



Studi, approfondimenti e modifiche al sistema delle “figure di tre” di Lorenzo Della Moglie.

studi e testi di S.M. (Stefek)

1 - INTRODUZIONE

Questo studio ha come obiettivo l'esame dei fondamenti su cui si regge il sistema originale di Lorenzo Della Moglie, analizzare quelle che a mio avviso possono essere considerate aree di miglioramento e, infine, apportare le opportune correzioni in coerenza con le criticità rilevate.

Il concetto di base che regge questo sistema, era in quei tempi molto innovativo (la sua edizione risale agli anni '60), era logico e soprattutto lo rendeva uno dei più resistenti sistemi presentati fino a quel tempo. Massima stima nei confronti del suo autore.

L. Della Moglie dichiara nel libro con cui ha divulgato il sistema di averlo giocato in prima persona in moltissimi casinò d'Europa per decine di migliaia di boules senza aver mai assistito ad un salto e guadagnando sempre la cifra che si era ripromesso. Certamente quello che afferma è possibile, anche perché verosimilmente avrà giocato un numero di boules nell'ordine delle decine di migliaia di colpi, che sono un campione enorme per test effettuati manualmente (negli anni '60 i computer erano ad uso solo delle grandi multinazionali), ma è un campione decisamente modesto per i tempi moderni in cui con un personal computer programmato in modo idoneo si possono testare milionate di boules in poche ore.

Purtroppo però determinati difetti emergono proprio da test su un numero enorme di sortite, specialmente su sistemi con un elevato grado di resistenza, questo perché le criticità si manifestano in situazioni limite (ovvero molto rare ma che tuttavia chi fa un uso intenso e costante del sistema prima o poi potrà incontrare).

Ma perché ho scelto proprio questo sistema come base su cui costruire questi studi?

Per rispondere alla domanda è necessario spiegare alcuni principi che riassumono la "filosofia di approccio alla roulette" che ho applicato:

- 1) **La selezione dei colpi non esiste ed il ritardo di alcuni eventi non dà alcun tipo di vantaggio statistico**: la pallina una volta lanciata dal croupier cadrà dove vuole, senza nessuna regola, senza cognizione delle sortite passate. Questa è una frase triste per il giocatore di roulette ma è una delle poche certezze che abbiamo in questo gioco. Ogni tiro è nuovo. E' impossibile prevedere l'uscita del singolo tiro analizzando ciò che è sortito precedentemente. Gli unici casi di deviazione dalle leggi del caso si hanno solo ed esclusivamente in caso in cui si giochi con una roulette non regolare (truccata o difettosa). A questo aggiungo che il ritardo nella sortita di alcuni eventi non ci regala alcun vantaggio statistico nel giocare (attenzione solo a non confondere il concetto di ritardo con il concetto di

scarto). Per la dimostrazione del fatto che il ritardo non ha significato rimando in nota¹. Per questi motivi è inutile operare qualsiasi scelta su cosa giocare.

- 2) E' vero che se ogni tiro è nuovo, è anche vero che **una serie composta da "figure" dovrà rispondere alle leggi del calcolo combinatorio**, quindi (entro certi limiti) una serie (ragionevolmente lunga) di tiri è "domabile". Esempio: prendiamo 1000 boules: è possibile che escano 1000 rossi in fila e senza zeri in mezzo? Certo che è possibile. Quanto è probabile? Ha probabilità di $(18/37)^{1000}$. Lascio a voi fare il conto ma munitevi di un foglio abbastanza grande per farci stare tutti gli zeri. Ogni evento quindi ha la sua probabilità di sortita. Più è grande il numero di boules osservate più è facile avvicinarsi (percentualmente) ai valori teorici.

¹ Brevissima dimostrazione sul fatto che aspettare un ritardo per giocare non dà nessun vantaggio statistico:

Compariamo la modalità operativa di 3 giocatori che hanno a disposizione un capitale di 1023 pezzi ciascuno e decidono di giocare tutti 3 una martingala con 10 tentativi a disposizione. Se esce lo zero, dividono col banco, intascano la metà che gli spetta e NON considerano il colpo uscito sullo zero (praticamente accettano di pagare la tassa senza tentare di recuperarla).

Il primo gioca subito e gioca sempre sullo stesso colore con cui ha iniziato (quindi perde se esce una serie da 10 di ugual colore), il secondo gioca quando vede che un colore ritarda 10 tiri non considerando i tiri con sortita zero (quindi perde quando esce una serie di 20 colpi di egual colore), il terzo gioca solo quando vede che un colore ritarda 25 tiri non considerando i tiri con sortita zero (quindi perde solo quando esce una serie di 35 colpi di egual colore).

Vado ora a dimostrare che tutti e tre hanno la stessa probabilità di perdere (e di vincere).

Giocatore 1:

Gioca senza aspettare alcun evento particolare.

Probabilità di perdere pari a: $(18/37)^{10} = 0,00074252 =$

0,074%

Giocatore 2:

Probabilità che sortisca l'evento che lo fa perdere (20 colpi di egual colore) pari a: $(18/37)^{20}$

Probabilità che sortisca l'evento che gli permette di iniziare a giocare pari a: $(18/37)^{10}$

Quindi probabilità di perdere al momento in cui inizia a giocare $(18/37)^{(20-10)} = (18/37)^{10} = 0,00074252 =$

0,074%

Giocatore 3:

Probabilità che sortisca l'evento che lo fa perdere (35 colpi di egual colore) pari a: $(18/37)^{35}$

Probabilità che sortisca l'evento che gli permette di iniziare a giocare pari a: $(18/37)^{25}$

Quindi probabilità di perdere al momento in cui inizia a giocare $(18/37)^{(35-25)} = (18/37)^{10} = 0,00074252 =$

0,074%

Come Volevasi Dimostrare.

- 3) Alla roulette **potrebbe esistere una soluzione “ragionevolmente certa” ma nel modo più assoluto non ne esiste una “matematicamente certa”**: e non esiste per come è strutturato il gioco stesso: i motivi principali sono due: le vincite vengono remunerate leggermente meno del dovuto ed esistono dei massimali di puntata. Il primo problema è grave ma non è insormontabile, il secondo purtroppo sì². Detto questo, ovvero che non avremo mai la soluzione

² Cito un mio scritto in proposito (che ho scelto di inserire in nota per non esulare troppo dall'argomento principale nel testo della trattazione):

Tenterò di esporre in modo meno tecnico possibile per consentire a tutte le tipologie di lettori una agevole comprensione.

Un metodo matematicamente sicuro per vincere alla roulette consisterebbe nell'aumentare la puntata ad ogni tiro perso in modo che al verificarsi dell'evento cercato (che inevitabilmente prima o poi dovrà arrivare, senza definire quando) si recuperi tutto lo scoperto e si raggranelli un utile.

Il più semplice (e molto aggressivo) di questi metodi è la così detta “martingala” o “raddoppio”.

Avendo a disposizione un capitale non limitato e potendo giocare ad un tavolo che non abbia limiti di puntata, la martingala è un sistema necessariamente vincente, perché al primo colpo vinto si recupera tutto lo scoperto e si ottiene un gettone di utile. Le case da gioco per difendersi da questo pericolo hanno introdotto una “barriera” che consiste nel limite di puntata.

Limite di puntata che può essere in parte elevato con particolari disposizioni dei gettoni a tappeto (o al limite con la partecipazione di più persone, cosa che non è però regolare per cui non verrà presa in considerazione); il problema è che può essere elevata fino ad un certo punto, per cui il limite di puntata esiste.

Ciò implica che la manovra finanziaria applicata, qualunque essa sia trova il limite superiore del valore della puntata, nel limite di puntata imposto dal banco.

Questo significa che tutte le manovre finanziarie arrivano ad un certo punto ad “incartarsi” perché (spiegandolo “graficamente”), se mettiamo sull'asse delle ordinate (“asse delle y”, quello verticale) il valore della puntata e sull'asse delle ascisse (“asse delle x”, quello orizzontale) il valore dello scoperto, noi avremo come grafico la risultante da puntare in funzione dello scoperto accumulato fino a quel momento (tralasciando per ora altri parametri quali ad esempio lo scarto...).

