

SISTEMA C.S. F3 – 3° SOVRAPPOSTO CONTINUO

(Chances Semplici – Figure di 3)

Di NINO ZANTIFLORE

Ogni sistemista che si rispetti porta, dentro di se, una “condanna”: non si accontenta mai dei risultati ottenuti. Inevitabilmente egli cercherà sempre nuove soluzioni, soprattutto sul come evitare situazioni negative e come sfruttare, invece, quelle positive. Seguendo questo “irrefrenabile” impulso, ho pensato di sfruttare in modo completo e senza limitazioni, lo sviluppo delle quattro figure a “*Iniziale obbligata*”, inserite in uno schema di quattro posizioni.

I sistemi del 3° *Sovrapposto* visti in precedenza (**Sovrapposto base** e **Sovrapposto variante casuale**) comportano la necessità di scegliere una figura da scartare che, possibilmente, non si presenti ripetutamente nello schema sottostante. Nel primo sistema la scelta era obbligata dalla configurazione dello schema di riferimento, mentre nel secondo sistema la scelta suggerita, era quella casuale, proprio per non incappare in situazioni negative, che inevitabilmente si presenterebbero a causa della legge sulla distribuzione delle figure. Voglio dire, ripetendo il concetto, che una linea di condotta sempre uguale, alla fine, porterà a incontrare un susseguirsi di figure contrarie al gioco effettuato. In entrambi i giochi la partita era abbandonata alla prima vincita, dovuta, sia alla chiusura del disegno geometrico, sia al conseguimento di un utile ottenuto in prepuntata.

Il gioco che segue non è altro che il Sistema del 3° **Sovrapposto**, nel quale si cercherà la ripetizione delle tre figure presenti nel precedente schema di riferimento, senza mai interrompere la partita, e fino all’inserimento della quarta figura. Lo scopo è di sfruttare al massimo le partite favorevoli affidandoci, nelle situazioni negative, all’azione delle *Prepuntate contrarie*. Vediamone le regole.

Inserimento. L’inserimento avviene a “*Iniziale obbligata*”, alternando il colore dell’iniziale a ogni partita. Ogni schema di riferimento deve contenere tre figure. Se la partita in corso non raggiunge tale configurazione, si dovranno lasciar sfilare nuovi numeri, fino alla formazione ottimale di tre figure presenti e una doppiata. Se la partita in corso produce le quattro figure diverse, si dovrà eliminare la più vecchia (o a piacimento un’altra) per rendere possibile il gioco.

Accorgimenti. In questo gioco possiamo attuare solo l’accorgimento della “*Prepuntata contraria*”, già visto nei precedenti sistemi. Sarà attuato all’inizio di ogni figura da inserire, nel caso la situazione economica della partita sia in negativo.

Montante. La montante usata in questo caso è la “*Martingala + D’Alembert a pezzo doppio*” (1-2-4-8-10-12-14-16 ecc...) già vista in precedenti sistemi.

Permanenza. È stata utilizzata la solita permanenza partendo dalla quarta colonna. I numeri in grigio sono non di competenza, mentre quelli sottolineati costituiscono la figura di competenza.

GIOCO A R/N.

Schema di riferimento.

Perm. a R: 8 3 25 28 13 12 31 1 10 11 28 18 27 3 28 30 27 5

	1	2	3	4
R	3	25	28	12 31 1
	2	3	1	1
	18 27 3	30 27 5	1	2
	1	1	1	1

Ho inserito le quattro figure a R nello schema di riferimento e ora inizio il gioco, nella riga del N, per le figure 1-2-3N, cercando la vincita in ogni figura da inserire.

