

SISTEMA C.S. F3 PASSAGGI PREDEFINITI

(Sistema Chances Semplici – Figure di 3 – Passaggi su schema precostruito)

Di NINO ZANTIFLORE

Molti riterranno che il precedente gioco sui passaggi, che si avvale di uno schema a costruzione, abbia il difetto di essere alquanto lungo nell'esecuzione. Come ho già detto, però, questo modo di giocare ha diverse varianti, e qui ne vediamo una che abbrevia un po' i tempi di maturazione.

Nel precedente sistema le figure venivano inserite in uno schema vuoto, con il metodo dell'inserimento a occupazione ordinata degli spazi vuoti e con la marcatura con un cerchio sui numeri delle figure già uscite in precedenza. Il gioco, quindi, si svolgeva sulle ripetizioni delle figure già uscite.

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

Il nuovo sistema sui passaggi, che ora vedremo, utilizza un tipo di schema già predisposto, dentro il quale verranno inserite le figure, cerchiando il corrispondente numero che si trova nella posizione prestabilita. Vediamo le regole di questo gioco.

Schema. Lo schema contiene i numeri delle quattro figure di una Semichance disposte, riga per riga, a rotazione ordinata crescente.

				1	2	3	4
				2	3	4	1
				3	4	1	2
				4	1	2	3
				1	2	3	4

Inserimenti. In questo gioco l'inserimento avviene in uno schema già costruito, con figure predeterminate in ogni posizione. Per inserire le figure, quindi, basterà porre un cerchio sul numero della figura corrispondente, libero da cerchi, iniziando dall'alto. Con questo procedimento può succedere che uno o più numeri di figura restino indietro e quindi non entreranno in gioco nelle aperture sul fronte di avanzamento.

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

Nel caso qui esposto, le uniche figure in gioco sono la 1 e la 4 perché le figure 2 e 3, alla loro uscita, dovranno essere cerchiare in seconda colonna, rispettivamente nella riga 1 e 2. Uscendo una prima volta, queste due figure, non ostruirebbero il passaggio che si trova in prima colonna. In altre parole i cerchi vanno apposti a riempimento ordinato, e una figura non può essere giocata se tutti i suoi numeri corrispondenti non sono stati cerchiati in precedenza. In questo modo avremo il vantaggio di non giocare mai una figura già in partenza ritardataria.

Gioco a tappeto. La chiusura della partita avviene ponendo un cerchio sulla colonna rimasta vuota per ultima, e il numero che determina la chiusura deve essere l'ultimo cerchiato della sua serie.

Accorgimenti. Con l'utilizzo delle figure di 3 di una Semichance possiamo avvalerci degli accorgimenti già noti, ma che comunque rivediamo brevemente.

1°) Prepuntata contraria: Consiste nel giocare il colore contrario della Semichance su cui si svolge la partita, all'inizio della formazione di una nuova figura. Deve essere eseguita solo se la precedente puntata è stata perdente o se la vincita della precedente prepuntata ci lascia ancora esposti. La si protrae fintantoché la situazione economica è negativa e viene interrotta al conseguimento di una positività, o all'uscita del colore di competenza (colore della Semichance in gioco).

2°) Ripetizione di puntata perdente: Consiste nel ripetere (naturalmente con il termine superiore della montante) la puntata sul colore appena perso. E' un tentativo di limitare le costruzioni negative della roulette e viene fatto solo se per il colpo successivo a quello perso non è previsto un gioco di figura o di prepuntata.

Montante. Anche qui possiamo usare la montante composta “*Martingala + D'Alembert a pezzo doppio*” (1-2-4-8-10-12-14 16 ecc...).

Gioco sulla Semichance del R

1ª Partita.

Perm. 14 17 3 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6
 3 4 1 4 Pr.

14 17 3	16 24 29	23 27 32	30 28 13	① 2. ③ ④	$1_R - Pr. 2_N - 4_N + ①$ (13) (23) (6)
3	4	1	4	2 3. ④ 1	
23 6				3 4. 1 2	
				4 1 2 3	
				1 2 3 4	

Col 13 perdo la figura 3 e col 23 perdo la prepuntata. Col 6 vinco l'anticipo 3-4 (uscirà la figura 3 o 4 che chiuderà il passaggio). Completo la figura e taglio la prima riga.