La maggior parte delle montanti sono approssimabili ad una retta, dico approssimabili perché in realtà la puntata è a valori discreti e non continui (si possono puntare 3 o 4 gettoni ma non 3,127456... gettoni), per cui la risultante è una serie di punti) che ha un suo coefficiente angolare, e (dovrebbe) essere sempre crescente (o quanto meno mai decrescente).

Il risultato è che per quanto blanda sia la montante (quindi con coefficiente angolare basso), arriverà ad un certo punto a intersecare con il valore del limite di puntata, e la risultante di tutti i valori al di sopra del limite di puntata sarà il limite di puntata stesso, trasformando da quel momento in poi la montante in una massa pari.

A quel punto solo una plusvalenza di colpi vinti sui colpi persi (contati da quel momento) può generare un recupero (plusvalenza che prima o poi, per altro deve arrivare, ma chissà quando, potrebbero passare migliaia o milioni di colpi).

La soluzione “definitiva” purtroppo non c'è, ma possiamo difenderci al meglio tramite due vie, ed entrambe, anche se in modo diverso, hanno come contropartita un abbassamento del rendimento.

La prima difesa è avere una montante che genera un incremento delle puntate a coefficiente angolare talmente basso che la probabilità di andare ad incrociare il valore del limite di puntata si sposta a valori di scoperto raggiungibili solo in caso di scarti decisamente improbabili (ma attenzione, pur sempre possibili). Il rendimento sarà molto basso perché la montante sarà veramente molto blanda ed i tempi di recupero molto lunghi. La soluzione non è “definitiva” perché portando la funzione che rappresenta questa

matematicamente certa, possiamo tuttavia ad arrivare ad una soluzione ragionevolmente certa. Mi spiego meglio: se un evento ha 1 probabilità di verificarsi su 10.000.000.000.000.000 di casi, non possiamo dire che è matematicamente certo che non si verificherà, però è ragionevolmente certo che non si verificherà. Ripeto ciò che ho scritto in nota: chi di voi giocherà nella sua vita 10.000.000.000.000.000 di boules? Nessuno credo.

- 4) In accordo con quanto scritto sopra, **determinati eventi prima o poi si devono verificare**. Abbiamo detto “prima o poi” e nei fenomeni casuali come sono le sortite della roulette il “poi” potrebbe voler dire “molto poi”, per cui la bontà di un sistema, il suo fattore critico di successo, è la sua resistenza nei periodi di scarto negativo.

- 5) Non esistendo la selezione dei colpi, **non possiamo cercare di vincere a massa pari**. Ogni tentativo di vincere a massa pari finirà dopo un lungo periodo di gioco con l'inevitabile risultato negativo pari alla “tassa dello zero”. Per cercare di raggranellare qualche pezzo ci dobbiamo servire necessariamente di una manovra finanziaria, e la manovra finanziaria deve essere accompagnata anche da una forzatura sulla spettanza statistica della sortita degli eventi.

- 6) **“Il rendimento è il premio per il rischio”**. Ogni operatore finanziario conosce questa massima. Niente di più vero, noi (che abbiamo bassa propensione per il rischio) ci accontentiamo di un utile risicato per ridurre al lumicino il rischio di “salto”. Più un sistema vi fa guadagnare in fretta, più state rischiando.

Il sistema di Lorenzo Della Moglie è in accordo con tutti questi principi guida, questo è il motivo per cui è stato scelto come base. La risultanza dopo le modifiche sarà un sistema “lontano parente” di quello originario, sicuramente però l'impianto base è mutuato da questo buon sistema.

montante al limite per x che tende a più infinito, ovvero uno scoperto molto grande, comunque andremo a finire per intersecare il valore del limite di puntata (in realtà poi nessuno gioca un numero infinito di colpi).

La seconda e' generare una manovra finanziaria che abbia uno sviluppo non “lineare” come una retta ma che generi, o meglio, sia approssimabile, ad una curva (sempre crescente) asintotica al valore del limite di puntata (che è rappresentato sul nostro grafico da una retta orizzontale). Ad operare in questo modo certamente si abbassa il rendimento perché portando al funzione al limite per x che tende a più infinito, la lunghezza del recupero in numero di colpi tende a più infinito. C'è anche un'altra considerazione da fare, ovvero che, come detto precedentemente essendo la puntata un valore discreto e non continuo quando il delta tra curva e asintoto e' inferiore al valore minimo puntabile e' come raggiungere i limite di puntata stesso, tornando poi alla questione di cui sopra, il vantaggio e' che inizialmente il coefficiente angolare più alto del primo tratto di curva ci consentirà recuperi più veloci e ci consentirà di finire meno volte nell'appiattimento della montante dato dal limite di puntata.

Dovrò necessariamente complicare notevolmente il già non semplice sistema originale, tuttavia le complicazioni sono necessarie per allontanare il più possibile il nefasto evento di stallo o di salto.

Passiamo quindi brevemente in rassegna la modalità di gioco originale, anche se per averne una conoscenza approfondita, che è assolutamente indispensabile, si consiglia di leggere attentamente il testo originale dal titolo "Il libro completo dei giochi da casinò" edito da Mursia.

2 – BREVI CENNI SUL SISTEMA ORIGINALE DI LORENZO DELLA MOGLIE

Innanzitutto, il sistema gioca sulle chances semplici e prende in considerazione le figure formate da tre sortite (ad esempio considerando il rosso ed il nero, le figure sono **RRR**, **RRN**, **RNR**, ecc.). L'impianto si basa su 8 giocatori virtuali che giocano contemporaneamente, ognuno sulla sua figura (un giocatore gioca su **RRR**, un giocatore su **RRN**, un giocatore su **RNR**, e così via...).

Il singolo giocatore di una figura di 3 sa di aver diritto ad una figura vincente ogni 8 figure sortite (ovviamente in media) quindi sa anche che se non trova una figura vincente ogni 8 figure sortite ne dovrebbe cercare (e prima o poi trovare) 2 in 16, 3 in 24 e così via. Attenzione che qui si parla di figure quindi 24 figure corrispondono a 72 boules. I "blocchi" sono fissi, nel senso che non useremo il metodo "a risalire".

Chiaramente in ben poche occasioni avremo questa condizione di equilibrio rispettata (esattamente una vincente ogni 8 sortite): in certi periodi il valore sarà più alto, in certi periodi più basso ma su un numero molto grande di eventi la media sarà certamente allineata con minima percentuale di scarto su ogni figura.

Queste considerazioni ovviamente sono valide facendo astrazione dello zero. Lo zero verrà gestito, ne parleremo in seguito, sia nel sistema originale dell'autore (con una certa filosofia), sia nel mio sistema modificato (con una filosofia completamente diversa).

Il nostro giocatore vuole però forzare un po' la probabilità, perché se no recupererebbe solo in caso di equilibrio, e sappiamo bene che l'equilibrio, al gioco della roulette, è una cosa abbastanza improbabile ed estemporanea. Si accontenta a questo punto di cercare 1 figura vincente ogni 10 contrarie, se non la trova 2 ogni 20 e così via.

Vediamo il meccanismo relativo ad uno degli 8 giocatori, poi passiamo a considerarli tutti insieme.

Il giocatore (prendiamo ad esempio quello che gioca su **RRR**) cerca di vincere un pezzo su questa figura e la attacca. L'autore propone di segnare ad ogni giocatore un pezzo fittizio di perdita. Quando la contabilità di quel giocatore sarà andata a zero vorrà dire che il giocatore avrà vinto un pezzo e potrà ricominciare la partita.

Come primo termine della figura di tre può uscire **R** o **N** (trattiamo dopo dello zero, come già accennato).

- Se esce **N** il giocatore perde, e si ferma fino alla formazione della figura di tre (si ferma perché è evidente che se sta attaccando **RRR** ed esce **N**,

RRR non si potrà più formare). A questo punto imputa un pezzo allo scoperto ed incrementa lo scarto di 1.

