

STRATEGIE VINCENTI ALLA ROULETTE

<http://www.giochicasino.org/>

METODO DELLE TERZINE	2
IL METODO DELLE FIGURE DI 5	5
METODO D'ALAMBERT	8
METODO LEGGE DEL TERZO	11
METODO HOT WAVE	20
METODO DELLE COLONNE	23
METODO PROGRESSIVO	25
METODO PATAT O AUSTRIACO	27
METODO PAROLIS O DEL RADDOPPIO	28
METODO PIVOT	29
CONCLUSIONI	30

Casino Tropes

- Supporto 24/7
- Gioco Corretto
- Pagamenti Veloci
- sicurezza e affidabilità

GIOCA ORA

www.casinotropes.it

70+ E PIÙ GIOCHI

ROULETTE SLOTS BLACKJACK DADI

300€ OMAGGIO

70+ E PIÙ GIOCHI

METODO DELLE TERZINE

Analizzando una qualsiasi permanenza Roulette è possibile accorgersi che in media il 50% delle boules generate sono costituite da intermittenze o colpi di uno e da serie di due o colpi di due. Il restante 50% è formato invece da colpi di tre, quattro, cinque... L'intermittenza non è altro che una variazione dello stato di una chance. esempio la formazione ROSSO/NERO oppure NERO/ROSSO è da considerarsi una intermittenza, mentre la ROSSO/NERO o la NERO/ROSSO è una serie di due.

Dalla nota legge di formazione delle figure, si evidenzia che su un totale di 1024 colpi considerando nulla la sortita dello zero si hanno: 256 intermittenze e $(2 \times 128) = 256$ serie di due. Quindi la somma delle intermittenze e serie di due è $(256 + 256) = 512$, ossia la metà delle 1024 boules casualmente considerate.

Il rimanente 50% è composto da serie superiori a due, schematizzate nella seguente modo:

64 serie di 3, per un totale di $(64 \times 3) = 192$ boules

32 serie di 4, per un totale di $(32 \times 4) = 128$ boules

16 serie di 5, per un totale di $(16 \times 5) = 80$ boules

8 serie di 6, per un totale di $(8 \times 6) = 48$ boules

4 serie di 7, per un totale di $(4 \times 7) = 28$ boules

2 serie di 8, per un totale di $(2 \times 8) = 16$ boules

1 serie di 9, per un totale di $= 9$ boules

1 serie di 10, per un totale di $= 11$ boules



In definitiva qualunque sia il numero dei colpi considerati si troveranno sempre in media una metà formata da intermittenze e serie di due e conseguentemente l'altra metà costituita da serie superiori al due. Entriamo ora dopo questa breve ma essenziale premessa nella parte vera e propria della metodologia che voglio presentarvi. Si gioca contemporaneamente sulle tre chance semplici, quali Rosso/Nero, Pari/Dispari e Passe/Manque e sempre sulla intermittenza fino al primo colpo di perdita, riprendendo l'attacco solamente quando è sortita una nuova intermittenza. Per quanto riguarda la puntata, giocheremo sempre ed esclusivamente a massa pari, con un capitale iniziale di 4 unità per ogni chance, quindi $(4 \times 3) = 12$ unità in totale. Quando si è in attivo su ogni combinazione ci si ferma, per poi ricominciare l'attacco quando si avrà un passivo fittizio di 4 unità, mentre la partita è da considerarsi conclusa quando si ottiene una vincita di 12 unità. Consiglio di non utilizzare assolutamente nessun tipo di progressione, ma attribuire alla fiche un valore economico più alto durante i vari passivi. Alla sortita dello zero il pezzo puntato resterà

imprigionato, per essere restituito al colpo successivo se è sortita la relativa chance di appartenenza, oppure perso definitivamente nel caso di uscita della combinazione contraria.

La seguente procedura ha una attendibilità più che sufficiente, affermazione che scaturisce dai dati statistici rilevati dai numerosi test ai quali è stata sottoposta effettuati sia su permanenze personali rilevate nei vari Casinò che generate pseudo casualmente da un calcolatore.

Ricordo tuttavia che non ha il pregio della infallibilità, ma è senz'altro da preferire ad un gioco casuale. I 36 numeri presenti nel cilindro, escludendo lo zero, si suddividono per semplicità in 12 terzine.

Ora per effetto della Legge del Terzo che opera in modo quasi continuo nelle varie successioni dei colpi, in un ciclo di 12 boules è abbastanza raro vedere la comparsa di 12 Terzine diverse nella permanenza, anzi nella maggior parte dei casi in tale ciclo si presentano mediamente solamente i $2/3$ delle Terzine, ossia $12 \times 2/3 = 8$ Terzine diverse. Questo si traduce che nei 12 colpi vi saranno solitamente almeno 2 boules di ripetizione delle Terzine presenti. Se volessimo estendere questa osservazione a 18 colpi, vedremo che in essi spesso e volentieri esiste una Terzina sortita almeno 3 volte. La tecnica che voglio presentare si basa sulla previsione che, quando una Terzina è sortita almeno 3 volte in un ciclo di 18 colpi, essa ha un'altissima probabilità a ripresentarsi almeno una volta nelle 12 boules seguenti.



Tabella 1

Colpi	Posta	Totale Capitale	Incasso	Utile Conseguito
1	1	1	12	11
2	1	2	12	10
3	1	3	12	9
4	1	4	12	8
5	1	5	12	7
6	1	6	12	6
7	2	8	24	16
8	2	10	24	15
9	2	12	24	14
10	2	14	24	13
11	2	16	24	12
12	2	18	24	11

Questo in quanto si presume che avendo presentato una super frequenza di sortita nel ciclo dei 18 colpi esaminati, è prevedibile una sua nuova sortita entro i prossimi 12 colpi, cioè entro il ciclo teorico di sortita di una Terzina.

Statisticamente si può rilevare che i casi positivi saranno mediamente il 66% di tutti quelli giocati, sempre tenendo conto dell'eventuale sortita dello zero, che produce ad ogni colpo giocato la perdita di 1/37°-esimo della posta. Così giocando per 12 volte una Terzina qualsiasi con la posta di una unità, al termine si avrà: $12 \times 1/37 = 0.32$, ossia il 32% di perdita. Come progressione di puntata consiglio di seguire

Tabella 2

Colpi	Posta	Totale Capitale	Incasso	Utile Conseguito
1	4	4	48	44
2	4	8	48	40
3	5	13	60	47
4	5	18	60	42
5	5	23	60	37
6	5	28	60	32
7	6	34	72	38
8	6	40	72	32
9	6	46	72	36
10	6	52	72	20
11	7	59	84	25
12	7	63	84	21

quella presentata nella Tabella 1. Se questo primo attacco fosse negativo, si potrà ripetere il gioco con le medesime puntate.