1ª Partita. Perm. a N: 9 12 18 19 33 20 18 17 0 0 10 32 10 4 10 34 7 32 25 28 5 27

N	33 20 18	17 10 32	10 4 10	28 5 27	1.	2.	.	4	1 _N +1	1 _N -	PR 2 _R -	4 _N +1	1 _N -	2 _N -
	2	2	1	4					(20)	(32)	(10)	(4)	(5)	(27)

Col 20 vinco l'anticipo 1-2N. Col 10 libero una volta la mise e col 32 la perdo. Col 10 perdo la prepuntata a R. Col 4 vinco l'ant. 1-2N. Col 5 perdo l'ant. 1-2N. Col 27 perdo la figura 3N.

2ª Partita. Perm. a R: 11 18 1 30 26 0 31 34 30 7 15 30 20 29 14 6 14
PR 1 1 4 PR 3

R

18	1	30	34	30	7	30	20	29	14	6	14
	1		1			4			3		

1	.	3	4
---	---	---	---

 Pr $4_N + (1)$ $1_R + (1)$ $1_R + (1)$ $1_R - 2_R - Pr$ $4_N - 8_R - 10_R + (-5)$
(11) (1) (30) (20) (29) (14) (6) (14)

Con l'11 vinco la prep. a N. Con l'1 vinco l'ant. 1-2R. Col 30 vinco l'ant. 1-2R. Col 20 perdo l'ant. e col 14 vinco la fig. 3R.

3ª Partita. Perm. a N: 7 10 14 34 23 30 32 32 6 11 31 21 34 5 28 35 31 29 3 2
PR 4 1 1 3

N

10	14	34	6	11	31	28	35	31	29	3	2
	4		1			1			3		

1	.	3	4
---	---	---	---

 Pr $8_R + (3)$ $1_R + (1)$ $1_R - 2_N + (1)$ $1_R - 2_N + (1)$ $1_R + (1)$
(7) (14) (11) (31) (35) (31) (3)

Col 7 vinco la prep. Col 14 vinco l'ant. 3-4N. Con l'11 perdo l'ant. e col 31 vinco la fig. 1N. Col 35 perdo l'ant. e col 31 vinco la fig. 1N. col 3 vinco l'ant. 3-4N.

4ª Partita. Perm. a R: 31 7 16 14 27 14 19 25 23 16 2 11 0 9 25 3
1 1 1 1

R

7	16	14	27	14	19	25	23	16	9	25	3
	1		1			1			1		

1	.	.	.
--------------	---	---	---

 $1_N - 2_R + (1)$
(16) (14) (14) (19) (23) (16) (25) (3)

Col 16 perdo l'ant. 3-4R e col 14 vinco la fig. 1R. Col 14 perdo l'ant. e col 19 vinco la fig. 1R. Col 23 perdo l'ant. e col 16 vinco la fig. 1R. Col 25 perdo l'ant. e col 3 vinco la fig. 1R.

In questo caso è uscita una sola figura (1R) in quattro inserimenti. Se questa figura fosse coincisa con la 2R, non avremmo avuto alcuna vincita nell'inserimento delle quattro figure. Ecco perché, in situazioni di stallo come questa, la **Prepuntata contraria** può dare un valido aiuto. Certo può succedere che anche le prepuntate abbiano un esito sfavorevole (ricordiamoci che alla roulette nulla è certo) ma almeno saremmo di fronte ad un fenomeno sfavorevole meno frequente. Infatti, sarebbe dovuta uscire la figura di 12 colpi RRN-RRN-RRN-RRN senza alcuna variazione tra un gruppo e l'altro. Certo non è una cosa impossibile, pur tuttavia dovrebbe uscire proprio in quel momento e con quella iniziale. Nel caso specifico, avremmo avuto due vincite in prepuntata col 2 e l'11.

A questo punto abbiamo uno schema di riferimento contenente solo una figura e, chiaramente, non ci conviene accettarlo. Lasciamo sfilare un po' di numeri fino a ottenere almeno altre due figure a R.