- Se esce **R** abbiamo due casi:
 - Con la prima vittoria il giocatore ha recuperato tutto lo scoperto e in questo caso si ferma ugualmente (ha chiuso la sua partita e la figura successiva ricomincia da capo).
 - Il giocatore non ha recuperato tutto lo scoperto e procede alla seconda puntata. Se perde si ferma (per i motivi esposti sopra: se dopo **R** esce **N**, è evidente che **RRR** non si formerà più) se vince e ha recuperato tutto lo scoperto si ferma, se vince ed ha ancora scoperto da recuperare prosegue per la terza puntata.

Abbiamo detto che se perde il giocatore accumula scoperto e incrementa lo scarto di una unità. Se vince diminuisce lo scarto di 10 unità (e questa è la forzatura che applichiamo, ne parliamo successivamente).

Il valore può arrivare al limite a 0, non può andare sotto (se ad esempio lo scarto era 5 e si vince non si scrive -5 ma si scrive 0 e si ricomincia la partita).

Quando esce lo zero assorbiamo la perdita pagando la tassa (come se fosse un'imposta sul reddito) che andrà semplicemente a diminuire l'utile, e rifacciamo la puntata.

Come si determina la puntata?

L'autore nel suo libro propone una tabella, ma in realtà la tabella è solo una comodità per non dover fare il calcolo ad ogni puntata, il meccanismo è molto semplice: si divide lo scarto per 10 (che è il parametro di forzatura), si arrotonda per eccesso all'intero più vicino.

Si prende lo scoperto e lo si divide per il numero ottenuto prima moltiplicato per 3 ripartendo i resti.

E' abbastanza intuitivo capire il perché di questo calcolo.

Esempio:

situazione di scarto 15 e di scoperto 20.

La puntata è uguale a $15/10 = 1,5$ che arrotondato per eccesso all'intero più vicino dà 2.

Quindi dobbiamo recuperare lo scoperto in 2 volte, ogni recupero è formato da 3 tentativi (perché la figura ha 3 termini), quindi lo scoperto va recuperato in $2*3=6$ giocate semplici

Lo scoperto è 20 e lo dividiamo per 6.

Vengono fuori le 3 puntate da fare sulla prossima figura che andremo a giocare, ovvero 4 pezzi, 3 pezzi, 3 pezzi.

Il sistema fa giocare in contemporanea tutti gli 8 giocatori delle 8 figure.

A tappeto va con le puntate differenziali.

Questo è l'impianto base.

L'autore ha poi aggiunto alcuni artifici per rendere il sistema più resistente.

- Quando la puntata di uno dei giocatori supera i 10 pezzi, fa ricominciare da capo il giocatore e divide il suo scoperto su tutti gli altri.
- Quando le puntate sono alte (non indica un valore assoluto, diciamo quando abbiamo in gioco 8, 10 pezzi) assicura lo zero con un pezzo. I pezzi persi per lo zero o spesi per l'assicurazione vengono "assorbiti" come spesa.
- L'utile prefissato è 1 pezzo ogni 20 colpi, quando non si vince entro i 20 colpi un pezzo si aumenta lo scoperto di un pezzo, quando si è in vantaggio si usa l'utile in eccesso per alleggerire i giocatori maggiormente in difficoltà.

Capitale necessario (secondo l'autore) 400 pezzi per resistere ad oltranza.

Rendita (secondo l'autore) 5% (ovvero un pezzo ogni 20 colpi giocati)

Massima puntata 36 pezzi (se analizzate il meccanismo capirete perché).

Il sistema così com'è, nella versione originale, è stato programmato e fatto girare su milioni di boules.

In effetti presenta una buona resistenza rispetto ad altri sistemi in circolazione, ma le evidenze del test ci dicono che i 400 pezzi non bastano (ci sono casi di molte migliaia di pezzi di scoperto) e a volte il sistema stalla (ovvero quando raggiunge un determinato scoperto non riesce poi a risalire... ..non scende più di tanto ma non risale nemmeno).

3 – ANALISI DEI PROBLEMI RILEVATI E RELATIVE SOLUZIONI

Una breve sintesi di questa parte è stata proposta in un mio recente articolo, tuttavia per ragioni di spazio non è stato possibile in quella sede approfondire a sufficienza le problematiche ma ho soltanto dato un breve cenno sia delle aree di miglioramento su cui intervenire, sia delle soluzioni.

In questa sede affronteremo in modo approfondito il problema. Come detto in precedenza le soluzioni complicheranno certamente il sistema e sono tutte tese ad incrementare la resistenza del sistema.

Non ho voluto cercare di incrementare la resa del sistema perché l'obiettivo non è una speculazione spinta ma più che altro la ricerca di fattibilità di un gioco continuo e, entro certi limiti costante. Sicuramente il gioco avrà comunque fasi alterne, l'importante è che queste fasi alterne rimangano entro certi confini.

Nonostante tutti questi sforzi permane un difetto che non è sanabile da nessuna miglioria: la natura umana. Mi spiego meglio: l'errore di calcolo, il nervosismo di chi opera (specialmente nelle fasi di manifestazione prolungata dello scoperto), il giocatore disonesto che si appropria indebitamente di alcuni gettoni che avevamo vinto noi, la folla intorno al tavolo che ci deconcentra, e tutta questa tipologia di fattori sono senza dubbio uno svantaggio che abbiamo nei confronti della roulette, e la cui soluzione dipende solo dall'operatore, non dal sistema in se.

Sembrano dettagli marginali, in realtà non lo sono.

Posso dire con convinzione che "la differenza tra la mediocrità e l'eccellenza è la cura del dettaglio", al tavolo della roulette la cura del dettaglio è la differenza tra vincere e perdere.

Dobbiamo tener presente che il nostro obiettivo è vincere da 3 a 5 pezzi al giorno, ma se per caso siamo disattenti e succede che ci fregano la vincita di una giocata anche solo di pochi pezzi diciamo 3, oppure succede sbagliamo una puntata (anche una sola) da 3 pezzi per errore di calcolo (quindi invece che un +3 il risultato è un -3 con una differenza di 6 sul risultato totale), magari perché anziché andare avanti ad acqua e caffè abbiamo bevuto qualche Martini di troppo, in quel giorno in cui avremmo dovuto uscire con un utile, usciremo avendo rimediato un risultato negativo.

Quei pezzi non ce li restituisce più nessuno perché nel gioco continuo (e quindi nella nostra spettanza statistica di vinti e persi) sono colpi vinti, ma noi non abbiamo incassato i gettoni.

Proprio perché sono importanti i dettagli e proprio perché i parametri sono delicati, delle modifiche che proporrò in seguito è importante applicarne integralmente e correttamente tutti i principi, ed è importante applicare tutte le modifiche proposte.

Un grave errore è cercare di applicare meccanicamente le nozioni che verranno fornite senza averle comprese totalmente, non solo nel funzionamento, ma anche nei fondamenti che hanno portato alla loro implementazione.

Ricordo ancora una volta che quelle che proporremo sono modifiche ad un sistema già esistente, non è un nuovo sistema per cui tutto ciò che non viene modificato rimarrà come era in originale. Per questo motivo è importante conoscere in modo approfondito anche il sistema originale.

Forzatura del numero degli eventi positivi necessari al recupero

Analisi del problema:

Abbiamo parlato di probabilità e “forzature su quella che è la naturale spettanza statistica” e abbiamo detto che un sistema può vincere quando la manovra di recupero è “tagliata” su misura sulla spettanza probabilistica dell'evento ricercato. Si ha a questo punto una speranza di riuscire a chiudere i recuperi senza aumentare troppo di scoperto e di puntata.

Innanzitutto cosa si intende per “forzatura”?

Ammettiamo di giocare a massa pari sulle chances semplici in una (ideale quanto inesistente) roulette senza zero.

Per pareggiare una “partita” abbiamo bisogno di tanti colpi vinti quanti persi.