Perm. 23 6 3

3	4	1	4	1	① 2 ③ ④
23 6 3				2	2 ③ ④ 1
3				3	3 4 1 2
				4	4 1 2 3
				5	1 2 3 4

Completo l'inserimento fino alla nuova apertura di gioco.

Perm. 28 9 8 27
 3

3	4	1	4	1	① 2 ③ ④
3	9 8 27			2	2 ③ ④ 1.
	3			3	③ 4 1 2
				4	4 1 2 3.
				5	1 2 3 4

Si è aperto il gioco in quarta colonna per le figure 1-3. La figura 2 non entra in gioco perché non è cerchiata nelle precedenti posizioni.

2ª Partita.

Perm. 9 21 0 25
1

3	4	1	4	1	①	2	③	④	$\begin{matrix} \cancel{X_R} \\ (0\ 25) \end{matrix}$
3	3	9 21 0 25		2	2	③	④	①	
		1		3	③	4	1	2	
				4	4	1	2	3	
				5	1	2	3	4	

Il 25 ha liberato la mise imprigionata dallo zero. Considero chiusa la partita avendo ottenuto il risultato di chiusura, anche se non l'utile. Taglio la seconda riga e completo l'inserimento fino alla prossima apertura di gioco.

Perm. 30 10 30 31 21 34 16
3 1

3	4	1	4	1	①	2	③	④
3	3	1	30 10 33	2	2	③	④	①
			3	3	③	4	①	2
21 34 16				4	4	1	2	③
1				5	1	2	3	4

L'apertura è in seconda colonna con le figure 4-1.

3ª Partita.

Perm. 13 7 24 4
4

3	4	1	4	1	①	2	③	④	$\begin{matrix} 1_{N^+} \text{ ①} \\ (4) \end{matrix}$
3	3	1	3	2	2	③	④	①	
1	7 24 4			3	③	④	①	2	
	4			4	4	1	2	③	
				5	1	2	3	4	

Col 4 vinco la figura 4 in terza riga. Taglio la terza riga e inserisco nuove figure.

Perm. 34 13 1 11 18 10 0 33
3 4

3	4	1	4	1	①	2	③	④
3	3	1	3	2	2	③	④	①
1	4	34 13 1	18 10 0 33	3	③	④	①	2
		3	4	4	④	1	2	③
				5	1	2	③	4
				6	2	3	4	1

L'apertura è in seconda colonna con le figure 1-3. La figura 2 continua a restare ritardataria e se apparirà dovrà essere cerchiata nelle righe precedenti, cominciando dalla prima.

4ª Partita.

Perm. 32 17 28 16 33 7
4 Pr. Rip. 3

3	4	1	4	1	①	2	③	④
3	3	1	3	2	2	③	④	①
1	4	3	4	3	③	④	①	2
32 17 28	16 33 7			4	④	1.	2	③
4	3			5	1	2	③	4
				6	2	③.	4	1
				7	3	4	1	2

1_R- Pr.2_N- Rip.4_N+ ① 1_R+ ①
(28) (16) (33) (7)

Col 28 perdo la figura 3 e col 16 perdo la prepuntata a N. Col 33 vinco la ripetizione a N e col 7 vinco la figura 3. Taglio la quarta riga e ho già una apertura di gioco in prima colonna solo con la figura 3. Le figure 1 e 2 devono ancora essere cerchiare nelle righe precedenti.

5ª Partita.

Perm. 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32
2 1 1

3	4	1	4	1	①	②	③	④
3	3	1	3	2	2	③	④	①
1	4	3	4	3	③	④	①	2
4	3	32 27 22	34 9 9	4	④	①	2	③
23 18 32		2	1	5	①.	2	③	④
1				6	2	③	4	1
				7	3.	4	1	2

1_R+ ①
(32)

Il secondo 9 ha messo in gioco la figura 1 e col 32 vinco la figura 1 in quinta riga. Taglio la quinta riga e completo l'inserimento fino alla prossima apertura di gioco.