Perm. a R: 36 35 6 34 31 11 15 20 31 5 17 1
4 4 3

R

--	--	--	--

1	3	4
---	---	---

5ª Partita. Perm. a N: 6 27 6 20 7 27 7 1 28 35 11 0 1 20 9 32
3 4 1 4

N

6	27	6	20	7	27	28	35	11	20	9	32
	3		4			1			4		

1	.	3	4
---	---	---	---

 $1_R + (1)$ $1_R + (1)$ $1_R - 2_N + (1)$ $1_R + (1)$
(27) (7) (35) (11) (9)

Col 27 vinco l'ant. 3-4N. Col 7 vinco l'ant. 3-4N. Col 35 perdo l'ant. e con l'11 vinco la fig. 1N. Col 9 vinco l'ant. 3-4N.

Abbiamo eseguito 5 partite in 121 colpi con un utile di 20 pezzi. Massimo impegno 25.

Vediamo ora lo stesso gioco, senza commenti, sulle chances P/D e M/P.

GIOCO A P/D

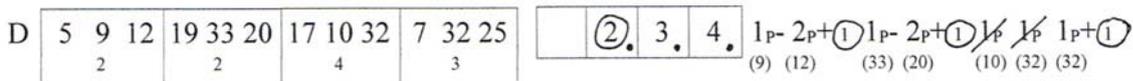
Schema di riferimento.

Perm. a P: 8 3 25 28 13 12 31 1 10 11 28 18 27 3 28 30 27
4 3 3 4 2



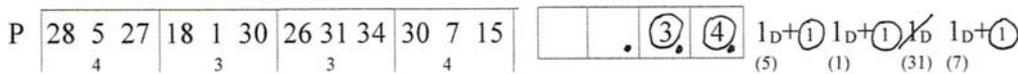
1ª Partita. Per le figure 2-3-4D.

Perm. a D: 5 9 12 18 19 33 20 18 17 0 0 10 32 10 4 10 34 7 32 25
2 2 4 3 3



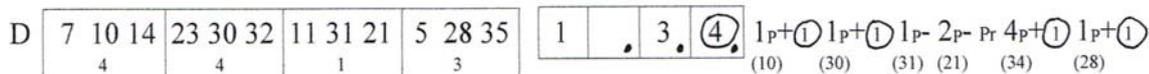
2ª Partita. Per le figure 2-3-4P.

Perm. a P: 28 5 27 11 18 1 30 26 0 31 34 30 7 15 | nⁱ nuovi: 30 20 29
4 3 3 4 2



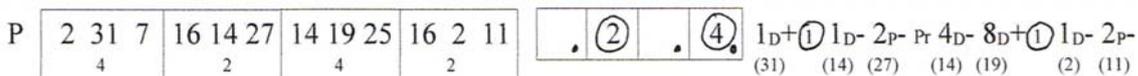
3ª Partita. Per le figure 2-3-4D.

Perm. a D: 14 6 14 7 10 14 34 23 30 32 32 6 11 31 21 34 5 28 35
4 4 1 PR. 3



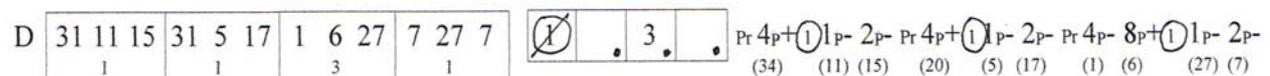
4ª Partita. Per le figure 1-3-4P.

Perm. a P: 31 29 3 2 31 7 16 14 27 14 19 25 23 16 2 11 | nⁱ nuovi: 0 9 25 3 36 35 6
4 2 PR. 4 2 3



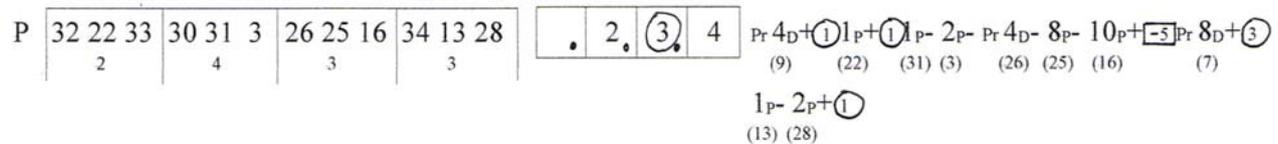
5ª Partita. Per le figure 2-3-4D.