Se la negatività subita in precedenza è recuperata in 2 oppure in 3 attacchi la partita viene considerata chiusa.

Nel caso peggiore, ossia in presenza di un nuovo salto, il quale porta la cassa a $-18 - 18 = -36$ unità, si adotterà una condotta di gioco evidenziata nella Tabella 2.

Se operando con questo capitale maggiorato si riesce in qualche modo a recuperare almeno il 66% del passivo è consigliabile ritornare alle puntate evidenziate nella prima tabella.



IL METODO DELLE FIGURE DI 5

LE FIGURE DI 5 - METODO SULLE CHANCE SEMPLICI

Vogliamo presentare agli appassionati del gioco della Roulette un'ottima procedura per le chances semplici, abbastanza facile nel suo complesso e particolarmente adatta sia ai giocatori occasionali sia agli assidui frequentatori delle sale da gioco.

Come è noto, tutti i 37 numeri presenti nel cilindro di una Roulette Francese, quindi i 36 numeri più lo zero, non usciranno mai in una rotazione completa di 37 numeri. Infatti alcuni numeri escono solamente una volta, altri invece si ripetono più volte ed altri numeri non escono affatto. Questo è l'effetto di un particolare fenomeno che si manifesta nell'estrazione del numero casuale conosciuto come <<Legge del Terzo>>. Se si analizza attentamente una qualsiasi permanenza si noterà che lo <<scarto>> è in effetti la regola costante, sia che si tratti di numeri pieni sia di altre chances.

Molti studiosi dell'azzardo si sono ispirati in qualche modo a questa legge per costruire un metodo di gioco speculativo con delle basi teoriche del tutto razionali, anche in parte per uscire dalle pastoie di metodologie statistiche o a volte, del tutto empiriche.

Attenendoci ad un dato incontrovertibile, il quale stabilisce che in una rotazione di 35 colpi, quasi sicuramente, si verifica il fenomeno della ripetizione, anziché sui numeri pieni, la andiamo a ricercare nelle figure e in particolare, per il nostro sistema, nelle figure di cinque. Queste ultime sono in tutto 32, ossia due elevato alla quinta potenza e rasentano quindi i 37 colpi che compongono una rotazione. In tabella 1 sono evidenziate tutte le 32 possibili combinazioni di cinque colpi della chance Rosso/Nero.

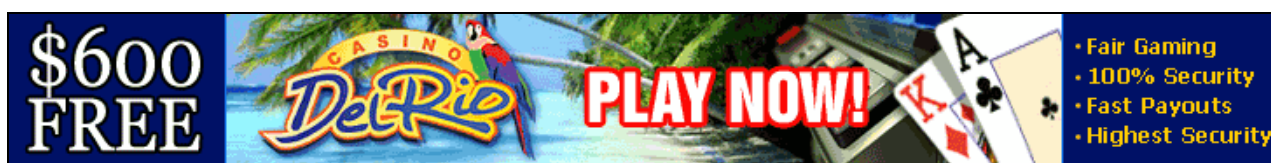


Tabella 1

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
N	N	N	N	N	N	N	N	R	R	R	R	R	R	R	N	N	N	N	N	N	N	N	N	R	R	R	R	R	R	R	R
N	N	N	N	R	R	R	R	N	N	N	N	R	R	R	R	N	N	N	N	R	R	R	R	N	N	N	N	R	R	R	R
N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	N	R	R	N	N	R	R	N	N	R	R	N	N	R	R	N	N	R	R
N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R	N	R

Tecnica di gioco:

Conosciute le figure di cinque, per operare bisogna annotare su un taccuino la permanenza man mano che escono i numeri per un'intera rotazione, cioè per 35 numeri, avendo cura di dividere i numeri in gruppi di cinque. Infatti già dalla prima indicazione si saprà a quale formazione appartengono.

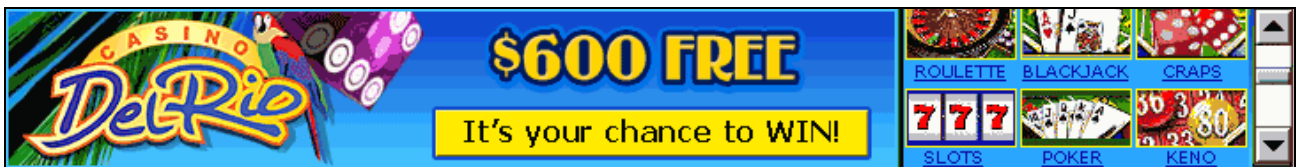
Esempio: la N-N-N-R-N è la figura 03, mentre la R-R-R-N-N è la figura 29.

L'attacco a tappeto sarà effettuato solamente quando si manifesterà una figura la quale presenta i primi quattro elementi identici ad una figura già sortita in precedenza. Dopo 35 numeri, pari ad una rotazione di sette gruppi da cinque, l'attacco è da considerarsi chiuso e si passerà ad una nuova registrazione.

Volendo tuttavia fare un gioco più attendista, ma veramente selettivo, si possono attaccare solo quelle figure che si sono ripetute almeno una volta. Questo dipende ovviamente dall'indole del giocatore, anche se personalmente preferisco questa seconda ipotesi.

Il gioco può essere condotto indifferentemente anche sulle altre chances, oppure contemporaneamente su tutte le tre formazioni. Ricordo che con la sortita dello zero bisogna dividere la posta con il Banco (cioè fare il partager) e considerare il colpo come perso.

Bisogna ammettere che l'attacco proposto sulle figure di cinque è logico, poiché le figure ripetute a causa dello scarto saranno sempre in gran numero. Quindi difficilmente il procedimento andrà incontro a delle forti esposizioni di capitale, sempre se non si sceglie una montante molto violenta. Personalmente adotterei per un gioco di questo tipo una progressione Fibonacci.



Un breve ma significativo esempio (riportato in Tabella 2) eseguito su una permanenza personale sulla chance Rosso/Nero, eliminerà ogni possibile dubbio su come si deve procedere.