Perm. 27 36 19 31 20 0 27 18 1
1 1

3	3	1	3	2	2	③	④	①
1	4	3	4	3	③	④	①	2
4	3	2	1	4	④	①	2	③
1	27 36 19	27 18 1		5	①	2	③	④
	1	1		6	2	③	4	①
				7	3.	4	①	2
				8	4	1	2	3

L'apertura è in prima colonna con la figura 3 alla settima riga. La figura 2 rimane ancora deficitaria e non entra in gioco.

6ª Partita.

Perm. 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3
 1 2 Pr. 3

				2	②	③	④	①	
				3	③	④	①	2	
	4		3	4	④	①	2	③	
	1		1	5	①	2	③	④	
			2	6	2	③	4	①	1_R^- Pr.2 _N ⁺ ① 1_R^+ ①
			1	7	③	4	①	2	(11) (15) (3)
14 12 11	30 10 3			8	4	①	2	3	
2	3			9	1	2	3	4	

Col 23 entra in gioco anche la figura 1 in nona riga. Ora le figure in gioco sono la 1 e la 3. Col 15 vinco la prepuntata a N e col 3 vinco la figura 3. Taglio la sesta riga.

				3	③	④	①	2	
				4	④	①	2	③	
	1		1	5	①	2	③	④	
	2		3	6	2	③	4	①	
		1		7	③	4	①	2	
			1	8	4	①	2	3	
				9	1	2	3	4	

L'apertura è in quarta colonna per la figura 3 in ottava riga.

7ª Partita.

Perm. 36 5 10 18 6 23
 2 3

				3	③	④	①	②	
				4	④	①	2	③	
	1		1	5	①	2	③	④	
	2		3	6	2	③	4	①	
		1		7	③	4	①	2	1_R^+ ①
		2		8	4	①	2	③	(23)
		3		9	1	2	3	4	

Col 23 vinco la figura 3. Taglio la riga 7 e completo l'inserimento fino a una nuova apertura.

Perm. 0 18 33 6 5 17 7
 4 3

				4	④	①	2	③	
				5	①	2	③	④	
	2		3	6	2	③	④	①	
18 33 6	5 17 7			7	③	4	①	2	
4	3			8	4	①	2	③	
		2		9	1	2	③	4	
			3	10	2	3	4	1	

Con l'uscita della figura 3 (5 17 7) si apre il gioco in prima colonna, nona riga, figura 1.

8ª Partita.

Perm. 3 21 33 21 17 33 12 14 30
 2 Pr. Rip. 4 1

				4	④	①	②	③	
				5	①	2	③	④	
	2	3		6	2	③	④	①	
	4	3		7	③	④	①	2	
			3 21 33	8	4.	①	2	③	1 _{R-} Pr.2 _{N-} Rip.4 _{N+} ①
			21 17 33	9	①.	2	③	4	(33) (21) (17) (30)
12 14 30				10	2	3	4	1	
1									

Col 33 perdo la figura 1 e col 21 perdo la prepuntata a N. Col 17 vinco la ripetizione a N. Col 33 esce la figura 4, che entra in gioco. Col 30 vinco la figura 1. Taglio la riga 8 e completo l'inserimento.

Perm. 0 30 3 17 31 35 5 17 25
 2 3

				5	①	②	③	④	
				6	2	③	④	①	
	4	3		7	③	④	①	2	
	1	30 3 17		8	4	①	2	③	
		2		9	①	2	③	4	
			5 17 25	10	2	③	4	1.	
			3	11	3	4	1	2	

Con l'uscita della figura 3 si apre il gioco in quarta colonna, riga 10, con la figura 1.

9ª Partita.

