SISTEMA C.S. F3 AL TERZO PERFETTO
(Chances semplici – Figure di 3 – Al terzo perfetto)
Di NINO ZANTIFLORE

Questo secondo sistema è un'evoluzione del precedente, e cerca di operare in un più vasto campo d'azione per ottenere più facilmente la configurazione del terzo perfetto.

Nel sistema C.S. F2 il campo di gioco era costituito da uno schema di quattro posizioni: tante quante sono le figure di 2. Nella prima riga le figure inizianti a R, nella seconda quelle inizianti a N.

R	1	2
N	1	2

Ora vediamo lo stesso gioco applicato alle figure di 3, e quindi cercheremo di ottenere una rappresentazione grafica del terzo perfetto in una successione delle otto figure di 3, in uno schema di otto posizioni così disposto:

R		N	
1	2	1	2
3	4	3	4

A tal fine suddividiamo lo sviluppo combinatorio delle otto figure in due parti; una con l'iniziale a R (da inserire nel primo schema) e una con l'iniziale a N (da inserire nel secondo).

Schema 1
Figure inizianti a R

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

Schema 2
Figure inizianti a N

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

Ognuno dei due settori contiene quattro figure di 3 (lo stesso quantitativo delle figure di 2) numerate come da esempio. Inseriamo allora la permanenza in uno schema diviso in due settori di quattro posizioni ciascuno ponendo, in modo cronologicamente alternato, le figure a R nello schema 1 e le figure a N nello schema 2. I numeri con il colore "*non di competenza*" (in grigio) sono lasciati sfilare.

Perman.: 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31
3R 2N 2R 2N 3R 3N 1R 3N

	Figure				Schema 1	
Perman.	14 17 3	27 32 20	23 6 3	27 9 21	1 2	3° perfetto
Figure a R	RNR	RRN	RNR	RRR	③	
N° Figure	3	2	3	1		

					Schema 2	
Perman.	24 29 23	10 17 30	28 9 8	10 30 31	②	Parità
Figure a N	NNR	NNR	NRN	NRN	③	
N° Figure	2	2	3	3		

Nello schema 1 (del R) si è manifestato il 3° perfetto e cioè due figure singole, una doppiata e un vuoto. L'inserimento cronologicamente alternato implica l'accorgimento della ***"iniziale obbligata"***, (già visto nel sistema C.S. F2) facendo cioè sfilare i numeri che non hanno il colore dell'iniziale di competenza. Ora vediamo come disporre, e usare, lo schema di gioco.

Regole del gioco

1°) Inserimento della permanenza.

Le figure sono inserite a iniziale obbligata, alternativamente in due colonne: la colonna del R e la colonna del N, lasciando sfilare i numeri non di competenza (in grigio).

Perman.: 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31
Figure 3R 2N 2R 2 N 3 R 3 N 1 R 3 N

	Colonna a R	Colonna a N	
3R	14 17 3	24 29 23	2N
2R	27 32 20	10 17 30	2N
3R	23 6 3	28 9 8	3N
1R	27 9 21	10 30 31	3N

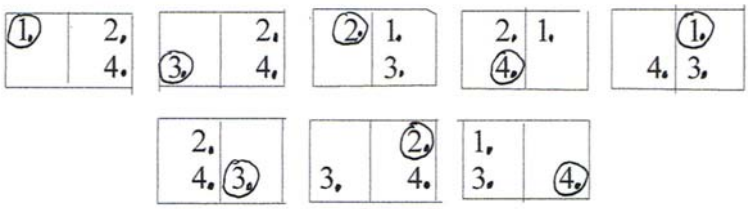
2°) Schema del gioco.

Il campo di gioco sarà formato da due settori uniti, e posti l'uno di fianco all'altro. Nel primo vi saranno inserite le figure a R e nel secondo le figure a N. Ogni figura ha una posizione prestabilita.

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

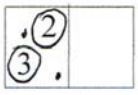
3°) Configurazione ricercata.