Tabella 2

Numero colpi	Permanenza	Gioco reale a tappeto	Nota
01	31 N		Come si può notare facilmente i primi cinque colpi della permanenza hanno dato luogo ad una figura: N-R-R-N-N.
02	07 R		
03	12 R		
04	11 N		
05	33 N		
06	35 N		In questi cinque colpi invece si è formata la figura: N-R-R-R-R.
07	23 R		
08	36 R		
09	12 R		
10	05 R		

11	20 N	+ 1 Nero	Al quindicesimo colpo si è puntato un pezzo in quanto i primi 4 termini sono identici ai colpi 1-2-3-4. Si è giocato sul Nero perché si è ricercata la ripetizione della figura: N-R-R-N-N.
12	36 R		
13	23 R		
14	04 N		
15	13 N		
16	06 N		In questi cinque colpi si è formata la figura: N-N-N-N-N.
17	10 N		
18	33 N		
19	35 N		
20	22 N		
21	35 N	- 1 Nero	Al venticinquesimo colpo si è puntato un pezzo a tappeto perché i primi quattro termini sono identici ai colpi 6-7-8-9. Si è giocato sul Rosso in quanto si è ricercata la ripetizione della figura: N-R-R-R-R.
22	18 R		
23	21 R		
24	09 R		
25	17 N		
26	33 N	+ 1 Nero	Al trentesimo colpo si è puntato un pezzo in quanto i primi quattro termini sono identici ai colpi 16-17-18-19. Si è giocato sulla chance Nero perché si è ricercata la ripetizione della figura: N-N-N-N-N.
27	17 N		
28	35 N		
29	13 N		
30	11 N		
31	15 N		In questi ultimi cinque colpi si è formata la figura: N-R-N-R-N.
32	30 R		
33	31 N		
34	18 R		
35	20 N		

METODO D'ALAMBERT

LA MONTANTE D'ALAMBERT

L'appuntamento di questo mese riguarda una classica montante che ha avuto molto successo tra gli appassionati delle combinazioni semplici. Questa montante opera su una qualsiasi combinazione semplice dove, in presenza di ogni colpo perso aumenta la posta di una unità, mentre in caso di vincita si diminuisce sempre di una unità la posta in gioco. Si parte sempre in ogni caso da una puntata iniziale di una unità. Quindi rispettando quanto asserito è possibile verificare che ogni colpo vinto annulla il colpo perso precedentemente con una puntata inferiore. Il cosiddetto punto focale di questa progressione si basa sulla condizione di ritorno all'equilibrio, in quanto chiude con uno scarto uguale a zero. In linea teorica il discorso regge perché nella Roulette dopo uno scarto fra due combinazioni semplici ad un certo punto si verifica quasi certamente l'equilibrio, tuttavia non è possibile prevederlo a priori. Questo tipo di progressione vince mediamente la metà del numero dei colpi giocati quando ovviamente si forma l'equilibrio. Ma attenzione, non sempre questo corrisponde a verità. Infatti analizzando tre ipotetici casi di una permanenza campione costituita da 12 colpi, dove si verifica l'equilibrio, alla fine è possibile constatare che i risultati sono completamente diversi. Vediamo l'esempio riferito alla combinazione Rosso/Nero, supponendo di giocare sempre sul Rosso.



Primo caso:

Colpi	Permanenza	Puntata	Situazione
1	NERO	-1	-1
2	ROSSO	+2	+1
3	NERO	-1	0
4	NERO	-2	-2
5	ROSSO	+3	+1
6	ROSSO	+2	+3
7	ROSSO	+1	+4
8	NERO	-1	+3
9	NERO	-2	+1
10	NERO	-3	-2
11	ROSSO	+4	+2
12	ROSSO	+3	+5

Secondo caso:

Colpi	Permanenza	Puntata	Situazione
1	NERO	+1	+1
2	ROSSO	-1	0
3	NERO	+2	+2
4	NERO	+1	+3
5	ROSSO	-1	+2
6	ROSSO	-2	0
7	ROSSO	-3	-3
8	NERO	+4	+1
9	NERO	+3	+4
10	NERO	+2	+6
11	ROSSO	-1	+5
12	ROSSO	-2	+3



Terzo caso:

Colpi	Permanenza	Puntata	Situazione
+1	+1	+1	+1
+1	+2	+1	+2
+1	+3	+1	+3
+1	+4	+1	+4
+1	+5	+1	+5
-1	+4	-1	+4
-2	+2	-2	+2
-3	-1	-3	-1
-4	-5	-4	-5
-5	-10	-5	-10
+6	-4	+6	-4
-5	-9	-5	-9

In tutti i tre casi sopra presentati si ha un perfetto equilibrio, in quanto nei dodici colpi in esame si vince sei volte. Comunque mentre nei primi due, dove i colpi sono distribuiti in modo piuttosto omogeneo il risultato finale è positivo, nel terzo caso abbiamo una perdita di nove unità. Per riuscire a chiudere la partita con un risultato positivo si deve ricercare quindi un equilibrio non dal momento in cui è iniziato il gioco, ma da quando è iniziata la serie negativa dei colpi a Nero. Quindi in questo caso occorrono altri colpi in più per vincere la partita. Colpi che non è detto che ci portino ad un utile. La montante D'Alambert è particolarmente adatta a quei giocatori che hanno un grande capitale da investire, in quanto se giocata correttamente in differenziale su due combinazioni semplici contrapposte, ha realmente una resa di una unità ad ogni colpo nel ballottaggio, a patto che si staziona su poste di basso valore. Invece quando le poste aumentano, subentra inesorabilmente l'incidenza dello zero, il quale preleverà l'intero guadagno allo scarto di 74. Infatti essendo la sua tasso o cagnotte del 1.35% sulle combinazioni semplici, si ha quindi $(74 \times 1.35) / 100 = 0.99$, ossia una unità ogni colpo giocato.