Perm. 24 31 15 33 11 10 18 18 21
 1

				6	2	③	④	①	
				7	③	④	①	2	
	4	3		8	4	①	2	③	
	1	2		9	①	2	③	4	1 _{R+} ①
			2 3	10	2	③	4	①.	(21)
			18 18 21	11	3	4	1	2	
			1						

Col 21 vinco la figura 1 in quarta colonna. Credo che ormai il gioco sia chiaro. La partita è durata 123 colpi con un utile di 8 pezzi. Il massimo impegno è stato di 7 pezzi.

Vediamo ora cosa rende la Semichance del N. Le partite saranno senza schemi intermedi sulle aperture.

Gioco sulla Semichance del N

1^a Partita. Perm. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28

17 3 32	24 29 23	20 10 17	28 13 23	1	①	②	③	④	1_{R^-}	$Rip.$	2_{R^+}	①	1_{R^+}	①
4	2	1	2	2	②	3	4	1	(13)		(23)		(3)	
6 3 28				3	3	4	1	2						
3				4	4	1	2	3						

Col 13 perdo l'anticipo 3-4 e col 23 vinco la ripetizione a R. Col 3 vinco l'anticipo 3-4. Taglio la prima riga.

2^a Partita. Perm. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13

4 3 4 34 13 3	2 8 27 9 4	1 10 30 31 3	2 13 7 24 3	2 ② ③ ④ 1. 3 ③ 4 1 2. 4 4 1 2 ③. 5 1 2 3 4	1 _N - Rip. 2 _N + ① (7) (24)	1 _N - 2 _N + ① (34) (13)
------------------------	------------------	--------------------	-------------------	---	--	--

Col 7 perdo l'anticipo 1-2 e col 24 vinco la ripetizione a N. E' uscita la figura 3 che entra in gioco. Ora le figure da giocare sono 1-2-3. Col 34 perdo l'anticipo 1-2 e col 13 vinco la figura 3. Taglio la riga 2 e non ho aperture di gioco.

3ª Partita. Perm. 1 $\frac{11\ 18\ 10}{3} 0 \frac{33\ 32\ 17}{3}$

4	2	1	2	2	②	③	④	1	1_{R^+} ① (32)
3	4	3	3	3	③	4.	1	2	
3	11 18 10	33 32 17		4	4	1	2	③	
	3	3		5	1	2	③	4	
				6	2	③.	4	1	

Col 10 esce la figura 3 che entra in gioco in sesta riga, assieme alla 4 in terza. Col 32 vinco l'anticipo 3-4. Taglio la riga 3 e mi resta in gioco la figura 3 in settima riga.

4ª Partita. Perm. $\frac{28 \ 16 \ 33}{3}$

4	2	1	2	2	②	③	④	1	1_{N^+} ① (33)
3	4	3	3	3	③	4	1	2	
3	3	3	28 16 33	4	4	1	2	③	
			3	5	1	2	③	4	
				6	2	③	4	1	
				7	③	4	1	2	
				8	4	1	2	3	

Col 33 vinco la figura 3 in settima riga. Taglio la riga 4 e mi resta in gioco la figura 3 in ottava riga. Il gioco si è molto sbilanciato a favore della figura 3.

5ª Partita. Perm. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30

4 Pr. Rip. 4 Pr.

2 Rip. Rip. Pr. 4

4	2	1	2	2	②	③	④	1				
3	4	3	3	3	③	④	1	②				
3	3	3	3	4	④	1	2	③				
13 32 27	22 34 9	31 20 0 27	4 34 30	5	1	2	③	④	1 _N - Pr.2 _R - Rip.4 _R + ①	1 _N - Pr.2 _R + ①		
4	4	2	4	6	2	③	4	1	(27)	(22)	(34)	(9)
				7	③	4	1	2	1 _R - Rip.2 _R Pr.2 _R + ①	1 _R + ①		
				8	4	1	2	3	(20)	(0 27)	(18)	(34)

Col 27 perdo la figura 3 e col 22 perdo la prepuntata a R. Col 34 vinco la ripetizione a R e col 9 perdo la figura 3. Entra in gioco anche la figura 4. Col secondo 9 vinco la prepuntata a R e col 20 perdo l'anticipo 3-4. Col 27 libero la mise imprigionata dallo zero. Col 18 vinco la prepuntata a R e col 34 vinco l'anticipo 3-4. Taglio la riga 5 e mi rimangono libere le colonne 3 e 4.