La ricerca del terzo perfetto avverrà senza discontinuità su tutto il campo di gioco, considerandolo come se fosse circolare. Vale a dire che le ultime due posizioni del N (2,4) si collegano alle prime due del R (1,3). Così come le posizioni 2,4 del R si collegano alle posizioni 1,3 del N. Ciò significa che il terzo perfetto va ricercato, non solo nei due singoli settori di competenza, ma anche in corrispondenza delle divisioni fra settori. Vediamone alcuni esempi:

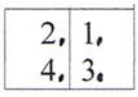


In questo modo la formazione del terzo perfetto può avvenire anche sconfinando fra uno schema e l'altro. Ciò ne renderà più facile la realizzazione.

Ma il 3° perfetto andrà ricercato anche nel caso di due simboli cerchiati (usciti due volte),



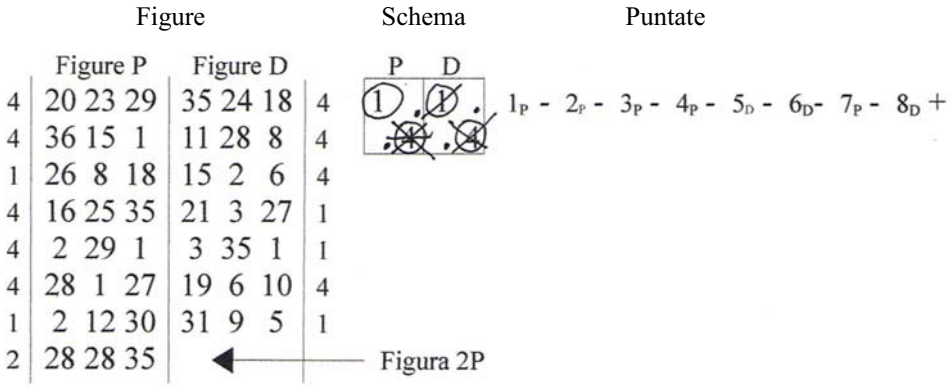
o di quattro simboli singoli (usciti una volta), senza considerare l'ordine cronologico di uscita delle figure.



4°) Accorgimenti.

Anche per questo gioco utilizzeremo gli accorgimenti della **"prepuntata contraria"** e della **"ripetizione di puntata perdente",** visti nel sistema C.S.-F2. Questo per evitare lo stallo nella formazione del terzo perfetto, dove una o due figure possono ripetersi in continuazione impedendo la maturazione dello schema. Eccone un esempio sulla chance P/D, con una permanenza da me rilevata al Casinò di Venezia.

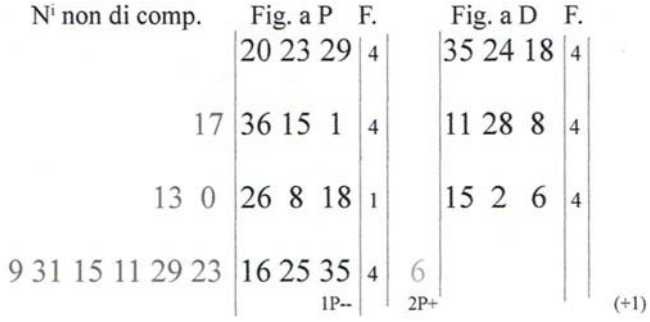
L'evoluzione grafica del gioco non è di facile visualizzazione. Le prime due colonne contengono le figure. I due settori dello schema sono inizialmente vuoti e saranno riempiti con le figure che escono ponendo, per primo, il numero della figura nel proprio posto prestabilito. Alle successive sortite della stessa figura verrà posto prima un cerchio, e poi tante barre quante saranno le successive sortite di quella figura.



Nel caso preso in esame, il continuo stazionamento su quattro figure non permette la maturazione dello schema, impedendo così la formazione del 3° perfetto in una qualsiasi posizione. Ciò si protrae fino all'uscita del numero 35 che, formando la figura 2P, formerà la configurazione ricercata nello schema a P.

L'utilizzo della "*prepuntata contraria*", invece, ha prodotto questo sviluppo, molto diverso. I numeri in grigio sono "*non di competenza*".