Da tutto questo si deduce che lo scarto rende inefficace la montante D'Alambert. Per quanto riguarda invece la contro-D'Alambert se è applicata sempre in differenziale su due combinazioni semplici contrapposte, perde una unità per ogni colpo nel ballottaggio. Cioè le perdite in questa progressione devono per forza essere inferiori alle vincite conseguite dalla predominanza di una combinazione semplice rispetto l'altra. Quindi si deduce che non è lo scarto ma bensì l'equilibrio a rendere inefficace la montante contro-D'Alambert. La sostanziale differenza che esiste tra le due montanti è che la prima ha una progressione in termini di unità che tende all'infinito, mentre la seconda è limitata alla perdita di una sola unità per ogni colpo giocato. Esiste una riduzione della progressione D'Alambert. L'artificio utilizzato è quello di limitare ad 1 / 5 il valore delle puntate. Di conseguenza vengono anche limitati sia gli scoperti che anche il rendimento. Si tratta solamente di aumentare di una unità la puntata iniziale aumentandola solamente dopo avere subito uno scarto di 5 unità in perdita. Si prosegue quindi sia nell'aumentare che nel diminuire le varie puntate fino al conseguimento di almeno un pezzo di vincita o di pareggio nel peggiore dei casi. Adottando la montante d'Alambert sulle tre combinazioni semplici in differenziale può ridurre notevolmente gli scoperti che possono verificarsi su una combinazione. Tale accorgimento sarà oggetto di uno dei prossimi articoli.



METODO LEGGE DEL TERZO

APPLICAZIONE DEI CICLI TEORICI

Per i meno esperti vorrei ricordare, a grandi linee, la LEGGE DEL TERZO. Tale legge prevede che in una rotazione di 37 colpi (tanti quanti numeri presenti nel cilindro), un terzo dei numeri mediamente non sortono, mentre risultano presenti gli altri due terzi. Esiste quindi necessariamente la ripetizione di una parte di questi 24 numeri. Molti sistemi si basano in genere sulla ricerca dei numeri assenti. Il metodo seguente, a differenza, si allontana dai classici canoni tradizionali e propone una soluzione di tipo matematico al problema, partendo da una analisi approfondita eseguita sul numero delle ripetizioni riportate in una fase di osservazione. In definitiva il sistema proposto si basa essenzialmente su una scala di valori delle ripetizioni, le quali indicheranno al momento opportuno le varie condizioni di attacco

Scala dei valori teorici in una rotazione di 37 colpi:

Numeri d'ordine	Numero di ripetizioni con Cifra arrotondata	Numero esatte di Ripetizioni
1	0	0.00
2	0	0.03
3	0	0.08
4	0	0.16
5	0	0,26
6	0	0.39
7	1	0.54
8	1	0.72
9	1	0.91
10	1	1.13
11	1	1.37
12	2	1.63
13	2	1.91
14	2	2.21
15	3	2.53
16	3	2.87
17	3	3.22
18	4	3.59
19	4	3.98

20	4	4.39
21	5	4.81
22	5	5.25
23	6	5.70
24	6	6.17
25	7	6.65
26	7	7.15
27	8	7.66
28	8	8.18
29	9	8.71
30	9	9.36
31	10	9.82
32	10	10.40
33	11	10.98
34	12	11.57
35	12	12.18
36	13	12.80
37	13	13.42

CONDIZIONI IDONEE PER L'ATTACCO



Come risulta evidenziato sulla tabella precedente, in 30 colpi si hanno in teoria, 9.36 ripetizioni, tale cifra è stata arrotondata a 9 per semplicità di calcolo. 30 colpi sono il punto di partenza della tecnica in questione. Risulta evidente che ci rimangono altri 7 colpi per poter attaccare prima della fine della rotazione. Ora, sapendo che le ripetizioni effettive seguono più o meno fedelmente i valori teorici, dovremo avere un po' di pazienza e di costanza per trovare uno scarto tra la condizione teorica e quella reale. In pratica non si dovrà giocare finché l'effettivo numero delle ripetizioni, al termine dei primi 30 colpi è di 9. Questo perché non esiste ancora nessun scarto. Non si dovrà iniziare a puntare fin quando non si manifesterà uno scarto di almeno 3 punti. Questo scarto tuttavia bisogna considerarlo nei due sensi :

1. finché un ritardo o una mancanza di almeno 3 ripetizioni è registrata dopo la fase di osservazione di 30 colpi.
2. quando il numero delle ripetizioni è in avanzo di 3 sulla linea teorica.

Si giocherà invece quando si formerà uno scarto di almeno 3 punti fra il numero effettivo reale e il numero teorico delle ripetizioni dei numeri.

Se si avrà la pazienza di osservare un ritardo oppure un avanzo di ripetizioni sulla ripartizione teorica, avrà senz'altro molte occasioni di vincita.

Definizione dell'attacco :

L'attacco al gioco reale è una sorta di speculazione bilanciata sul ritorno all'equilibrio nei 7 colpi seguenti la sortita del 30° colpo. Il giocatore in quel momento avrà a disposizione due scelte ben precise :

A
Se il numero delle ripetizioni è in ritardo in rapporto alla teorica, la vincita sarà ricercata con l'apparizione delle ripetizioni mancanti, cioè bisognerà puntare i numeri sortiti una sola volta nella fase di osservazione.



B
Nel caso vi fossero troppe ripetizioni, allora la vincita sarà dettata dai numeri assenti nella fase di osservazione.

Di seguito verranno proposti 3 esempi significativi per meglio comprendere il discorso.

Primo esempio di applicazione :

N° dei colpi	Perm.				0			
1	1		1	X	2		3	
2	21		4		5		6	
3	17		7	X	8		9	X
4	14		10		11	X	12	X
5	9		13		14	X	15	XXX
6	31		16	XX	17	XXX	18	X
7	25		19		20		21	XXX
8	18		22	XX	23		24	X
9	22		25	X	26		27	X

10	12		28	X	29	X	30	
11	24		31	X	32		33	X
12	17		34	XX	35		36	X
13	34							
14	16							
15	16							
16	36							
17	28							
18	11							
19	15							
20	17							
21	22							
22	33							
23	7							
24	27							
25	21							
26	21							
27	15							
28	29							
29	34							
30	15							
31	10							
32	18							
33	16							
34	29							
35	1							
36	21							
37	21							

Ecco la situazione del quadro dopo i primi 30 colpi.