6ª Partita. Perm. 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6

1 2 4 3

4	2	1	2	2	②	③	④	①				
3	4	3	3	3	③	④	1	②				
3	3	3	3	4	④	1	②	③				
4	4	2	4	5	1	2	③	④				
11 15 6	22 24 30	10 3 36	10 18 6	6	2	③	④	1	1 _N + ①			
1	2	4	3	7	③	4	1	2	(6)			
				8	4	1	2	③				
				9	1	2	3	4				

Col 36 si apre il gioco in quarta colonna, ottava riga, con la figura 3. Le figure 1 e 2 non sono in gioco perché manca il cerchio nelle precedenti posizioni. Col 6 vinco la figura 3 che, anche se fortemente in calore, per l'effetto della rotazione, entra costantemente in gioco. Taglio la riga 6 e mi rimangono libere le colonne 2 e 3.

7ª Partita. Perm. 23 0 18 33 6 5 17 7 3 21 33 21 17

2 4 3

3	4	3	3	3	③	④	1	②				
3	3	3	3	4	④	1	②	③				
4	4	2	4	5	1	②	③	④				
1	2	4	3	6	2	③	④	1	1 _N + ①			
33 6 5	17 7 3	33 21 17		7	③	④	1	2	(17)			
2	4	3		8	4	1	2	③				
				9	1	2	③	4				
				10	2	3	4	1				

Con l'uscita della figura 4 si apre il gioco in nona riga per la figura 3. Col 17 vinco la figura 3.

Abbiamo eseguito 7 partite in 113 colpi con un utile di 12 pezzi. Il massimo impegno è stato di 7 pezzi. L'utile delle due Semichances R/N è stato di 20 pezzi.

Certo non è un gioco facile da eseguire e per coloro che non hanno molta dimestichezza con le figure, o con l'inserimento ordinato dei cerchi, non sarà difficile commettere errori. Questo tipo di gioco necessita di molte sperimentazioni teoriche, anche per acquisire la consapevolezza su quando

Vediamo ora lo stesso gioco a P/D.

1^a Partita. Perm. $\frac{14}{4} \frac{17}{1} \frac{3}{1} \frac{32}{1} \frac{16}{2} \frac{24}{3} \frac{29}{1} \frac{23}{1} \frac{27}{1} \frac{32}{1} \frac{20}{2} \frac{10}{2} \frac{17}{2} \frac{30}{2} \frac{28}{2} \frac{13}{2} \mid \frac{23}{3} \frac{6}{3} \frac{3}{3} \frac{28}{3}$

14 17 3 4	32 16 24 1	32 20 10 1	30 28 13 2	1	①	②	③.	④	1 _D ⁺ ① (3)
6 3 28 3				2	2	3	4.	①	
				3	3	4	1.	2	
				4	4	1	2	3	

[illegible]

1	4	1	2	2	②	③	④	①	$1_P - \text{Pr.}2_D - \text{Rip.}4_D + \textcircled{1}$ $1_P - \text{Pr.}2_D + \textcircled{1}$ $1_D + \textcircled{1}$
1	18 10 0 33	32 17 28	16 33 7	3	③	④	①	②	
	2	3	4	4	4.	①	2	3	
32 27 22				5	1.	2	3	4	
3				6	2	3	4	1	

1	2	3	4	4	④	①	②	3.	1 _D ⁺	①
3	34 9 9	18 32 27	36 19 31	5	1	2	3	④.	(19)	
	4	2	4	6	2	3	4	1		

3	4	2	4	4	④	①	②	③	$1_D - \text{Rip.} 2_D - \text{Pr.} 4_D - 8_D - 10_P - \text{Pr.} 12_D - 14_D + \boxed{-23}$ (22) (24) (30) (10) (3) (36) (5)
20 0 27 18	4 34 30	14 12 11	6 22 24	5	①	②	③	④	
3	1	2	1	6	②	3	4	①	
30 10 3	36 5 10			7	3	4	1	2	
2	3			8	4	1	2	3	

