

CHANCES SEMPLICI IN MODALITA' 3 IL TAPPABUCHI

Abbiamo visto com'è formato uno schema sulle **Chances Semplici in modalità 3**.

Ora cercheremo di trovare dei giochi che possano trarre un qualche vantaggio dalle configurazioni che si creano inserendo una serie di **forme** alla base dello **Schema della Chance**. Utilizzeremo quindi l'inserimento esterno (sotto lo schema) per passate, visto nel precedente inserto.

La ricerca dei giochi possibili su questo schema si è rivelata alquanto difficile perché operiamo su Chances Semplici (raggruppamenti di 18 numeri) e l'aleatorietà dei risultati non ci dà sufficienti certezze nelle soluzioni di gioco. Per quanto abbia cercato, per vari anni, una definitiva soluzione per un gioco che abbia almeno una tendenza un po' affidabile, non sono riuscito ad ottenere qualcosa di stabile e duraturo nel tempo. Questo fino a oggi (ottobre 2009). La soluzione mi è capitata ripescando un vecchio tentativo di molti anni addietro e, come il solito, ho rilevato che bastava una semplice modifica per ottenere quei risultati affidabili che fino ad ora non ero riuscito a trovare.

Vediamo allora per primo il vecchio gioco e poi le successive varianti che mi hanno permesso di ottenere un gioco affidabile e un contenimento di esposizione a livelli accettabili.

Vediamo il primo gioco.

IL TAPPABUCHI SEMPLICE

L'inserimento dei gruppi di tre colpi di roulette (una **forma**) in questo schema, non è altro che un inserimento di una delle otto “figure di 3” di una Chance Semplice. Per curiosità possiamo visualizzarle in questi due esempi: uno per le figure a iniziale R e l'altro per quelle a iniziale N.

R	R	R	R	R	N	.		N	N	N	N	R	N	.	
R	R	R	N	N	N	.	R	N	N	N	R	R	N	.	R
R	N	R	N												

La **configurazione standard** di una **forma**, che si ottiene dall'inserimento esterno di tre colpi di roulette nello schema delle “**Chance Semplici a modalità 3**”, è costituito da un doppione, una barra singola e una posizione vuota.

La seconda opzione, minoritaria rispetto alla prima, è costituita da 3 barre semplici che rappresentano la sortita di 3 **Semichances** uguali. La ragione di questa sua situazione minoritaria è chiaramente comprensibile perché, delle 8 figure, soltanto due sono omogenee (RRR o NNN) e sei sono miste (con due colori uguali e uno diverso). Il risultato sarà che ogni forma, contenente i tre inserimenti, avrà in maggioranza il vuoto al suo interno.

A questo punto ci siamo posti la domanda:

“Che possibilità c'è che quella posizione vuota appaia per più di 2 volte incolonnandosi nella stessa colonna?”

La risposta sembrava ovvia e alquanto promettente. Se la maggioranza delle forme contiene due posizioni occupate contro una sola vuota e se per di più due delle 8 figure di 3 ci danno le tre posizioni occupate, allora significa che giocando per l'occupazione della posizione sottostante a quella vuota (posta nella forma soprastante) avremo una forte probabilità di chiudere quella colonna con almeno una barra.

La teoria non faceva una grinza, ma a questo punto bisognava mettere in campo lo scarto e cioè l'apparizione continua di una o due figure che producono il vuoto nella

stessa posizione. Ecco che, dopo lunghi periodi di facili partite, capitava inesorabilmente una sequenza negativa, dove i vuoti s'incolonnavano per ben tre o quattro volte. Anche se l'esposizione non arrivava a livelli molto alti, perché ogni riga è giocata per due colpi su tre, la cosa non mi piaceva. Come capita un filotto non molto raro di 15-20 colori uguali, così può capitare la ripetizione di una figura (anche alternata con la sua compagna) per 5-6-7 volte. E' vero che ogni figura è giocata soltanto per due colpi, tuttavia per 6 figure uguali saremmo costretti a subire 12 colpi perdenti. Anche se non ho mai trovato una simile situazione è meglio evitare che l'eventualità produca i suoi danni.

Un'altra situazione che può creare forti esposizioni è l'alternanza di due o tre partite perdenti con una, o anche due, partite vincenti. La maggioranza dei colpi persi rispetto a quelli vinti provoca senza dubbio la scalata nei termini alti della montante.

Ecco gli accoppiamenti delle figure che, uscendo in continuazione, mi causavano gli incolonnamenti degli spazi vuoti.

R	R
R	N
N	N

R	N	•
N	•	R
•	R	N
/	•	×
×	•	/

R	N
N	N
R	R

R	N	•
N	•	R
•	R	N
×	/	•
/	×	•

N	N
R	R
N	R

R	N	•
N	•	R
•	R	N
•	/	×
•	×	/

La continua sortita, anche in modo disordinato, di una coppia di queste figure ci provoca l'incolonnamento dello spazio vuoto nella stessa colonna.

La cosa non è strana perché con le Chances Semplici il gioco ha sempre una via di fuga, arrivando all'estremo di un allargamento o di un calore totale. Voglio dire che, giocando il 50% dei numeri a disposizione, in teoria e talvolta in pratica, la permanenza può arrivare a eludere tutte le strade che possiamo scegliere, fino ad arrivare a una completa saturazione del gioco: il disegno si completa soltanto se si puntano contemporaneamente entrambe le Semichances. La stessa cosa può avvenire per le Chances Multiple, ma ciò accade molto più raramente perché il percorso è più articolato e la sequenza dei numeri necessari a condurci a quel punto è alquanto difficile dal realizzarsi.