La proposizione matematica è pienamente rispettata. In effetti su 21 numeri si sono verificate 9 ripetizioni, **quindi non è possibile puntare.**

Secondo esempio di applicazione :

N°dei colpi	Perm.				0	X		
1	34		1	X	2		3	
2	20		4	X	5	XX	6	X
3	10		7	XX	8	X	9	
4	23		10	X	11		12	
5	34		13	XX	14	XX	15	
6	0		16		17		18	
7	5		19	X	20	X	21	X
8	21		22	X	23	X	24	
9	29		25	XX	26	X	27	
10	6		28		29	X	30	X
11	31		31	XX	32	X	33	
12	1		34	XX	35		36	XX
13	5							
14	22							
15	7							
16	19							
17	14							
18	7							
19	4							
20	14							
21	36							
22	25							
23	25							
24	36							
25	13							
26	31							
27	8							
28	26							
29	30							
30	32							
31	4							
32	13							
33	10							

34	26							
35	36							
36	1							

In questo esempio si intravede un'opportunità di gioco. Infatti ci sono 6 ripetizioni, quindi uno scarto

di 3 in rapporto alla sortita teorica. Riportandosi al capitolo precedente il punto A stipula che se il numero delle ripetizioni è in ritardo rispetto alla teoria, **si punteranno i numeri sortiti una sola volta nella fase di osservazione.**

Nel caso in esame sono i numeri **0/1/4//6/8/10/13/19/20/21/22/23/26/29/30/32/34** e andranno giocati al 31° colpo, accoppiandoli dove è possibile come cavalli. Esce il 4, quindi si vincono 18 unità.

Il gioco prosegue con gli altri 17 numeri poiché si è ancora nelle condizioni di gioco ideali.

In effetti dopo 31 colpi si hanno 7 ripetizioni per una sortita teorica di 10. Lo scarto di 3 è conforme alle condizioni di attacco speculative.

Si puntano ancora 17 unità e al 32° colpo con la sortita del 13 si guadagnano altre 19 unità.

In questo momento è conveniente interrompere l'attacco poiché il numero delle ripetizioni non esibisce che un ritardo di 2 ripetizioni sulla teoria (8 contro 10).

Terzo esempio di applicazione :

N° dei colpi	Perm.				0			
1	30		1		2		3	
2	35		4	X	5	XX	6	XX
3	11		7	X	8	X	9	X
4	25		10		11	XXX	12	X
5	9		13		14		15	
6	35		16		17		18	
7	30		19		20		21	
8	12		22		23		24	XXX
9	24		25	X	26	XXX	27	
10	31		28		29	XXX	30	XX

11	5		31	X	32		33	
12	11		34		35	XXX	36	X
13	36							
14	24							
15	26							
16	29							
17	24							
18	5							
19	6							
20	35							
21	4							
22	8							
23	6							
24	26							
25	29							
26	7							
27	29							
28	26							
29	14							
30	11							
31	0							
32	7							
33	1							
34	5							
35	33							
36	28							
37	5							

Come per gli esempi precedenti dopo il 30° colpo si verifica una differenza di 3 punti con il valore teorico, poiché si contabilizzano 13 ripetizioni. Rifacendosi al punto B del capitolo precedente, notiamo che abbiamo troppe ripetizioni, **quindi il gioco si sposta sui numeri assenti.**

Nell'esempio in esame devono essere puntati i seguenti numeri : **0/1/2/3/10/13/15/16/17/18/19/20/21/22/23/27/28/32/33/34** (in alcuni casi conviene puntare le sestine).

Moltiplicazione delle rotazioni e degli attacchi a tappeto :

Il periodo di osservazione dura 30 colpi, mentre il gioco effettivo un massimo di 7 colpi.

Un attacco termina :

A	Dall'istante in cui si è in vincita.
B	Dall'istante in cui la posta in gioco supera, in caso di perdita, i 125 pezzi massimi di capitale necessario per ogni giorno.
C	Dall'istante in cui non si registreranno più le regole per giocare (scala dei valori teorici)
D	Un attacco termina sempre al 37° colpo anche se non si è in vincita e quale sia l'ammontare delle perdite, purché non superino le 125 unità

Al fine di moltiplicare i periodi di osservazione e di conseguire quindi più possibilità di attacco, di seguito ecco come comportarsi :

1	Se al 30° colpo non si presenta alcuna possibilità di gioco, si devono riprendere gli ultimi 10 colpi registrati (quindi dalla ventesimo alla trentesimo colpo) che verranno utilizzati come primi 30 colpi dell'osservazione seguente.
2	Se al 30° colpo si presenta un attacco, si giocherà ovviamente quello. L'osservazione della rotazione seguente prenderà in conto del numero dei colpi registrati a partire dal 21° colpo della prima rotazione, fino al punto in cui si è terminato l'attacco. In seguito si completeranno con i colpi della tavola per raggiungere la cifra fatidica di 30 colpi che ci servirà per una nuova registrazione.

Conclusioni e suggerimenti :

Il mio consiglio è di seguire circa 5 rotazioni giornaliere, utilizzando un capitale di 125 unità.

Non appena si vincono circa 30 pezzi è bene chiudere la giornata. Questo perchè dai dati in mio possesso è possibile una contrazione e la possibile anche se rara perdita sia della vincita che del capitale di gioco disponibile. Forse qualche lettore potrà avere dei seri dubbi su questa frase, tuttavia è possibile testare in pratica quello che ho affermato.

Consiglio per restringere il gioco di utilizzare per ogni singolo croupier lo schema del tavolo di seguito presentato, che non è altro che la trasposizione dei numeri del cilindro.

	0	
32	15	19

4	21	2
25	17	34
6	27	13
36	11	30
8	23	10
5	24	16
33	1	20
14	31	9
22	18	29
7	28	12
35	3	26

Seguendo fedelmente un singolo croupier è possibile visualizzare la sua legge del terzo, o meglio il suo modo di lanciare la pallina. Ricordo che applicando quanto detto ci si trasformerà da giocatori normali a veri professionisti.

GIOCA AL MIGLIOR CASINO ONLINE ITALIANO!

PIU' DI 80 GIOCHI

The advertisement for Casino Tropes features a central graphic with the casino's name in a golden script. To the left, there are stacks of colorful chips and dice. To the right, four game icons are displayed: a slot machine with three 7s, a blackjack table, a roulette wheel, and a horse race. A green button with the text 'GIOCA ORA' is positioned at the bottom right.

Slot Machine

Blackjack

Roulette

Corse di Cavalli

GIOCA ORA

METODO HOT WAVE

SISTEMA HOT-WAVE 95

Applicazione alle chance semplici con recupero intelligente su dozzine e colonne mediante l'utilizzo del "paroli".

*** "ATTENZIONE" ***

Per esemplificare, tutte le spiegazioni saranno effettuate per il nero/rosso, ma la teoria di base si intende applicabile a tutte e tre le coppie di chances semplici.

