni precedenti sistemi, anche per questo è meglio considerare la permanenza come un tutt'uno. Non si faranno risalite allo scopo di risparmiare tempo perché ciò aumenterebbe inevitabilmente l'incontro con le figure contrarie al nostro gioco.

Cominciamo l'esemplificazione del nostro sistema con una giornata di lavoro. Le prime partite saranno esposte una per una perché ci saranno molti casi in cui l'attacco dovrà essere anticipato al quinto inserimento, secondo alcuni ragionamenti che vedremo caso per caso.

AL 3° PERFETTO
(ACCORGIMENTO: TAPPABUCHI DOPPIO)

1ª Partita.

				R N •	N • R	• R N
14	17	3	32			

Abbiamo inserito la prima passata e il primo numero della seconda. Questo sarà costantemente il nostro punto di arrivo per decidere se e cosa giocare. Dopo il 32 passiamo nella seconda riga dello Schema della Chance e analizziamo se l'uscita di uno dei due colori determina o no il gioco in questa stessa riga. Abbiamo ottenuto un triplo in prima colonna e un singolo in seconda.

Se con il prossimo numero esce N, la cosa non ci riguarda perché formerebbe un quadruplo in prima colonna e quindi sfalserebbe il disegno ricercato. Se esce R metteremmo una prima barra in terza colonna e, per il colpo successivo, non sapremmo cosa giocare perché il doppio scadrebbe sia in seconda colonna, che porta il R, sia in terza che porta il N. Otterremmo cioè la configurazione ricercata puntando però entrambi i colori e quindi il colpo sarebbe nullo pur avendo ottenuto lo scopo.

A questo punto anticipiamo la chiusura (che è obbligata se esce un R) al quinto inserimento, puntando a R.

14 17 3	32 16	R N •	N • R	• R N	1_R+ (16)	①

Con il 16 abbiamo posto la prima barra in terza colonna e il colpo successivo, qualunque numero uscirà, determinerà obbligatoriamente la chiusura del disegno ricercato (un triplo, un doppio e un singolo).

Completiamo la linea e inseriamo altri quattro numeri per la prossima apertura di gioco. I primi tre saranno quelli della prima passata mentre il quarto sarà il primo della seconda, dove ci dovremo fermare per analizzare la situazione. Dovremo cioè verificare se si dovrà o no anticipare la puntata al quinto colpo.

<u>2ª Partita.</u>

14 17 3 29 23 27	32 16 24 32	R N •	N • R	• R N	1_R+ (16)	①

Abbiamo costruito il gioco in seconda linea. Con il 32 (quarto numero inserito) abbiamo un doppio e due singoli. Analizziamo cosa succederà con il prossimo colpo. Se esce N produrrà un doppio in prima colonna, lasciandoci la possibilità di ottenere il nostro disegno puntando R in seconda colonna al colpo successivo, ottenendo cioè il triplo. Avremmo così la configurazione completa di un doppio, un triplo e un singolo e quindi non abbiamo la necessità di anticipare l'attacco a questo colpo. Se esce R formerà un secondo doppio in terza colonna e al colpo successivo non sapremmo cosa giocare perché avremo un doppio sia a R che a N. Quindi, abbiamo un successivo gioco possibile solo per il N e un gioco non possibile per il R che, uscendo ora, determinerebbe poi la formazione obbligata del disegno ricercato. Puntiamo decisamente a R la cui sortita realizzerà obbligatoriamente il disegno al colpo successivo.

14 17 3 29 23 27	32 16 24 32 20 10	R N •	N • R	• R N	1_R+ (16) 1_R-- (20) 2_R- (10)	①

Dopo il 20, che ha formato il doppio in prima colonna, abbiamo puntato a R per il triplo in seconda colonna al terzo colpo e con l'uscita del 10 abbiamo perso. Si è formata una configurazione di parità (un doppio per colonna).

Passiamo alla costruzione della linea successiva.

				R N •	N • R	• R N	
14	17	3	32	16	24		1_R+ (16) ①
29	23	27	32	20	10		1_R-- (20) 2_R- (10)
17	30	28	13				

Con il 13 abbiamo due doppi (in seconda e terza colonna). Analizzando la situazione vediamo che se al prossimo colpo esce N, il colpo successivo non potrà essere giocato perché dovremmo cercare il triplo su entrambi i colori in seconda e terza colonna. Se esce R, il colpo successivo non potrà essere giocato perché non potremmo ottenere il singolo in prima colonna. Infatti, quella posizione non potrà essere giocata perché corrisponde alla posizione vuota sullo schema delle figure. L'unica possibilità per ottenere la nostra configurazione e di puntare a N perché, se esce, il colpo successivo costruirà per forza il disegno, qualunque sia il colore che uscirà.