In effetti ci spettano tanti colpi vinti quanti persi.

Soltanto che questa situazione di reale equilibrio è abbastanza rara, e potremmo dover attendere molto tempo prima di incontrarla.

Un esempio è che su 50 colpi giocati dovrei cercarne 25 vincenti, se questo non accade ne cercherò 26 vincenti su 52, 27 su 54 e così via.

Certamente andando avanti prima o poi capiterà che arriverò al risultato che mi ero prefissato.

Diciamo che vogliamo calcare la mano (appunto forzare la probabilità) e per pareggiare cerchiamo 1 colpo vinto su 2, se non lo troviamo cerchiamo 1 colpo vinto su 3, se non lo troviamo 1 colpo vinto su 4 e così via.

Al primo colpo vinto, dopo un certo numero di colpi persi, pareggeremo.

Questa forzatura però (che in questo caso è esagerata ma ci serve come esempio) la dobbiamo “comprare”, e la paghiamo in termini di puntata (in questo caso è una martingala, ovvero raddoppiamo la puntata ogni colpo perso). Più forziamo più paghiamo, e la puntata cresce.

Certamente prima o poi vinceremo perché se in media ci spetta il 50% di colpi vinti e il 50% di colpi persi, in questo caso noi ci accontentiamo di uno solo.

Ora, il nostro problema è trovare la via di mezzo tra il primo caso (che è nessuna forzatura, ovvero massa pari) e il secondo caso (ovvero recupero di tutto lo scoperto in un colpo solo), questo perché da una parte abbiamo un tempo limitato e non possiamo aspettare anni per un recupero, dall'altra però non abbiamo capitali faraonici e c'è sempre quella famosa barriera rappresentata dal limite di puntata.

I parametri per costruire una forzatura corretta sono molto delicati, con una forzatura troppo blanda non aumenta di molto la puntata (e quindi lo scoperto cresce con velocità limitata) ma il sistema dopo un po' si “incarta”, “stalla”, che significa che non “salta” ma per recuperare ha bisogno di un numero eccessivo di boules giocate (azzerando praticamente il rendimento).

Il motivo dello “stallo” è che un sistema molto resistente viene portato ad alti livelli di scoperto solo un evento molto raro, ma in contropartita, per recuperare ci serve a questo punto un evento altrettanto raro se, come detto sopra, la forzatura in questi casi limite è troppo debole.

Al contrario però se la forzatura è troppo forte, beh, facile intuire che la puntata crescerà in modo insostenibile abbastanza in fretta rendendo poco stabile e poco resistente il sistema, portandoci quindi molto facilmente al “salto” (ovvero l'esaurimento del capitale a disposizione per giocare).

Prendendo in esame il caso specifico del sistema di Lorenzo Della Moglie moltissimi giocatori reputano che la forzatura di questo sistema sia troppo debole e questo sarebbe il principale motivo che lo rende perdente, contemporaneamente però ho letto di altri giocatori che si lamentano che questo sistema porta talvolta ad effettuare puntate troppo alte (il che sembrerebbe una contraddizione di termini, sono infatti due critiche di senso opposto perché una forzatura blanda genera puntate basse ed un'alta probabilità di stallo ma bassa probabilità di salto, una forzatura aggressiva genera puntate alte ed un'alta probabilità di “salto” ma una bassa probabilità di “stallo”, come già spiegato sopra). Ho trovato riscontro di entrambe le lagnanze nei test svolti al computer.

Hanno quindi ragione sia gli uni che gli altri (...o, da un altro punto di vista, non hanno ragione né gli uni né gli altri) il vero problema è che la forzatura generata dal sistema di recupero architettata dal Della Moglie è blanda ma solo in alcuni casi ed è eccessiva in altri. Questo perché il piano di recupero degli scarti è calcolato in modo rigido, ed è separato per tutti gli 8 giocatori col risultato che a parità di scarto possono esserci sbilanciamenti di puntata enormi.

Faccio un esempio per spiegarmi un po' meglio: la figura subisce uno scarto, arriva vicino al recupero (ma non recupera a sufficienza per poter chiudere la partita), subisce un altro scarto, arriva nuovamente vicino al recupero (ma di nuovo non recupera integralmente), subisce un altro scarto, quando per la terza volta arriva vicino al recupero la puntata è altissima perché "sconta" 3 volte la forzatura applicata al piano di recupero.

Se in contrapposizione ha una figura con lo stesso scarto ma che è al suo primo tentativo di recupero, ecco che si ha lo sbilanciamento quando si calcola il differenziale da giocare a tappeto.

Parlo di contrapposizione perché come abbiamo visto nel sistema originale si va a tappeto con il differenziale delle puntate su di una chance rispetto alla chance opposta (quindi tornando all'esempio di prima, se il giocatore che è andato vicino al recupero 3 volte senza realizzarlo deve puntare a rosso ed il giocatore che ha appena realizzato un recupero deve puntare a nero, la puntata sarebbe sbilanciata fortemente sul rosso, ma in modo erroneo perché in quel caso le figure sono nella stessa “zona di scarto”, quindi hanno le medesime aspettative di sortita).

Giusto per scrupolo chiariamo anche il concetto di “scarto”, anche se questo dovrebbe essere ben radicato in chi già conosce il sistema di Della Moglie.

Possiamo dire che lo scarto misura la “distanza” di un determinato evento rispetto all'equilibrio naturale. Quando lo scarto è zero si è in equilibrio, quando lo scarto è “negativo” si è in iperfrequenza, quando lo scarto è “positivo” si è in ipofrequenza (“negativo” e “positivo” si intende con il metodo di notazione che prevede di sommare in caso di non sortita e di sottrarre in caso di sortita).

Ad esempio:

su un evento che può avere 2 esiti, come il lancio di una moneta, “testa o croce”, sappiamo bene che l'equilibrio naturale è metà delle sortite a “testa” e metà delle sortite a “croce”.

Se effettuiamo 10 lanci ed è uscito 7 volte croce e 3 volte testa (e la spettanza sarebbe stata di 5 volte per ogni segno), possiamo dire che croce è in iperfrequenza, e testa è in ipofrequenza.

Lo scarto è il differenziale tra un segno e l'altro ed in questo caso è 4 (ovvero per ritornare in equilibrio devono uscire nei prossimi lanci 4 segni “testa” in più dei segni “croce”).

Sulle “figure da 3” alla roulette (**RRR**, **RRN**, ...) il discorso è leggermente diverso perché il rapporto non è di 1 a 2 (1 segno favorevole su due possibili come in testa o croce) ma è di 1 a 8, vuol dire che 1 uscita favorevole ne bilancia 7 contrarie per andare in equilibrio.

In realtà poi vedremo che il rapporto corretto non è di 1 a 7 ma è di 1 a 7,685 (ci sono gli zeri da considerare, ma affronteremo questo discorso più avanti).

Per ora, per quanto riguarda queste figure considereremo il rapporto 1 a 7, i decimali andranno a contribuire a formare quella che è la “forzatura”.

I conti dettagliati per arrivare al nostro 7,685 li vedremo dopo (nel paragrafo dedicato alla “sortibilità” delle figure... ..e passatemi il termine “sortibilità” che in italiano non esiste).

Uno studioso del passato che ha affrontato approfonditamente lo studio degli scarti delle chances semplici e ne ha creato un sistema di gioco è Marigny de Grilleau. Il sistema di Marigny può piacere / convincere oppure no, in ogni caso è uno studio molto interessante (specialmente per i tempi in cui fu fatto) e meriterebbe una lettura.

Soluzione e conseguente modifica da apportare:

La soluzione per non creare sbilanciamenti ed avere una migliore omogeneità di gioco, è trattare in egual modo gli stessi scarti, creando in pratica delle zone di "isoscarto" dividendo lo scarto in "gradi".

Questo genererà un piano di recupero non lineare per singola figura, ma la situazione complessiva verrà bilanciata, agglomerando lo scoperto delle figure che presentano lo stesso grado di scarto (il che non vuol dire esattamente lo stesso scarto, il concetto è un altro, vuol dire che necessitano di un ugual numero di figure vincenti per recuperare) e ripartendo tra loro questa somma in parti uguali.