3	1	2	1	6	②	③	4.	①	--23	12 _p +	-11
2	3	18 6 23	18 33 6	7	3	4	①.	②		(14)	
		2	3	8	4	1	2.	3			
12 14 30				9	1	2	3	4			
1				10	2	3	4	1			

2	3	2	3	6	②	③	④	①	-11	10 _D - Rip.	12 _D - Pr.	14 _D +	-19	Pr. 12 _D -
1	30 3 17	24 31 15	10 18 18	7	③	④	①	②	(18)	(18)	(21)			(10)
	4	4	1	8	4.	①	2	3	14 _D +	-17				
10 9 20				9	1.	2	3	4	(9)					
3				10	2	3	4	1						

1	4	4	1	8	4.	①	2	③	-17	12 _D -Pr.14 _D +	-15	Pr.12 _D -14 _D +	-13
3	14 33 6	8 7 32	18 19 0 28	9	1.	2	③	4	(0 28)	(19)	(26)	(29)	
	3	3	3	10	2	③	4	1					
26 29 26				11	③.	4	1	2					
3				12	4	1	2	3					

3	3	3
3	6 31 19	24 35 2
	4	3

8	④	①	2	③
9	1	2	③	4.
10	2	③	4	1
11	③	4	1	2
12	4	1	2	③.

-13

12_p- Pr. 14_D- 16_D+

-23

(19)

(24)

(35)

$$\begin{array}{|c|c|c|c|c|}
 \hline
 3 & 3 & 3 & 3 & 8 \\
 \hline
 3 & 4 & 3 & 6 \ 21 \ 3 & 9 \\
 \hline
 16 \ 7 \ 8 & & & 4 & 10 \\
 \hline
 3 & & & & 11 \\
 \hline
 & & & & 12 \\
 \hline
 & & & & 13 \\
 \hline
 \end{array}
 \begin{array}{|c|c|c|c|}
 \hline
 \textcircled{4} & \textcircled{1} & 2 & \textcircled{3} \\
 \hline
 1 & 2 & \textcircled{3} & \textcircled{4} \\
 \hline
 2 & \textcircled{3} & 4 & 1 \\
 \hline
 \textcircled{3} & 4 & 1 & 2 \\
 \hline
 4 & 1 & 2 & \textcircled{3} \\
 \hline
 1 & 2 & \textcircled{3} & 4 \\
 \hline
 \end{array}
 \begin{array}{l}
 \boxed{-23} \ 14_p- \text{Pr.} 16_{D+} \ \text{Pr.} 14_{D+} \ \boxed{-7} \ \text{Pr.} 8_{D+} \ \textcircled{1} \\
 (3) \qquad (13) \qquad (1) \qquad (19) \\
 1_{D+} \ \textcircled{1} \\
 (7)
 \end{array}$$

10

Gioco sulla Semichance del D

1ª Partita. Perm. 14 $\frac{17\ 3\ 32}{2}\ \frac{16\ 24}{1}\ \frac{29\ 23\ 27}{1}\ 32\ 20\ 10\ \frac{17\ 30\ 28}{4}\ \frac{13}{2} | \frac{23\ 6\ 3}{\text{Rip.}}\ \frac{28\ 9}{3}$

17 3 32 2	29 23 27 1	17 30 28 4	13 23 6 2	1 ① ② ③ ④ 2 ② 3 4 1 3 3 4 1 2 4 4 1 2 3	1 _p - Rip. 2 _p ⁺ ① 1 _p ⁺ ① (23) (6) (28)
--------------	---------------	---------------	--------------	--	--

2ª Partita. Perm. 8 $\frac{27}{1} \frac{9}{2} \frac{21}{2} \frac{21}{2} \frac{0}{2} \frac{25}{2} \frac{30}{2} \frac{10}{2} \frac{30}{2} \frac{31}{2} \frac{21}{2} \frac{34}{2} \mid \frac{16}{2} \frac{13}{2} \frac{7}{2} \frac{24}{2}$