A scopo esemplificativo vediamo una partita condotta con questa vecchia soluzione di gioco: la ricerca di una barra sotto una posizione vuota. Il gioco si svolge a passate. Ogni passata (di 3 colpi) corrisponde a una **forma** sotto lo schema. Si giocherà per l'apposizione di una barra nella posizione che si trova sotto il **vuoto** della **forma** soprastante.

GIOCO SOTTO LA POSIZIONE VUOTA

Costruzione del gioco.

Il carnet di gioco è formato da uno **Schema della permanenza** costituito da una serie di colonne numerate contenenti i tre numeri della permanenza. I relativi colori, in coincidenza con le tre righe dello Schema della Chance, vanno inseriti nelle **forme** poste alla base dello schema stesso e rappresentati da una barra posta in coincidenza della relativa colonna. Il numero di ogni colonna, che contiene la permanenza, corrisponde al numero della **linea** che contiene la **forma** in cui sono inseriti i simboli (barre) che servono alla costruzione della configurazione di gioco.

Manovra finanziaria.

Il tipo di montante da usare dipende dalle capacità e conoscenze del giocatore. Dato che i miei studi non si sono mai soffermati più di tanto in questo settore, raccomando di non considerare come unica e ottimale la mia scelta. Utilizzerò come al solito una “**Martingala + D'Alembert a pezzo doppio**”. E' una montante già utilizzata nei sistemi pubblicati nel sito LaRoulette.it. In pratica si punta a raddoppio per i primi 4 colpi per poi passare a incrementi con un aumento di 2 unità base per puntata. I primi 4 colpi producono l'utile di 1 pezzo e quindi danno l'opportunità di ricominciare la scalata della montante. Dopo il quarto colpo si procede come con una normale D'Alembert, ma con incrementi, o diminuzioni, di 2 pezzi base.

1 2 4 8 □ 10 12 14 16 18 ecc...

Trattamento dello zero.

Per lo zero ognuno può regolarsi come vuole. Personalmente agisco così: se il colpo dopo lo zero è perdente, annoto il colore e proseguo con il gioco. Se è vincente e quindi mi libera la puntata, ritiro la mise e annoto il colore considerando valido il risultato della partita ma senza il beneficio della vincita. La mise sarà ripuntata alla successiva apertura di gioco.

Il gioco è difficile da rappresentare e perciò consiglio di ricostruirlo manualmente confrontandolo con l'esempio che vedrete qui sotto. Iniziamo dal tredicesimo numero della solita permanenza perché nella prima parte ogni partita è vincente al primo colpo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
17	13	3	8	21	10	21	13	4	1	10	17	33	32
30	23	28	27	25	30	34	7	34	11	33	28	7	
28	6	9	9	30	31	16	24	13	18	32	16	13	

	R	N	•
	N	•	R
	•	R	N
17 30 28 1	•	/	X
13 23 6 2	•	/	X
3 28 9 3	X	/	•
8 27 9 4	•	X	/
21 25 30 5	/	/	/
10 30 31 6	•	/	X
21 34 16 7	/	/	/
13 7 24 8	•	/	X
4 34 13 9	•	/	X
1 11 18 10	X	/	•
10 33 32 11	/	X	•
17 28 16 12	/	X	•
33 7 13 13	•	/	X
32 14	/		

	$1_{R^-} (13) \ 2_{N^-} (23)$	①
	$4_{R^+} (3)$	①
	$1_{R^+} (8)$	①
	$1_{R^+} (21)$	①
	$1_{R^+} (21)$	①
	$1_{R^-} (4) \ 2_{N^-} (34)$	①
	$4_{R^+} (1)$	①
	$1_{R^-} (33) \ 2_{N^-} (32)$	
	$4_{R^-} (28) \ 8_{N^-} (16)$	
	$10_{R^+} (7)$	
	$8_{R^+} (32)$	③

Le linee 10-11-12 contengono l'incolonnamento di tre vuoti nella terza colonna e cioè una piccola negativa che potrebbe anche prolungarsi fino a 4-5 vuoti.

In definitiva il gioco è abbastanza buono, ma offre il fianco a quell'unica possibilità di incocciare una lunga ripetizione di una delle coppie di figure viste in precedenza.

L'unico rimedio per limitare l'azione di quel tipo di scarto consisteva nel limitare i danni accorciando la durata di un simile fenomeno che, anche se raro, non è impossibile. Infatti, come capita un filotto di 15-20 colori uguali, così capita la ripetizione continua di una figura di 3 per 6-7 volte. A maggior ragione se le figure negative sono due. Riprendendo, quindi, i sistemi pubblicati nel sito LaRoulette.it, ho pensato di inserire nel gioco l'accorgimento della “**Ripetizione di puntata perdente**” al fine di immettere, nel susseguirsi delle figure, un tentativo estraneo per interrompere un'eventuale negativa in corso. In questo modo non si giocherà una linea fissa, interrompendo gli effetti di una persistente ripetizione di una qualsiasi coppia delle famigerate figure.

Vedremo questa variante, accompagnata a una modifica del gioco base, nel prossimo inserto.

NINO ZANTIFLORE