				R N •	N • R	• R N	
14	17	3	32	16	24		1_R+ (16) ①
29	23	27	32	20	10		1_R-- (20) 2_R- (10)
17	30	28	13	23	6		4_N- (23)

Con il 23 perdiamo e si forma il triplo in terza colonna. Il colpo successivo non può essere giocato perché la posizione in prima colonna corrisponde al vuoto nello schema delle figure. Uscirà forzatamente una figura discordante. Abbiamo completato l'inserimento con il 6 e a questo punto notiamo che una posizione della linea è rimasta vuota. La posizione in prima colonna non ha barre al suo interno. Ecco l'occasione per mettere in campo l'accorgimento del **tappabuchi** e con il prossimo inserimento attacchiamo subito puntando a R. Infatti, se uscirà R verrà posta una barra in prima colonna e il buco sarà "tappato".

				R N •	N • R	• R N	
14	17	3	32	16	24		1_R+ (16) ①
29	23	27	32	20	10		1_R-- (20) 2_R- (10)
17	30	28	13	23	6		4_N- (23)
3							8_R+ (3) ①

Con il 3 vinciamo l'accorgimento del tappabuchi ottenendo 1 pezzo di utile. Ora proseguiamo con il gioco base per un'altra vincita nella stessa linea. Ecco un caso in cui una negatività del gioco base è annullata dal gioco di sostegno. Inseriamo la permanenza fino alla quarta barra.

3ª Partita.

			R N •	N • R	• R N	
14 17 3	32 16 24		⨯	/	⨯	1_R+ (16) ①
29 23 27	32 20 10		⨯	⨯	⨯	1_R-- (20) 2_R- (10)
17 30 28	13 23 6			⨯	⨯	4_N- (23)
3 28 9	8 27		⨯	⨯	/	8_R+ (3) ①

Con il numero 8 abbiamo due barre in prima e seconda colonna. Analizziamo la situazione per il colpo successivo. Se esce N formeremmo un triplo in prima colonna e il colpo successivo è giocabile in terza colonna a N per il singolo. Se esce R formeremmo il singolo in terza colonna e il colpo successivo è giocabile in seconda colonna per il triplo con il R. In entrambi i casi abbiamo la chiusura al colpo successivo e quindi ora non puntiamo nulla. Abbiamo tirato semplicemente il colpo a vuoto e con il 27 abbiamo messo una barra singola in terza colonna. Ora non ci resta che ricercare il triplo, che potrà uscire soltanto in seconda colonna con un R.

			R N •	N • R	• R N	
14 17 3	32 16 24		⨯	/	⨯	1_R+ (16) ①
29 23 27	32 20 10		⨯	⨯	⨯	1_R-- (20) 2_R- (10)
17 30 28	13 23 6			⨯	⨯	4_N-- (23)
3 28 9	8 27 9		⨯	⨯.	/	8_R+ (3) ① 1_R+ (9) ①

Con il 9 otteniamo la configurazione standard ponendo il triplo in seconda colonna. Inseriamo altri quattro numeri.

			R N •	N • R	• R N	
14 17 3	32 16 24		⨯	/	⨯	1_R+ (16) ①
29 23 27	32 20 10		⨯	⨯	⨯	1_R-- (20) 2_R- (10)
17 30 28	13 23 6			⨯	⨯	4_N-- (23)
3 28 9	8 27 9		⨯	⨯	/	8_R+ (3) ① 1_R+ (9) ①
21 0 25 30	10		/	⨯	/	

Analizziamo la nuova situazione. Se al colpo successivo esce N si potrà poi giocare a R per il triplo in seconda colonna. Se esce R non si potrà fare alcuna scelta al colpo successivo, perché avremo due doppi in seconda e terza colonna e il triplo può venire sia a R che a N. Siamo obbligati ad anticipare il colpo puntando a R perché, se esce, il colpo successivo formerà obbligatoriamente la configurazione con entrambi i colori e noi non avremo alcuna indicazione su quale colore giocare.

Puntiamo a R per il quinto colpo.

		R N •	N • R	• R N	
14 17 3	32 16 24	⊗	/	X	1_R+ (16) ①
29 23 27	32 20 10	X	X	X	1_R-- (20) 2_R- (10)
17 30 28	13 23 6		X	⊗	4_N-- (23)
3 28 9	8 27 9	X	⊗	/	8_R+ (3) ① 1_R+ (9) ①
21 0 25 30	10 30	/	X	X	1_R+ (30) ①

Con il 30 vinciamo l'anticipo al quinto inserimento. Qualunque colore uscirà al colpo successivo formerà la configurazione tendenziale. Completiamo l'inserimento della riga e inseriamo altri quattro numeri in quella sottostante.