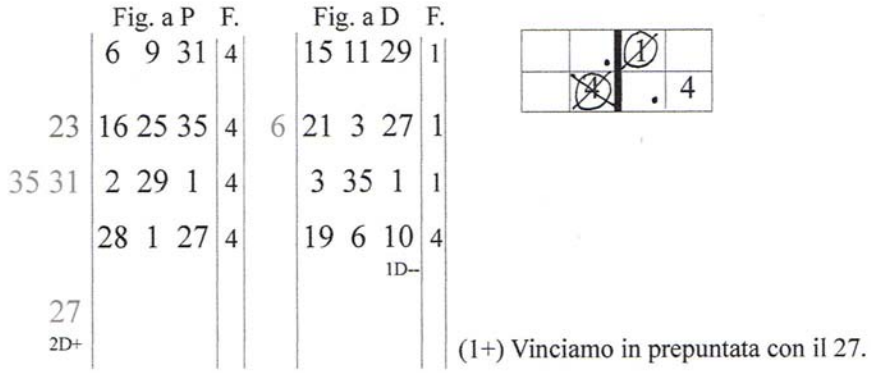
Perman.: 20 23 29 (Fig. 4P) 35 24 18 (Fig. 4D) 17 36 15 1 (Fig. 4P) 11 28 8 (Fig. 4D) 13 0 26 8 18 (Fig. 1P) 15 2 6 (Fig. 4D) 9 31 15 11 29 23 16 25 35 (Fig. 4P) 6 PR.



Dopo il 35 (fig. 4P) vinciamo in prepuntata con il 6.

Poichè la formazione del gioco necessita di un certo quantitativo di tempo, eseguiamo una "*risalita*"; prendendo cioè come validi gli ultimi numeri (non più di tre figure e comunque non più di una decina di numeri).

Risalita: 6 9 31 (Fig. 4P) 15 11 29 (Fig. 1D) 23 16 25 35 (Fig. 4P) 6 Perman.: 21 3 27 (Fig. 1D) 35 31 2 29 1 (Fig. 4P) 3 35 1 (Fig. 1D) 28 1 27 (Fig. 4P) 19 6 10 (Fig. 4D) 27 PR.



In entrambi i casi ho chiuso la partita con una vincita in prepuntata, senza aver chiuso la configurazione del 3° perfetto nello schema. Non ho portato a termine le partite perché lo scopo è stato raggiunto. In un modo o nell'altro ho raggiunto l'utile di 1 pezzo e, secondo me, quella positività al di fuori del gioco, che il caso mi ha regalato, va premiata, interrompendo una ricerca base che potrebbe rivelarsi dura per la sua conclusione. Questo tipo di comportamento, forse eccessivamente prudente, ci può evitare perdite di tempo considerando chiusa una partita che ha dato il suo pezzo di utile. Portiamo a termine l'esempio con l'ultima risalita.

Risalita: 28 1 27 (4P) 19 1 10 (4D) 27 Perman.:29 9 33 13 2 0 12 30 (1P) 31 9 5 (1D) 7 11 28 28 35 (2P) 15 12 14 (4D) 1 6

	Fig. a P	F.	Fig. a D	F.
	28 1 27	4	19 6 10	4
27 29 9 33 13	2 12 30	1	31 9 5	1
7 11	28 28 35	2	15 12 14	4
1	6			
	1P-- 2P+			(+1)

1.	2.	1.	.
.	4.	.	④

Con il doppiaggio della figura 4D entra in gioco anche la 1P. A questo punto tutte le figure a P sono in gioco e quindi ho anticipato la puntata sulla loro iniziale. Perdo con l'1 e vinco con il 6. Uscirà infatti una delle quattro figure, realizzando in ogni caso la conformazione del 3° perfetto in una qualsiasi delle posizioni.

Vediamo ora l'esecuzione pratica di questo gioco a **R/N** con la solita permanenza. Ogni partita è condotta a termine fino alla prima vincita. Data la cronologicità degli eventi, difficilmente riportabili graficamente, esporrò una breve descrizione alla fine di ogni partita. I punti nelle caselle dello schema delle figure indicano che quelle posizioni sono in gioco.

1ª Partita. Perm.: 14 17 3 (3R) 32 16 24 29 23 (2N) 27 32 20 (2R) 10 17 30 (2N) 28 13 23 6 3 (3R) 28 9 8 (3N) 27 9 21 (1R)

Fig. a R	F.		Fig. a N	F.
14 17 3	3	32 16	24 29 23	2
27 32 20	2		10 17 30	2

.	2		②
3			.

Con la seconda figura 2N entrano in gioco le posizioni 1R e 4N.