APPLICAZIONE DEL METODO E SCELTA DEL MOMENTO DI ATTACCO

Il gioco si svolge principalmente a massa pari sulle chance semplici es. N/R. Si attende che escono 2 colpi di permanenza consecutiva e si controlla la figura sortita che puo' presentarsi in 4 distinti casi:

N-N ---> si gioca un terzo colpo reale a tappeto su Nero

R-R ---> si gioca un terzo colpo reale a tappeto su Rosso

N-R ---> si gioca un terzo colpo reale a tappeto su Nero

R-N ---> si gioca un terzo colpo reale a tappeto su Rosso

Il sistema vince 1 Pz. praticamente sulle figure di 3 omogenee e sulle figure di 1 spezzate. Se si vince, si chiude la partita a +1 mentre se si perde, si gioca un quarto colpo sul colore che ha verificato per 2 volte su 3 la sua presenza. A questo punto si giocano in contemporanea due dozzine o due colonne (dal 4^a colpo), come copertura in caso di esito negativo. La scelta delle dozzine o delle colonne e' puramente soggettiva senza pregiudicare affatto la conclusione della partita. Insieme al gioco di base, si tengono sotto controllo, con un carnet appropriato, le fasi negative e positive che si verificano alla sortante, alla intermedia e alla ritardataria. Le dozzine o colonne guida, verranno definite utilizzando gli ultimi due parametri consecutivi diversi mostrati dal carnet di gioco dozzine/colonne.



ESEMPIO PER STABILIRE QUALI DOZZINE O COLONNE CONVIENE PUNTARE

Occorre innanzitutto definire tre parametri fondamentali:

DOZZINA SORTANTE = Dozzina uguale quella appena sortita

DOZZINA INTERMEDIA = Dozzina uguale alla penultima sortita

DOZZINA RITARDATARIA = Dozzina piu' in ritardo delle altre due

Questi parametri sono validi anche per le colonne.

CHIARIMENTO DEI DUBBI MEDIANTE UNA PERMANENZA REALE

Poniamo il caso debba sortire la seguente permanenza:

- 7 - 20 - 30 - 18 - 9 - 35 - 11 - 7 - 6 - 8 - 22 - 10

La corrispondenza alle dozzine sarà:
 - 7 - 20 - 30 - 18 - 9 - 35 - 11 - 7 - 6 - 8 - 22 - 10
 1d 2d 3d 2d 1d 3d 1d 1d 1d 1d 2d 1d
R I R R I R S S R I

Se dovessimo giocare le dozzine le puntate saranno effettuare su:

RI RI RI RI RI RS RS RS
 Con il seguente esito finale:

++++-+-

Otteniamo 6 eventi positivi contro due eventi negativi.

La corrispondenza alle colonne sarà:
 - 7 - 20 - 30 - 18 - 9 - 35 - 11 - 7 - 6 - 8 - 22 - 10
 1c 2c 3c 3c 3c 2c 2c 1c 3c 2c 1c 1c
R S S I S R R R S

Se dovessimo giocare le colonne le puntate saranno effettuare su:

RS RS SI SI RS RS RS RS
 Con il seguente esito finale:

+ - + - + + + +

Otteniamo 6 eventi positivi contro due eventi negativi. Pertanto la scelta delle une alle altre non implica nessuna differenza.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA



Il proseguimento della partita viene deciso dopo l'esito del 4^a colpo come segue:

- 1) Caso: Vince la chance semplice e perdono entrambe le dozzine, si chiude parzialmente la partita accumulando lo scoperto.
- 2) Caso: Perde la chance semplice e vincono le dozzine, si tenta il paroli alle dozzine. Se il paroli riesce, si chiude la partita essendo in vincita o in parità. Se il paroli perde, si abbandona parzialmente la partita accumulando lo scoperto.
- 3) Caso: Vince la chance semplice e vincono le dozzine, si chiude la partita a +1 se non c'è scoperto da recuperare altrimenti si tenta il paroli.
- 4) Caso: Perde la chance semplice e perdono entrambe le dozzine, si abbandona immediatamente la partita accumulando lo scoperto.

DEROGHE

Lo zero non viene considerato se si sta' attendendo l'uscita dei due colpi guida. Se si sta' effettuando il gioco a tappeto, si ripete la puntata precedente. Dopo 2 paroli persi, si tenta il recupero con il paroli di 3 per una volta e se non riesce, per il successivo si tenta un paroli di 4. Se anche questo presenta esito negativo, si incrementano le puntate alle dozzine/colonne come da tabella allegata. La

filosofia di questa procedura e' quella di recuperare tutto lo scoperto con un paroli portato a termine positivamente.



METODO DELLE COLONNE

A CACCIA DEL NUMERO PIENO

Andare a caccia del numero pieno, è il sogno di tutti gli appassionati del gioco della Roulette. Questo tipo di sistema, vi permette sia di poter vincere con poca spesa, sia di gestire il rischio delle perdite in maniera adeguata. Prima di cominciare a giocare, preparate la seguente tabella:

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36

In questo modo avremo tutti i numeri della Roulette escluso lo zero e, ad ogni colpo, faremo un cerchio sul numero uscito. Quando saranno segnati tre numeri di una colonna verticale, punteremo un pezzo su ognuno dei quattro numeri di quella colonna. Ad esempio, nei vari colpi di gioco sono usciti 4 - 22 - 31, noi punteremo un pezzo sui numeri 4 - 13 - 22 - 31 fino alla vincita oppure per nove colpi. Questo è il tempo massimo di ogni partita perché, come dimostrerà il prontuario qui di seguito, in caso di vincita entro il nono colpo si assorbe la perdita.

VINCITA AL 1' COLPO	32 PEZZI
VINCITA AL 2' COLPO	28 PEZZI
VINCITA AL 3' COLPO	24 PEZZI
VINCITA AL 4' COLPO	20 PEZZI
VINCITA AL 5' COLPO	16 PEZZI
VINCITA AL 6' COLPO	12 PEZZI
VINCITA AL 7' COLPO	8 PEZZI
VINCITA AL 8' COLPO	4 PEZZI
VINCITA AL 9' COLPO	0 PEZZI

La perdita massima è di 36 pezzi a partita. Mediamente nell'arco di una serata la vincita per ogni partita è di 12 pezzi. Ciò comporta che sei partite vinte ne compenseranno, di media, due perse. Come sempre esercitatevi molto prima di giocare per prendere confidenza con le registrazioni e le medie di vincita. Di seguito vi mostro i risultati di una serata.