		R N •	N • R	• R N	
14 17 3	32 16 24	⊗	/	X	1_R+ (16) ①
29 23 27	32 20 10	X	X	X	1_R-- (20) 2_R- (10)
17 30 28	13 23 6		X	⊗	4_N-- (23)
3 28 9	8 27 9	X	⊗	/	8_R+ (3) ① 1_R+ (9) ①
21 0 25 30	10 30 31	/	X	⊗	1_R+ (30) ①
21 34 16	13	/	X	/	

Analizzando la situazione vediamo che, se esce N, il colpo successivo può essere giocato per il triplo in seconda colonna. Se esce R, il colpo successivo non può essere giocato; proprio come nella precedente situazione. Puntiamo subito a R.

		R N •	N • R	• R N	
14 17 3	32 16 24	⊗	/	X	1_R+ (16) ①
29 23 27	32 20 10	X	X	X	1_R-- (20) 2_R- (10)
17 30 28	13 23 6		X	⊗	4_N-- (23)
3 28 9	8 27 9	X	⊗	/	8_R+ (3) ① 1_R+ (9) ①
21 0 25 30	10 30 31	/	X	⊗	1_R+ (30) ①
21 34 16	13 7	/	X	X	1_R+ (7) ①

Con il 7 vinciamo perché con il colpo successivo si formerà la configurazione tendenziale con entrambi i colori.

A questo punto credo che il meccanismo del gioco sia chiaro e perciò completerò le successive partite senza interruzioni. Di lato ci sarà un breve commento se i colori del quinto inserimento permettono o no il gioco al colpo successivo. Da questa analisi si dovrà capire:

1°) Se il colpo successivo può essere giocato per la formazione del 3° perfetto. In questo caso il 5° colpo non si giocherà perché abbiamo la possibilità di chiudere il disegno al colpo successivo.

2°) Se il colpo successivo non può essere giocato perché entrambe le Semichances formano il disegno del 3° perfetto. In questo caso si giocherà il 5° colpo sulla Semichance che produce questa possibilità.

3°) Se il colpo successivo non può essere giocato perché produrrebbe in disegno discordante dalla configurazione tendenziale del 3° perfetto. In questo caso non si giocherà il 5° colpo perché in nessun caso si formerà il 3° perfetto.

I simboli e i numeri in rosso sono i colpi giocati.

						R	N	•				
						N	•	R				
						•	R	N				
14	17	3	32	16	24							1_R+ (16) ①
29	23	27	32	20	10							1_R-- (20) 2_R- (10)
17	30	28	13	23	6							4_N-- (23)
3	28	9	8	27	9							8_R+ (3) ① 1_R+ (9) ①
21	0 25	30	10	30	31							1_R+ (30) ①
21	34	16	13	7	24							1_R+ (7) ①
4	34	13	1	11	18							1_N-- (18) Il N e il R permettono il colpo successivo..
10	0 33	32	17	28	16							2_N-- (16) Il N e il R permettono il colpo successivo.
33	7	13	32	27	22							Tapp.4_R+ (7) ① 1_R-- (22) Il N e il R permettono il colpo succ.
34	9	9	23	18	32							2_N- (18) 4_N- (32) Il N non permette. Il R permette. Punto N.
27	36	19	31	20 0	27							8_R- (20) 10_R- (0 27) Il N permette. Il R non permette. Gioco a R.
18	1	4	34	30	23							10_R+ (23) Il N e il R permettono.
14	12	11	15	6	22							8_N+ (22) ③ Il N e il R permettono.
24	30	10	3	36	5							1_R+ (5) ① Il N e il R permettono.
10	18	6	23 0	18	33							1_R- (33) Il N e il R permettono.
6	5	17	7	3	21							2_R+ (21) ① Il N e il R permettono.

Abbiamo eseguito una giornata di lavoro di 100 colpi e ottenuto un utile di 11 pezzi. L'impegno massimo è stato di 25 pezzi.

Su 16 partite 9 hanno prodotto la configurazione tendenziale e 7 ne hanno prodotto una di quelle discordanti. Effettivamente non vi è una grande disparità fra i due tipi di configurazione e inoltre la possibilità, sempre presente, di una continua alternanza fra partite vinte e perse porterebbe a un'esposizione che può aggravarsi continuamente.

Con questo gioco abbiamo accomunato la ricerca del 3° perfetto con il sistema del Tappabuchi, nel solo caso in cui quest'ultimo si presentasse utile. Nel prossimo inserto vedremo un ulteriore modo di sfruttare questi giochi con un unico sistema che li utilizzerà tutti in modo armonico e con finalità di mutuo soccorso. L'eventuale defaillance di un gioco sarà annullata dagli altri.

NINO ZANTIFLORE