	Fig. a R	F.		Fig. a N	F.
	14 17 3	3	32 16	24 29 23	2
	27 32 20	2		10 17 30	2
28 13	23 6 3	3			

.	2		②
③	.		.

Con il doppiaggio della figura 3R entra in gioco anche la posizione 4R.

	Fig. a R	F.		Fig. a N	F.
	14 17 3	3	32 16	24 29 23	2
	27 32 20	2		10 17 30	2
28 13	23 6 3	3		28 9 8	3
				1R--	(-1)

.	2	.	②
③	.	3	.

Con l'8 abbiamo perso la figura 4N e messo in gioco la 1N.

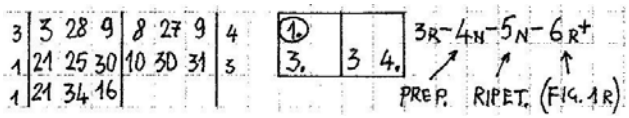
	Fig. a R	F.		Fig. a N	F.
	14 17 3	3	32 16	24 29 23	2
	27 32 20	2		10 17 30	2
28 13	23 6 3	3		28 9 8	3
				1R--	
	27 9 21	1			
2N --	3N-- 4R+				(-2)

1.	2	.	②
③	.	3	.

Abbiamo prepuntato 2 pezzi a N e perso con il 27 (colore di competenza). Abbiamo ripetuto la puntata perdente a N e perso con il 9. Abbiamo puntato 4pezzi sul R, per la figura 1R, e vinto con il 21. Otteniamo la configurazione del 3° perfetto sullo schema a R; ma anche sullo sconfinamento tra le posizioni 1 3R e 2 4N. Restiamo esposti di 2 pezzi da recuperare sulla partita successiva.

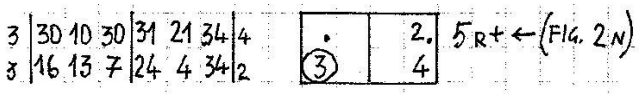
Le prossime partite saranno fatte in modo più sbrigativo. Spero, comunque, di essere stato esaurientemente chiaro.

2ª Partita. Risalita: 3 28 9 8 27 9 21 Perman.: 0 25 30 10 30 31 21 34 16
3R 4N 1R 3N 1R



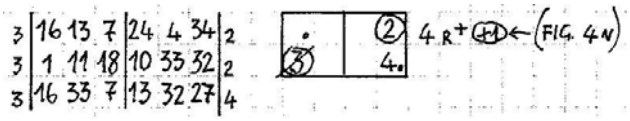
Con il 31 perdo la figura 4N. Con il 21 perdo la prepuntata a N. Con il 34 perdo la ripetizione di puntata perdente a N. Con il 16 vinco la figura 1R. Esposizione 8 pezzi.

3ª Partita. Risalita: 30 10 30 31 21 34 16 Perman.: 13 7 24 4 34
3R 4N 3R 2N



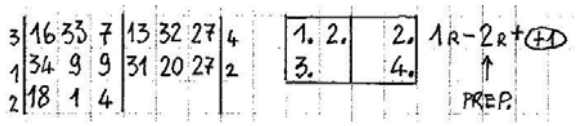
Con il 34 vinco la figura 2N. Esposizione 3 pezzi.

4ª Partita. Risalita: 16 13 7 24 4 34 Perman.: 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27
3R 2N 3R 2N 3R 4N



Con il 27 vinco la figura 4N. Ottengo l'utile di 1 pezzo e ricomincio la D'Alembert a quota 1.

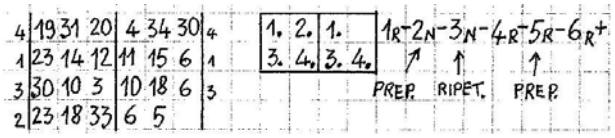
5ª Partita. Risalita: 16 33 7 13 32 27 Perman.: 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34
3R 4N 1R 2N 2R PR.



Con il 4 perdo la figura 1R. Con il 34 vinco la prepuntata a R.