16' colpo, abbiamo 17 - 26 - 35. Puntiamo 8 - 17 - 26 - 35. Esce il 26 al 5 colpo.
SPESI 20 INCASSATI 36 TOTALE + 12

10' colpo, abbiamo 3 - 12 - 30. Giochiamo 3 - 12 - 21 - 30. Esce il 21 al 7 colpo.
SPESI 28 INCASSATI 36 TOTALE + 8

20' colpo, abbiamo 14 - 23 - 32. Puntiamo 5 - 14 - 23 - 32. Esito negativo.
SPESI 36 INCASSATI 0 TOTALE - 36

13' colpo, abbiamo 3 - 21 - 30. Giochiamo 3 - 12 - 21 - 30. Esce il 12 al 4 colpo.
SPESI 16 INCASSATI 36 TOTALE + 20

23' colpo, abbiamo 9 - 18 - 36. Puntiamo 9 - 18 - 27 - 36. Esce il 18 al 2 colpo.
SPESI 8 INCASSATI 36 TOTALE + 28

21' colpo, abbiamo 9 - 27 - 36. Giochiamo 9 - 18 - 27 - 36. Esce il 36 al 5 colpo.
SPESI 20 INCASSATI 36 TOTALE + 16

Alla fine della serata, i pezzi spesi sono stati 128, quelli incassati erano 180 con una vincita di 52 pezzi. Ricordate che, in caso di più partite perse, si può passare a puntare due pezzi per ogni partita. Si raccomanda di non superare questa posta.

CACCIA ALLO ZERO

Questo sistema e' molto semplice ma molto efficace. In pratica si tratta di puntare sempre un pezzo sullo 0 (zero), due pezzi su una colonna e due pezzi su una seconda colonna. Quando si comincia il gioco e' indifferente quali colonne sceglierete, ma una volta cominciato il gioco punterete SEMPRE sulle colonne che NON ospitavano l'ultimo numero uscito.

Ad esempio se uscirà il numero 3 (che e' ospitato dalla colonna destra) voi punterete due pezzi sulla colonna sinistra, due pezzi sulla colonna centrale e ovviamente un pezzo sullo zero. Tramite i due pezzi puntati sulla colonna recupererete molto spesso il vostro capitale e avrete così modo di continuare a "cacciare" lo zero fino a che questo non uscirà....e vi assicuro che esce spesso!



www.EuropaCasino.com

**2400€
OMAGGIO!**

SCEGLI UN GIOCO:

- Blackjack
- Slots Machines
- Video Poker
- Roulette

- 70+ e più giochi
- Supporto 24/7

- Gioco corretto
- Pagamenti veloci

Gioca Ora!!!

METODO PROGRESSIVO

I PASSI DA SEGUIRE:

1 - Devi aspettare che escano 5 giocate di seguito, per esempio 5 numeri rossi di seguito, o 5 numeri neri di seguito, o 5 pari... ecc. e sarà solo in una di queste occasioni che entreremo in azione.

2 - Se sono apparsi cinque numeri neri apposteremo una fiche sul rosso.

Le probabilità ci dicono che per ogni numero nero deve uscire un numero rosso. Se il primo numero è nero, in generale il secondo numero è rosso. Se il secondo numero è anche lui nero la logica ci dice che il terzo numero sarà rosso....etc. Quindi dopo l'uscita di 5 numeri neri di seguito ci troveremo, probabilisticamente parlando, con una altissima percentuale a nostro favore. Quindi, dopo 5 numeri neri usciti, la nostra puntata sarà senza dubbio una fiche sul rosso.

Che succede se esce il rosso?

Avremo vinto una fiche dello stesso valore di quella scommessa, e potremo ricominciare il gioco dal passo **1**.

Che succede se esce il nero nuovamente?

Avremo perso una fiche, però avremo ancor più possibilità dalla nostra parte, quindi passeremo al terzo passo.

3 - Dopo l'uscita di 6 numeri neri consecutivi scommetteremo nuovamente sul rosso, ma questa volta 2 fiches, in modo che se vinciamo otteniamo un totale di 4 fiches, ovvero le due puntate, quella persa precedentemente e una fiche di guadagno.

Che succede se esce nuovamente il nero (cosa molto poco probabile)?

Passeremo al quarto punto.

4 - Dopo l'uscita di 7 neri di seguito avremo perso un totale di 3 fiches, questo ci obbliga a scommettere 4 fiches sul rosso. Non è molto comune arrivare fino a questo passo, ma può succedere.

Che succede se esce nuovamente il nero (Cosa quasi improbabile)?

Passeremo al quinto punto.

5 - Questo è l'ultimo punto del metodo. È molto raro arrivare fino a qui, ma non bisogna mai sottovalutare la roulette.

Dopo l'uscita del nero per 8 volte di seguito avremo perso in totale 7 fiches, quindi per recuperarle con questa ultima puntata scommetteremo 8 fiches sul rosso.

Il seguente quadro mostra lo schema generale di scommessa per questo metodo:

1°) Nero

2^a) Nero

3^a) Nero

4°) Nero

5°) Nero

6°) Scommettiamo 1 fiche sul **Rosso**.
Se vinciamo: +1. Se perdiamo -1.

7°) Scommettiamo 1 fiche sul **Rosso**.
Se vinciamo: +1. Se perdiamo -3.

8^a) Scommettiamo 4 fiche sul **Rosso**.
Se vinciamo: +1. Se perdiamo -7.

9^a) Scommettiamo 8 fiche sul **Rosso**.
Se vinciamo: +1. Se perdiamo -15.

Come potete notare, l'unico modo di perdere del denaro e' che escano 9 rossi di seguito (cosa praticamente quasi impossibile), e nel qual caso perderemmo solo 15 fiches. Niente panico!! Prova a lanciare varie volte una moneta e vedi se riesci a far uscire per 9 volte di seguito la testa....

Se perdiamo si duplica la scommessa fino a ottenere la vincita, però quando vinciamo si torna alla semplice ed efficace puntata di una sola fiche per continuare a vincere! Sicuramente non vinceremo grosse cifre, però con il tempo, prendendo confidenza con il sistema, si può crescere con la scommessa minima iniziale.



METODO PATAT O AUSTRIACO

Introduzione:

Il conte Patat nella sua brillante carriera di giocatore di roulette utilizzava la seguente Martingala:

Il metodo usato:

Giocava 6 fiches sulla prima colonna e 5 fiches sulla terza colonna.

Inoltre giocava una fiche tra lo 0 e il doppio 00, una tra l'8 e l'11 (neri della seconda colonna), una tra il 17 e il 20, e una tra il 26 e il 29. In questa maniera copriva 32 dei 38 numeri del tabellone...