2	1	4	2	2	②	3	4	①	1_{p+} ① (24)
3	27 9 21	21 0 25 30	31 21 34	3	3	4	1	②	
	1	2	2	4	4	1	②	3	
13 7 24				5	1	②	3	4	
2				6	2	3	4	1	

3^a Partita. Perm. 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23

3	1	2	2	2	②	③	④	①	1 _p - Pr.2 _p + ①	1 _p - Pr.2 _p + ①	1 _D - 2 _D - Pr.4 _p -
2	13 1 11	33 32 17	33 7 13	3	3.	4	①	②	(11)	(18)	(13) (32) (22) (34) (9)
	1	3	1	4	4	①	②	3	8 _D + ①		
27 22 34	9 9 23			5	①.	②	3	4	(9)		
4	1			6	2.	3	4	1			

4ª Partita. Perm.18 32 27 36 19 31 20 0 27
3 3

2	1	3	1	3	③	4	①	②	1 _b (0 27)
4	1	27 36 19	31 20 0 27	4	4	①	②	③	
		3	3	5	①	②	3	4	
				6	2	3	4	1	

5^a Partita. Perm. 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7
 4 4 2 3 3 Rip. 1

4	1	3	3	3	3	③	④	①	②	$1_D - \text{Rip.} 2_D^+ \text{ ①}$ $(0\ 18)$ (33) 1_D^+ ① (17)
1 4 34	23 14 12	11 15 6	3 36 5	3	4	④	①	②	③	
4	4	2	3	4	5	①	②	③	4.	
23 0 18 33	5 17 7			6	6	②	③	4	①.	
3	1			7	7	3	4	1	2.	

6ª Partita. Perm. 3 21 33

1

4	4	2	3	5	①	②	③	4	
3	1	3 21 33		6	②	③	4	①	1 _D + ①
		1		7	3	4	①	2	(33)
				8	4	1	2	3	

7ª Partita. Perm. 21 17 33 12 14 30 0 30 3 17 31 35 5 17

1

1

1

4	4	2	3	5	①	②	③	4	
3	1	1	21 17 33	6	②	③	4	①	1 _D + ①
3 17 31	35 5 17		1	7	3	4	①	2	(5)
1	1			8	4	①	2	3	
				9	①	2	3	4	
				10	2	3	4	①	

Abbiamo eseguito 7 partite in 115 colpi con un utile di 10 pezzi. Il massimo impegno è stato di 15 pezzi.

Le quattro Semichances, giocate assieme, hanno dato un utile di 38 pezzi. Torno a ripetere che il gioco non è di facile esecuzione, specialmente se eseguito seduti al tavolo verde, in balia della velocità dei tiri del croupier. La fretta di eseguire le annotazioni, l'attenzione che la mise non venga ritirata da qualche “furbo” del momento, non sono certamente facilitazioni per l'esecuzione del nostro gioco. Ma in questo caso ci vengono in aiuto i signori Marigny de Grilleau e Henri Chateau, i quali, con la loro esperienza, ci dicono che prendere una serie di numeri continua, o spezzata in qualsiasi modo, da gli stessi risultati per quanto riguarda la legge sulla distribuzione delle figure. A questo punto, allora, io suggerisco, anche se ovviamente la cosa non può essere testata, di eseguire il gioco in piedi, passando da un tavolo all'altro, e facendo le puntate con calma, dopo aver terminato le annotazioni sui nostri quattro schemi di gioco. L'unica cosa che mi sento di dover raccomandare è di assistere in tempo reale alla rilevazione dei numeri, in modo che la permanenza che stiamo annotando sia realmente una “**permanenza personale**”, creatasi nel nostro tempo e non rilevata da altre situazioni e momenti. Se viene definita “**personale**” ci sarà una ragione.

La permanenza utilizzata è la solita e la si potrà trovare nei concetti di base “LA LEGGE DEL TERZO”.

NINO ZANTIFLORE