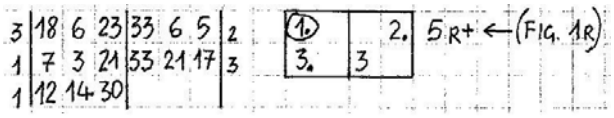
6ª Partita. Risalita: 19 31 20 27 18 1 4 34 Perm. 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6
4R 4N 1R 1N 3R 3N

23 0 18 33 6 5
2R



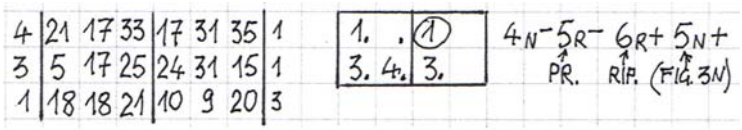
Con il 6 della figura 3N perdo la figura 4N. Con il 23 perdo la prepuntata a N. Con il 18 perdo sia la ripetizione a N che l'anticipo sulle figure 3 4R. Con il 33 perdo la figura 1R. Con il 6 perdo la prepuntata a R. Con il 5 vinco l'anticipo al secondo termine delle figure 3 4N (uscirà una di queste due). Esposizione 9 pezzi.

7ª Partita. Risalita: 18 6 23 0 18 33 6 5 Perm.: 17 7 3 21 33 21 17 33 12 14 30
3R 2N 1R 3N 1R



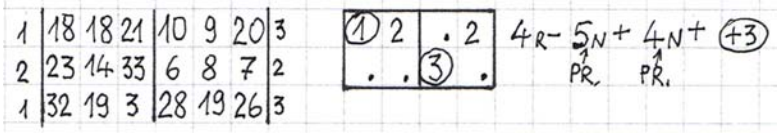
Con il 30 vinciamo la figura 1R. Esposizione 4 pezzi.

8ª Part. Ris.: 21 17 33 12 14 30 Perm.: 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21 10 9 20
4R 1N 3R 1N 1R 3N



Con il 21 perdo la figura 2R. Con il 10 perdo la prepuntata aR. Con il 9 vinco la ripetizione di puntata perdente a R. Con il 20 vinco la figura 3N. Esposizione 2 pezzi.

9ª Partita. Risalita: 18 18 21 10 9 20 Perm.: 23 14 33 6 8 7 32 19 3 18 19 0 28 19 26 29 26
1R 3N 2R 2N 1R 3N PR. PR.



Con il 26 perdo la figura 4N. Con il 29 vinco la prepuntata a N. Con il 26 vinco la seconda prepuntata a N. Utile 3 pezzi.

Nonostante la giornata sia stata difficile, chiudiamo con 5 pezzi di utile e con un impegno finanziario di 21 pezzi.

La cosa più importante in qualsiasi gioco, specialmente sulle Chances semplici, è proprio quella di mantenere l'esposizione il più bassa possibile. La cosa non è facile, specialmente quando si fa uso di una qualsiasi montante. Gli accorgimenti della "*Prepuntata iniziale"* e della *"Ripetizione di puntata perdente"* costituiscono un valido aiuto contro gli andamenti contrari alla formazione dei disegni ricercati. E' chiaro che nei casi "intermedi", dove le figure di competenza sono prevalenti e il gioco base ritarda a maturare, tali accorgimenti possono contribuire ad un aumento dell'esposizione.

Per finire ecco alcuni suggerimenti.

1°) Una volta ottenuto un utile (anche di un pezzo) ricominciare da capo la montante.

2°) Ripetere la prepuntata vincente solo se si è ancora esposti.

3°) Non proseguire con una seconda vincita nello schema; basta una sola negativa per vanificare molte partite vincenti.

4°) Ottenuto un utile in prepuntata, non cercare la vincita nello schema; ricominciare una nuova partita.

5°) Ricordare che una lunga negativa sopravviene più facilmente se si segue sempre una sola linea logica di gioco. E' chiaro che, alla lunga, come ci capitano le sequenze vincenti, ci potrà capitare una sequenza contraria al tipo di maturazione ricercato. E' per questo che hanno molta importanza le puntate al di fuori della logica del gioco base.

6°) E' importante fare molte prove teoriche per acquisire familiarità con il gioco, dopodiché lo si potrà eseguire su due o addirittura tre chances contemporaneamente.

7°) La montante utilizzata è la D'Alembert, ma non è detto che per questo gioco sia la migliore.

La permanenza utilizzata è quella esposta nei concetti di base "LA LEGGE DEL TERZO".

NINO ZANTIFLORE