Questa ritaratura del piano di recupero ci consentirà di rendere ancora più resistente il sistema accettando una figura vincente ogni 9 contrarie (ovvero è come se giocassimo con 10 figure di cui una vincente).

Operando in questo modo:

- 1) saniamo il problema degli scoperti eccessivi e delle puntate molto forti: la forzatura c'è (la non forzatura sarebbe 1 figura vincente e 7,685 contrarie per un totale di 8,685), ma è meno aggressiva di quella del sistema originale (dove una figura favorevole ne doveva neutralizzare 10 contrarie, era come giocare con 11 figure di cui 1 vincente) quindi questa modifica incrementa la resistenza;
- 2) saniamo il problema della forzatura in alcune occasioni troppo debole, questo tipo di ripartizione non manda in stallo il sistema perché la leva di recupero è stata resa omogenea per tutte le figure nelle stesse condizioni di scarto.

Praticamente noi ora applichiamo un correttivo di 1,315 contro 2,315 del sistema originale (sembra poca differenza ma un parametro è il 43% dell'altro).

Quindi, in pratica, qual è questa prima modifica da fare? Come giocare?

Prima di tutto alle tre colonne per ogni giocatore che propone lo schema originale, ne aggiungiamo una quarta in cui calcoleremo il numero dei recuperi necessari per quel giocatore.

Poi ogni volta, al termine della formazione della figura di tre, andremo a fare i calcoli di scarto (attenzione: con il nuovo coefficiente, 9 e non più 10) e scoperto (ma non ancora di puntata) come propone il sistema originale, andremo quindi a calcolare ed aggiungere il numero dei recuperi necessari per ogni figura nella quarta colonna.

A questo punto sommiamo lo scoperto di tutte le figure che hanno uguale grado di scarto e lo ripartiremo in parti uguali tra le figure che hanno partecipato alla somma.

Questa operazione ogni volta che ci sono almeno due colonne con uguale grado di scarto e va fatto per tutti gli insiemi di uguale grado di scarto.

A questo punto possiamo finalmente calcolare la puntata: il meccanismo è già stato illustrato sopra parlando del sistema originale, attenzione, ripeto ancora una volta, abbiamo cambiato il coefficiente di forzatura (portandolo da 10 a 9) per cui il calcolo fa fatto con le nuove indicazioni.

Se preferite vi potete creare una tabella per evitare di fare i calcoli in sala da gioco. Potete prendere lo schema del libro del Della Moglie e rifarvi tutti i calcoli con i nuovi parametri, con un foglio di calcolo come MS Excel ci metterete un attimo.

Errata gestione dello scarto:

Analisi del problema:

Abbiamo visto il funzionamento del sistema per gestire lo scarto e abbiamo anche parlato di ipofrequenze ed iperfrequenze, sappiamo quindi che queste ultime si bilanciano.

Il sistema originale però non gestisce molto bene questo fenomeno perché se ci troviamo nella situazione in cui una figura va in ipofrequenza ed accumula scarto, poi bilancia lo scarto con un iperfrequenza, avremo il recupero sperato senza troppi problemi; ma se capita la situazione contraria, ovvero che la figura prima va in iperfrequenza e poi va in ipofrequenza, lo scarto annotato sarà errato, di conseguenza saranno errate le puntate.

In pratica nella realtà si ha bilanciamento ma nelle nostre annotazioni no, perché è come se si partisse ad annotare gli scarti dal momento in cui si verifica la situazione di ipofrequenza, ovvero si tiene conto solo degli scarti che misurano la rarefazione di sortita della figura.

Non è corretto caricare quella figura di gettoni considerandola "in ritardo", in realtà la figura sta semplicemente bilanciando le sue sortite.

Facciamo un esempio perché il concetto non è semplicissimo:

diamo un "nome" alle 8 figure che possono sortire (**RRR**, **NNN**, **RNR**,) e chiamiamole A, B, C, D, E, F, G, H.

Consideriamo a titolo di esempio queste due permanenze:

Perm.1	Perm. 2
B	B
C	H
D	D
A	A
F	H
G	H
A	A
A	F
B	B
D	D
G	G
F	F
A	A
C	C
G	G
D	D
C	C
H	B
C	C
H	E

E	E
F	F
G	G
H	A

Consideriamo per un momento solo il giocatore che concorre attaccando la figura "H".

In entrambe le permanenze sono uscite in 3 figure H in 24 figure sortite, quindi lo scarto finale per H sarà zero (teniamo bene a mente questo dato).

La prima colonna indica la figura uscita, la seconda l'andamento dello scarto reale, la terza colonna è lo scarto con la notazione del sistema originario (che quindi in effetti forza il numero degli eventi necessari al recupero).

Analizziamo prima la prima permanenza (prima ipofrequenza poi iperfrequenza), e successivamente la seconda permanenza (prima iperfrequenza e poi ipofrequenza).

Teoricamente al termine delle due permanenze la figura H avrà la stessa probabilità di sortita (avendo lo stesso scarto), quindi dovrebbe essere gestita in modo vagamente uguale.

L'andamento dello scarto, con la notazione secondo il sistema originale per la prima permanenza sarebbe come da tabella sotto riportata (con arrotondamento dei decimali, perché come abbiamo detto lo scarto reale ha dei parametri con decimale, tuttavia a scopo "didattico" per ora è meglio arrotondare, successivamente faremo l'esercizio con i decimali):

Perm.1	Scarto Reale	Scarto "sistema"
B	1	1
C	2	2
D	3	3
A	4	4
F	5	5
G	6	6
A	7	7
A	8	8
B	9	9
D	10	10
G	11	11
F	12	12
A	13	13
C	14	14
G	15	15
D	16	16
C	17	17
H	10	7
C	11	8
H	4	0
E	5	1

F	6	2
G	7	3
H	0	0

Come possiamo vedere la gestione dello scarto, in un caso di ipofrequenza seguita da iperfrequenza a bilanciamento, è stata corretta.

L'andamento dello scarto, con la notazione secondo il sistema originale per la seconda permanenza sarebbe questo:

Perm.2	Scarto Reale	Scarto "sistema"
B	1	1
H	- 6	0
D	- 5	1
A	- 4	2
H	-11	0
H	-18	0
A	-17	1
F	-16	2
B	-15	3
D	-14	4
G	-13	5
F	-12	6
A	-11	7
C	-10	8
G	- 9	9
D	- 8	10
C	- 7	11
B	- 6	12
C	- 5	13
E	- 4	14
E	- 3	15
F	- 2	16
G	- 1	17
A	0	18

Come possiamo vedere la gestione dello scarto in caso di iperfrequenza seguita da ipofrequenza a bilanciamento, è stata errata perché eccessivamente sbilanciata.

Considerando che alla fine delle permanenze in entrambi i casi non si è "in credito" di nessuna vittoria perché in effetti sono uscite, come ci spetta, 3 figure su 24 sortite, con la notazione del sistema originale, nel primo caso correttamente lo scarto è zero, nel secondo caso lo scarto è ben 18, che vuol dire sostanzialmente tentativo di recupero come se ci spettassero 2 vittorie.

E' corretto che su un sistema che applica una qualsiasi forzatura "pagandola" con una manovra finanziaria, lo scarto "sistema" sia leggermente più aggressivo dello scarto reale, ma è importante che in certe situazioni non degeneri: deve tenere sempre lo stesso grado di aggressività indipendentemente dall'ordine di sortita delle figure.

Una situazione del genere (prima iperfrequenza poi ipofrequenza) è come se amplificasse i parametri della forzatura, con tutte le conseguenze del caso su puntata e scoperti.

Questo errore farà sì che noi investiremo dei gettoni per cercare le 2 vittorie sulla figura H, vittorie che in realtà non ci spettano.