Quando la pallina cadeva in uno dei suoi 32 numeri vinceva 2 fiches. (nota bene che le probabilità che questo avvenga sono dell'85%).

Ovviamente un'obiezione a questo metodo potrebbe essere il fatto che nel caso di una perdita il totale di fiches perse sarebbe di ben 16 unità.

C'e' però da dire che la possibilità che questo avvenga è di 1 volta su 20 o su 30 puntate....I numeri hanno una logica....e come ben si sa, la matematica non è un'opinione...

Analisi finale:

Le probabilità ci dicono che ci sono fino a 90 chances che la pallina caschi in uno dei 32 numeri vincitori piuttosto che in uno dei 6 perdenti.



www.EuropaCasino.com

**2400€
OMAGGIO!**

SCEGLI UN GIOCO:

- Blackjack
- Slots Machines
- Video Poker
- Roulette

- 70+ e più giochi
- Supporto 24/7

- Gioco corretto
- Pagamenti veloci

Gioca Ora!!!

METODO PAROLIS O DEL RADDOPPIO

Spiegazione del metodo:

Compriamo 7 fiches e scommettiamo solo sulle chance semplici:

- 1) Scommettiamo **1** fiche ad esempio sul **Rosso**.
- 2) Se esce il **Rosso** vinciamo **2** fiches e le giochiamo entrambi ad esempio sul **Rosso**.
- 3) Se esce il **Rosso** vinciamo **4** fiches e le giochiamo entrambi ad esempio sul **Rosso**.
- 4) Se esce il **Rosso** vinciamo **8** fiches, abbiamo investito solo una fiche, guadagno netto **7** fiches....obiettivo raggiunto!

E se invece perdiamo?

In qualsiasi passo perdiamo, perdiamo solo la fiche iniziale, ovvero la puntata del passo 1, ricominceremo quindi dal passo 1 per raggiungere il nostro obiettivo di 7 fiches di guadagno netto.

Supponiamo di perdere 6 volte di seguito, ma raggiungere l'obbiettivo con la settima fiche in questo caso ci ritroveremo con le stesse fiche della partenza. Se invece vinciamo prima di perdere le 7 fiches di seguito avremo un guadagno.

Ovviamente potete giocare il sistema con tutte le fiche che volete, le 7 fiches iniziali servono solo per l'esempio.

Sistema molto adatto ai principianti.

GIOCA AL MIGLIOR CASINO ONLINE ITALIANO!
PIU' DI 80 GIOCHI

Casino Tropez

Slot Machine

Blackjack

Roulette

Corse di Cavalli

GIOCA ORA

The advertisement features a green and gold color scheme. On the left, there are stacks of colorful chips (red, blue, yellow, green) and a blue playing card with the number 16. On the right, there are four icons representing different casino games: a slot machine with three 7s, a blackjack table, a roulette wheel, and a horse racing scene. At the bottom right, there is a green button with the text 'GIOCA ORA'.

METODO PIVOT

Si comincia annotando i numeri che escono fino a che un numero non si ripeta una seconda volta. Chiameremo questo numero "pivot" e sarà il numero su cui punteremo.

Esempio: 11 23 33 9 13 7 10 11 3

Il numero che si ripete per primo e' il numero 11, quindi sarà il nostro numero "pivot".

Punteremo sul numero 11 per 36 tiri consecutivi o fino a che non uscirà. Il valore della puntata sarà lo stesso per ogni giro di roulette. Azzeccare un numero in una roulette paga 35/1, quindi se il nostro numero "pivot" uscirà entro le 36 puntate avremo un guadagno (o andremo al pari se uscirà all'ultimo lancio). Ovviamente prima uscirà il nostro numero pivot, più alto sarà il nostro guadagno.

Quando azzecceremo un numero dovremo abbandonare il numero pivot e cercarne uno nuovo.

PERCHE' FUNZIONA QUESTO SISTEMA?

E' un dato di fatto che i numeri della roulette tendono a ripetersi più volte e continuamente. In media dei 37 numeri della roulette , usciranno 24 numeri differenti in 37 lanci. Molto raramente (o forse mai) in 37 tiri appariranno tutti i 37 numeri della ruota.

Inoltre, mediamente, in 37 tiri si ripeteranno 12 numeri differenti (possono ripetersi 2 o più volte ognuno). Questa non e' pura teoria, ma un dato di fatto derivato da studi effettuati su migliaia di boules (giri di roulette).

Questa infatti si chiama "legge del terzo" o anche "legge della distribuzione disuguale". Durante brevi periodi formati da 37 lanci, non tutti i numeri appariranno, però su un periodo di milioni di tiri tutti i numeri appariranno in uguali quantità.

The image is a promotional banner for Europa Casino. On the left, the logo features five gold stars above the text "EUROPA CASINO". Below the logo, a list of services is provided: "Supporto 24/7", "Gioco Corretto", "Pagamenti Veloci", and "sicurezza e affidabilità". A prominent blue button with white text says "GIOCA ORA". In the center, a window titled "70+ E PIÙ GIOCHI" displays icons for "ROULETTE", "SLOTS", "BLACKJACK", and "DADI". Below this window, the text "2400€ OMAGGIO" is written in large, bold, yellow letters. At the bottom, another banner reads "70+ E PIÙ GIOCHI" in blue and white. The background includes a partial view of playing cards (A, K, Q, J, 10) and a roulette wheel.

CONCLUSIONI

Questo documento è stato redatto in data *30 marzo 2007* dallo staff di <http://www.giochicasino.org> ed è licenziato sotto licenza [GFDL](#) e ogni abuso sarà perseguito a norma di legge.

GiochiCasino.org nasce grazie alla passione del gioco d'azzardo di un gruppo di giocatori.

Presentiamo centinaia di [Giochi online](#) con cui sbizzarsi nel testare le proprie strategie di gioco, suddivisi in categorie: [Arcade](#) [Baccarat](#) [Blackjack](#) [Carte](#) [Dadi](#) [Poker](#) [Roulette](#) [Slot Machine](#)

Un motore di ricerca interno, faciliterà le ricerche nella vasta raccolta di giochi e nel caso in cui abbiate un forum o un blog, con un semplice click sarà possibile pubblicarlo.

Giochicasino.org è la risposta italiana alle frequenti richieste di informazioni sul gioco d'azzardo e sulle scommesse online.

Serietà e professionalità sono i nostri valori per non tradire le aspettative del pubblico.