L'investimento sarà ripagato solo se ci assisterà la fortuna, ma l'obiettivo di un sistema ovviamente non è sperare di avere fortuna... ...l'obiettivo di un sistema è razionalizzare le giocate sulle nostre spettanze probabilistiche.

Soluzione e modifica da apportare:

La soluzione è registrare correttamente gli scarti tenendo conto anche delle fasi di iperfrequenza (per poi attendersi il successivo bilanciamento).

Registrare correttamente gli scarti vuol dire “adattare” in modo coerente anche il valore della puntata e figura giocata in situazioni in cui la figura presenti iperfrequenza.

Per fare questo lo scarto deve poter andare anche a valori negativi. Quando lo scarto ha valori negativi la puntata da effettuare su quella figura è pari a zero. Ovviamente la chiusura della partita “resetta” la situazione facendo ripartire tutti i contatori come ad inizio partita (questo non viene modificato).

Attenzione che in caso di iperfrequenza la forzatura si applica con un correttivo di segno opposto, ovvero, se in caso di scarto da ipofrequenza il coefficiente da applicare è 9 anziché 7,685 (quindi correttivo +1,315), nel caso di iperfrequenza il coefficiente da applicare è 7 (quindi correttivo -0,685).

La prima è una forzatura del 17,1% la seconda è una forzatura del 8,9%

Come detto sopra anche con la modifica, lo scarto sistema darà una risultanza diversa dallo scarto reale (e questo per applicare la forzatura e consentirci i recuperi), ma la forzatura verrà applicata modulandola in modo più morbido.

Facciamo anche in questo caso un esempio utilizzando le permanenze di prima, alla terza colonna lo “scarto sistema originale” e aggiungiamo quindi una quarta colonna che si chiama “scarto modificato”.

Questa volta utilizzerò anche i decimali (arrotondo alla prima cifra) perché altrimenti certe sfumature non si riuscirebbero a cogliere.

Perm.1	Scarto Reale	Scarto “sistema”	Scarto “modif”
B	1,0	1	1
C	2,0	2	2
D	3,0	3	3
A	4,0	4	4
F	5,0	5	5
G	6,0	6	6
A	7,0	7	7
A	8,0	8	8
B	9,0	9	9
D	10,0	10	10
G	11,0	11	11
F	12,0	12	12
A	13,0	13	13
C	14,0	14	14
G	15,0	15	15
D	16,0	16	16
C	17,0	17	17
H	9,3	7	8

C	10,3	8	9
H	2,6	0	0
E	3,6	1	1
F	4,6	2	2
G	5,6	3	3
H	-2,1	0	0

Come possiamo vedere la gestione dello scarto in caso di ipofrequenza seguita da iperfrequenza a bilanciamento è stata corretta. La forzatura c'è stata (meno aggressiva che sul sistema originale nel suo progredire) ma ci ha comunque consentito agevolmente il recupero (come del resto, in questo caso ce lo ha consentito il sistema originale).

Terminiamo questa permanenza con una leggera iperfrequenza sullo scarto reale (lo notiamo dal segno meno) perché considerate che 24 figure sono 72 boules, in 72 boules ci sarebbe spazio per qualche zero che qui non è uscito (ma di questo ne parleremo dopo).

Passiamo ad analizzare la seconda permanenza, quella che precedentemente ci ha dato dei problemi:

Perm.2	Scarto Reale	Scarto "sistema"	Scarto "modif."
B	1,0	1	1
H	- 6,7	0	- 6
D	- 5,7	1	- 5
A	- 4,7	2	- 4
H	-12,4	0	-11
H	-20,1	0	-18
A	-19,1	1	-17
F	-18,1	2	-16
B	-17,1	3	-15
D	-16,1	4	-14
G	-15,1	5	-13
F	-14,1	6	-12
A	-13,1	7	-11
C	-12,1	8	-10
G	-11,1	9	- 9
D	-10,1	10	- 8
C	- 9,1	11	- 7
B	- 8,1	12	- 6
C	- 7,1	13	- 5
E	- 6,1	14	- 4
E	- 5,1	15	- 3
F	- 4,1	16	- 2
G	- 3,1	17	- 1
A	- 2,1	18	0

Come possiamo vedere la gestione dello scarto in caso di iperfrequenza seguita da ipofrequenza a bilanciamento, con la modifica è stata corretta (tanto quanto basta per applicare una leggera forzatura).

In questo caso infatti non ci aspettiamo ancora nessuna vittoria indebita (lo scarto è 0), la forzatura consiste nel fatto che probabilmente nelle successive

sortite ci considereremo in debito di una vittoria con un attimo di anticipo rispetto alla realtà. La situazione è ben diversa da quella pre modifica dove ci aspettavamo ben due vittorie e stiamo annotando una ipofrequenza (scarto positivo di 18) quando in realtà si è in iperfrequenza (scarto con segno negativo pari a -2,1).

Comprendere questi concetti (oltre che saper applicare meccanicamente il sistema) è fondamentale per un gioco di successo. Quando state annotando se commettete qualche errore (e capita) se non avete capito il meccanismo in modo molto profondo, non sarete in grado di apportare le correzioni con criterio e a quel punto andrete in seria difficoltà.

Calcolo delle figure “sortibili” (e gestione dello zero)

Analisi del problema:

Fino ad ora non abbiamo parlato dello zero, o meglio, ne abbiamo parlato marginalmente.

Nel sistema originale lo zero è considerato non come facente parte delle figure sortibili, ma è considerato semplicemente come una tassa da pagare (ed in effetti è una tassa da pagare).

A mio avviso però lo zero, esistendo, contribuisce a formare delle figure, e quindi va inserito nel discorso e non va astratto totalmente: è parte integrante delle figure che potrebbero sortire.

Mi spiego meglio: le figure che si possono formare con 3 termini di una chances semplice sono 8 se giochiamo a testa o croce ma non alla roulette.

Alla roulette, c'è anche lo zero che contribuisce a formare le figure, che a questo punto non sono più 8 ma sono 27 ed esattamente:

01 **RRR**
02 **RRN**
03 **RNR**
04 **RNN**
05 **NNN**
06 **NNR**
07 **NRN**
08 **NRR**
09 **RR0**
10 **R0R**
11 **0RR**
12 **R0N**
13 **0RN**
14 **RN0**
15 **0NR**
16 **0NN**
17 **NN0**
18 **N0N**
19 **N0R**
20 **NR0**
21 **R00**
22 **N00**
23 **0R0**
24 **0N0**
25 **00R**
26 **00N**
27 **000**

Le figure da 1 a 8 hanno probabilità di presentarsi pari a $(18/37)^3$,
Le figure da 9 a 20 hanno probabilità di presentarsi pari a $(18/37)^2 * (1/37)$
Le figure da 21 a 26 hanno probabilità di presentarsi pari a $(1/37)^2 * (18/37)$
La figura 27 ha probabilità di presentarsi pari a $(1/37)^3$

Il sistema originario si dimentica di gestire 19 figure su 27.

So che è estremamente complicato ma, a mio avviso, è anche necessario.

Soluzione e modifica da apportare:

Beh, la soluzione è concettualmente “semplice”, dovremo d’ora in avanti non gestire solo 8 giocatori virtuali ma dovremo gestirne 27.

Ovviamente il piano di recupero degli ultimi 19 è tagliato su misura per la speranza che queste figure hanno (anche qui con la loro idonea forzatura del numero degli eventi positivi necessari al recupero rispetto agli eventi spettanti), abbiamo già parlato di questi concetti precedentemente quindi su questo dovremo essere già sufficientemente ferrati.

Innanzitutto diciamo subito che i primi 8 giocatori vanno avanti per la loro strada, nel senso che nulla cambia tranne che, quando esce lo zero, non facciamo finta di nulla ma gestiamo la cosa come effettiva uscita dello zero: aumentiamo di una unità lo scarto perché i giocatori da 1 a 8 hanno perso e segniamo allo scoperto di ogni giocatore metà della puntata effettuata (perché sullo zero si può “dividere” quindi non è corretto segnare la puntata persa per intero).

Dobbiamo aggiungere ora le colonne relative alle altre figure e dobbiamo sapere calcolarne lo scoperto e la relativa puntata:

Prima di tutto un po’ di calcoli, vicino ad ogni figura il calcolo e la probabilità di sortita.

Figura	Calcolo	Prob (rapp. a 1)	1 ogni
01 RRR	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
02 RRN	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
03 RNR	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
04 RNN	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
05 NNN	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
06 NNR	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
07 NRN	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
08 NRR	$(18/37)^3$	0,115136319665173	8,685
09 RR0	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
10 R0R	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
11 0RR	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
12 R0N	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
13 0RN	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
14 RN0	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
15 0NR	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
16 0NN	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
17 NN0	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
18 N0N	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
19 N0R	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
20 NR0	$[(18/37)^2] * (1/37)$	0,006396462203621	156,336
21 R00	$[(1/37)^2] * (18/37)$	0,000355359011312	2814,056
22 N00	$[(1/37)^2] * (18/37)$	0,000355359011312	2814,056
23 0R0	$[(1/37)^2] * (18/37)$	0,000355359011312	2814,056
24 0N0	$[(1/37)^2] * (18/37)$	0,000355359011312	2814,056

25	00R	$[(1/37)^2] * (18/37)$	0,000355359011312	2814,056
26	00N	$[(1/37)^2] * (18/37)$	0,000355359011312	2814,056
27	000	$(1/37)^3$	0,000019742167295	50653,000
TOT			1,0000000000000000	

Per ragionare a valori interi su un numero di boules molto grande, su circa un milione e mezzo di boules, ed esattamente su 1.519.590 boules (506530 figure da 3) da noi dovremmo aspettarci di assistere alla sortita di:

- 58.320 figure per ogni figura da 1 a 8 (per un totale di 466.560 figure)
- 3.240 figure per ogni figura da 9 a 20 (per un totale di 38.880 figure)
- 180 figure per ogni figura da 21 a 26 (per un totale di 1.080 figure)
- 10 figure che presentano tre zeri in fila (figura n.27)

Facendo la somma arriviamo proprio alle nostre 506.530 figure.

Ora che abbiamo capito questo, conosciamo meglio i nostri 27 giocatori e possiamo procedere.

Abbiamo già detto (e ripetuto più volte) che i giocatori da 1 a 8 proseguono per la loro strada come già indicato, ripeto perché è importante.

Dobbiamo ora gestire gli altri 19.

Diciamo che possiamo creare delle “associazioni” per non dover gestire contemporaneamente tutte queste colonne (anche se per fare un lavoro veramente preciso dovremmo gestirle in effetti tutte, so che questo va contro ogni umana possibilità, considerando poi quello che propongo di fare nel paragrafo successivo)

Tolti quindi i primi 8 giocatori che non hanno zeri all’interno della loro figura (che chiameremo 1,2,3, ...,8) con i rimanenti 19 giocatori costituiamo delle “società”.

Costituiamo 3 società che chiameremo A, B e C.

A questo punto i nostri giocatori saranno diventati da 27 a 11 e precisamente avremo in gioco 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, A, B, C

Ripeto per l’ennesima volta, sappiamo già gestire i primi 8, tratterò ora solo della gestione di A, B e C

Costituiamo la società A con i giocatori (riferimento tabella sopra riportata) 11, 13, 15, 16, 23, 24, 25, 26 e 27.

Costituiamo la società B con i giocatori: 10,12,18,19, 21, 22, 25, 26, 27.

Costituiamo la società C con i giocatori: 9, 14, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 27.

Vediamo che alcuni giocatori partecipano ad una sola società, alcuni partecipano a 2 società ed un giocatore, il 27 partecipa a tutte e tre le società. Questo perché per raggruppare con criterio è stato necessario creare delle associazioni di sortita "isoprobabile", ovvero tutte le società devono avere, ad ogni sortita di figura (e non di boule, attenzione!) la stessa probabilità di comparire.

Giocatore A

11	ORR	0,006396462203621
13	ORN	0,006396462203621
15	ONR	0,006396462203621
16	ONN	0,006396462203621
23	OR0	0,000355359011312
24	ON0	0,000355359011312
25	00R	0,000355359011312
26	00N	0,000355359011312
27	000	0,000019742167295

Giocatore B

10	ROR	0,006396462203621
12	RON	0,006396462203621
18	NON	0,006396462203621
19	NOR	0,006396462203621
21	R00	0,000355359011312
22	N00	0,000355359011312
25	00R	0,000355359011312
26	00N	0,000355359011312
27	000	0,000019742167295

Giocatore C

09	RR0	0,006396462203621
14	RN0	0,006396462203621
17	NN0	0,006396462203621
20	NR0	0,006396462203621
21	R00	0,000355359011312
22	N00	0,000355359011312
23	OR0	0,000355359011312
24	ON0	0,000355359011312
27	000	0,000019742167295

Oltre ad avere la stessa probabilità di sortita questi raggruppamenti hanno altre caratteristiche:

- Zero nella stessa posizione: possiamo notare anche un'altra cosa, che facendo in questo modo per quanto riguarda il giocatore A tutti i partecipanti alla "società" hanno come puntata "zero" nel primo termine della figura, stessa cosa per quanto riguarda i giocatori C (ultimo termine) e B (secondo termine). Questo ci consente di utilizzare un solo gettone anziché 9 nella puntata a zero.
- Simmetria tra gli altri elementi: i rossi ed i neri si compensano consentendoci di fare una puntata neutra quando non dobbiamo giocare a zero. In questo modo giocheranno a rosso e nero solo i primi otto giocatori.
- Possibilità di completamento di tutte le figure: le figure che presentano più zeri ridondano partecipando quindi a tutte le giocate necessarie per completarsi. Esempio la figura **R00** partecipando sia a B che a C ha possibilità di giocare a zero sia il secondo termine della figura che il terzo termine, potendo in questo modo completarsi integralmente.

A questo punto possiamo aggiungere le colonne di A, B e C al nostro foglio di gioco, e procederemo esattamente come per gli altri 8 giocatori, ovviamente con parametri diversi (che adesso andiamo ad analizzare).

Notare che la modifica sulla gestione della forzatura si applica ad insiemi chiusi, ovvero le zone di isoscario andranno applicate separatamente ai due gruppi formati, il primo dai giocatori da 1 a 8, il secondo dai giocatori A, B e C.

Se i parametri da utilizzare per il primo gruppo erano (parlando di formazione e riduzione di scarto in situazioni di ipo e iperfrequenza) +1, -9, -7, i parametri da utilizzare per i giocatori del secondo gruppo (A, B e C) sono: +1, -40, -34.

Considerando le probabilità di sortita, vediamo che queste forzature sono leggermente più blande di quelle del primo gruppo (in questo caso sono rispettivamente 11,1% e 5,5% nei casi di ipo e iperfrequenza), ma ritengo che sia più saggio così, visto che comunque questi giocatori hanno cicli di formazione scarto e bilanciamento più lunghi.

Ora sappiamo gestire tutti i gli attori che partecipano al nostro gioco.

Anche in questo caso a mio avviso è necessario comprendere a fondo i meccanismi con cui opera questa modifica (e non solo l'operatività pratica) per poi non trovarsi in difficoltà durante il gioco in sala (li i gettoni valgono soldi veri).

Fluidificazione dell'andamento di gioco

Certamente a queste modifiche di carattere specifico andrebbero aggiunte alcune modifiche di carattere "strutturale".

Ora, siccome tutti noi, con le nostre giocate, qualunque sia il modo in cui le abbiamo scelte ed effettuate, ci creiamo una permanenza personale, dovremmo cercare di rendere questa permanenza personale più fluida possibile per evitare di incappare in grossi picchi di scarto.

Per andamento della permanenza personale si intende che nella nostra vita avremmo diritto a tot colpi vinti (ripeto, qualunque sia il modo in cui vengono determinate le puntate) e a tot colpi persi in base alla spettanza probabilistica.

Facendo dei sotto insiemi delle nostre giocate, avremo diritto a tot colpi vinti da una unità, a tot colpi persi da una unità, a tot colpi vinti da due unità e a tot colpi persi da due unità, e così via...

Sappiamo che le giocate sulle chances semplici hanno una formazione degli scarti tipica degli eventi "binari", però sappiamo anche che è estremamente difficile che tutte e tre le chances semplici incontrino contemporaneamente momenti di forte scarto.

L'ideale è giocare il sistema contemporaneamente su tutte e tre le chances semplici considerando la cassa del sistema come un aggregato. In questo modo avremo anche il vantaggio che i giocatori che comprendono figure formate dallo zero non dovranno essere duplicati.

Certamente questa è una ulteriore complicazione che aggiunge ulteriori colonne da tenere monitorate, ma come detto all'inizio, le modifiche avrebbero aggiunto qualche grado di complessità al sistema originario.

Come detto, i giocatori A, B e C, non dovranno essere duplicati (anzi triplicati) perché abbiamo visto che per questi giocatori, ad ogni livello della figura le giocate su una chance neutralizzano quelle sulla chance opposta, con il risultato che la puntata differenziale avviene solo sullo zero.

Procediamo quindi a formare le nuove "associazioni" dopo l'aggregazione dei giocatori delle 3 chances semplici.

Come notazione useremo S per "passe", M per "manque", P per "pari" e I per "dispari"; lascio le lettere di colore rosso e nero per avere una migliore leggibilità delle tabelle.

Le puntate avverranno in differenziale come per i gruppi formati dalla singola chance.

Ovviamente, operando le opportune elisioni, avremo solo le puntate a “zero” a cui assegneremo un gettone (e non tre).

Giocatore A

11	0RR	0SS	0PP
13	0RN	0SM	0PI
15	0NR	0MS	0IP
16	0NN	0MM	0II
23	0R0	0S0	0P0
24	0N0	0M0	0I0
25	00R	00S	00P
26	00N	00M	00I
27	000	000	000

Giocatore B

10	R0R	S0S	P0P
12	R0N	S0M	P0I
18	N0N	M0M	I0I
19	N0R	M0S	I0P
21	R00	S00	P00
22	N00	M00	I00
25	00R	00S	00P
26	00N	00M	00I
27	000	000	000

Giocatore C

09	RR0	SS0	PP0
14	RN0	SM0	PI0
17	NN0	MM0	II0
20	NR0	MS0	IP0
21	R00	S00	P00
22	N00	M00	I00
23	0R0	0S0	0P0
24	0N0	0M0	0I0
27	000	000	000

...ecco aggregate anche le tre chances.

Per riassumere questa ultima modifica:

- 8 giocatori sulle 3 chance semplici (per un totale di 24), per avere più fluidità di gioco;
- Solo 3 giocatori del “secondo gruppo”, quelli con gli “zeri”, A, B e C;
- Puntate dei giocatori A, B, C differenziali ma partendo da un solo gettone e non 3 (come verrebbe fuori dalle elisioni, questo per ottenere “economia di scala” sulle puntate a zero).
- Consolidamento della cassa in una colonna di “totalone”

4 – IN CONCLUSIONE

Ho scritto nelle prime pagine che il sistema originale di Lorenzo Della Moglie era stato programmato e risultava perdente perché andava incontro a fortissimi scoperti.

Le vostre domande a questo punto saranno ovviamente:

Il sistema così modificato è vincente?

Potremmo mai perdere in questo modo?

Io il sistema così trasformato non sono mai riuscito a programmarlo perché la complessità risultante da tutte le modifiche va oltre le mie capacità informatiche, questo vuol dire che test su milioni di boules non ho potuto mai farli, quello che però vi posso dire è che ho applicato questo metodo per lungo tempo al casinò giocandoci circa 30.000 boules, non ho mai perso, e ho avuto risultati che mi hanno soddisfatto in pieno.

I risultati mi hanno soddisfatto in pieno perché avevo determinate aspettative, come tutte le aspettative sono soggettive, quindi qualcuno potrebbe considerarle modeste, qualcuno ambiziose: mi accontentavo di una media di 3 / 4 pezzi al giorno (media vuol dire che certe sedute potevano anche concludersi in negativo, sia chiaro), ed ero contento del fatto di non essere mai andato ad uno scoperto di cassa peggiore di 300 pezzi. Non mi sono arricchito e non posso guadagnarci da vivere semplicemente perché non frequento quotidianamente il casinò come dovrebbe fare un giocatore professionista e perché utilizzo gettoni di valore minimo.

Attenzione però: giocare in sala questo metodo non è da tutti vuol dire avere una grande pazienza, scoperti che durano giorni interi prima di essere recuperati, concentrazione continua per minimizzare gli errori, e nervi saldi quando la cassa per lungo tempo segna un “-“.

L'ideale sarebbe essere in più amici e dividersi le colonne da calcolare.

Qualcuno si chiederà anche il motivo per cui ho deciso di pubblicare questo mio studio: non dovendo vivere di questo e non essendo questo un sistema che possa impensierire minimamente le case da gioco (non sono 3 o 4 pezzi al giorno guadagnati da un sistemista che manderanno in rovina i casinò), ho semplicemente voluto togliermi una soddisfazione e pubblicare questi miei studi facendoli conoscere a tutti.

I prossimi passi?

Prima di pubblicarlo ho fatto leggere questo studio ad un amico che come me è appassionato e studioso di sistemi per la roulette, i miei scritti gli sono piaciuti parecchio, e ha deciso di far programmare da informatici professionisti quanto

qui spiegato, in versione per computer palmare. Praticamente inserendo l'ultima sortita il programma farebbe automaticamente tutti i calcoli per indicare poi la puntata da effettuare risparmiando al giocatore un mucchio di tempo, molta fatica ed inevitabili errori.

Certamente una versione informatizzata andrebbe benissimo per il gioco on-line, questo perché in sala da gioco anche se un palmare potrebbe essere facilmente occultato tra le carte che ogni sistemista si porta dietro, l'utilizzo della tecnologia è vietato da molti casinò, quindi questa strada non è percorribile...

Allo stato attuale delle cose questo è il meglio che ho saputo architettare per giocare a questo splendido ed affascinante gioco, lo studio in ogni caso non si ferma mai, ma per ora concludo.

Non mi resta che augurarvi, in qualunque modo decidiate di giocare, buon divertimento ai tavoli della roulette.

Ringraziandovi per l'attenzione dedicatami, colgo l'occasione per porgervi i miei più cordiali saluti.

S.M. (Stefek)

..ah, dimenticavo, alcune formalità, antipatiche ma necessarie:

Il presente documento è stato scritto con lo pseudonimo di "S.M. (Stefek)", di seguito verrà indicato come l'Autore. L'Autore del presente documento ricorda che l'oggetto di queste pagine è l'esposizione di uno studio personale relativo al gioco della roulette.

Nonostante il fatto che l'Autore abbia applicato e continui ad applicare con successo il metodo oggetto di questo studio, non garantisce in alcun modo il risultato derivante dalla sua applicazione e declina ogni responsabilità in caso di applicazione al gioco reale.

L'Autore, in ogni caso, ed applicando qualsiasi metodo, vi sconsiglia calorosamente il gioco d'azzardo quando questo viene condotto in modo non responsabile e quando impegna somme di denaro che vanno oltre le normali capacità economiche del giocatore, e vi ricorda che il gioco non deve mai avvenire in contrasto con le leggi del Paese in cui vi trovate e con il regolamento della casa da gioco che state frequentando.

Salvo diversi specifici accordi, il titolare dei diritti di sfruttamento economico di questo trattato è esclusivamente l'Autore.

L'Autore consente la consultazione e la conservazione di questo documento solo per uso personale.

L'Autore (salvo diversi specifici accordi) vieta la modifica, vieta la riproduzione di questo documento, in ogni sua forma, o la sua distribuzione con ogni mezzo, senza il previo consenso dell'Autore stesso.