Perm. a D: 34 31 11 15 20 31 5 17 1 6 27 7 27 7 | nⁱ nuovi: 1 28 35 11 0 1 20
PR. 1 PR. 1 PR. 3 1 3 2



6ª Partita. Per le figure 1-2-3P.

Perm. a P: 9 32 22 33 19 0 9 27 30 31 3 26 25 16 7 34 13 28
PR. 2 PR. 3 PR. 3



Abbiamo completato 6 partite in 137 colpi, con un utile di 21 pezzi. Massimo impegno 25 pezzi.

Passiamo ora alla chance M/P, dove troveremo una situazione abbastanza difficile, che ci impegnerà per due partite prima di azzerare l'esposizione e chiudere in vantaggio di 3 pezzi.

GIOCO A M/P

Schema di riferimento.

Perm. a M: $\frac{8\ 3\ 25}{2}\ \frac{28\ 13\ 12\ 31}{2}\ \frac{1\ 10\ 11}{1}\ \frac{28\ 18\ 27\ 3}{3}$

M	8 3 25 2	13 12 31 2	1 10 11 1	28 18 27 3 3	1	2	3	
---	-------------	---------------	--------------	-----------------	---	---	---	--

1ª Partita. Per le figure 1-2-3P.

Perm. a P: $\frac{28\ 30\ 27}{1}\ 5\ 9\ 12\ 18\ \frac{19\ 33\ 20}{1}\ 18\ 17\ 0\ 0\ 10\ \frac{32\ 10\ 4}{4}\ 10\ \frac{34\ 7\ 32}{3}$

P	28 30 27 1	19 33 20 1	32 10 4 4	34 7 32 3	1	3	4	
---	---------------	---------------	--------------	--------------	---	---	---	--

$1_{P+}(1)_{(30)}\ 1_{P+}(1)_{(33)}\ 1_{P-} 2_{P-} Pr\ 4_{M+}(1)_{(10)}\ 1_{P-} 2_{P+}(1)_{(7)}\ 2_{P+}(1)_{(32)}$

2ª Partita. Per le figure 1-3-4M.

Perm. a M: $25\ 28\ \frac{5\ 27\ 11}{3}\ \frac{18\ 1\ 30}{2}\ PR\ 26\ 0\ 31\ 34\ 30\ \frac{7\ 15\ 30}{2}\ PR\ 20\ 29\ \frac{14\ 6\ 14}{1}$

M	5 27 11 3	18 1 30 2	7 15 30 2	14 6 14 1	1	2	3	
---	--------------	--------------	--------------	--------------	---	---	---	--

$1_{P+}(1)_{(27)}\ 1_{P-} 2_{M-} Pr\ 4_{P+}(1)_{(26)}\ 1_{P-} 2_{M-} Pr\ 4_{P+}(1)_{(15)}\ 1_{P-} 2_{M+}(1)_{(30)}\ 1_{P-} 2_{M+}(1)_{(20)}\ 1_{P-} 2_{M+}(1)_{(6)}\ 1_{P-} 2_{M+}(1)_{(14)}$

3ª Partita. Per le figure 1-2-3P.

Perm. a P: $7\ 10\ 14\ \frac{34\ 23\ 30}{1}\ \frac{32\ 32\ 6}{2}\ 11\ 31\ 21\ 34\ 5\ \frac{28\ 35\ 31}{1} \mid n^i\ nuovi: \frac{29\ 3\ 2}{4}$

P	34 23 30 1	32 32 6 2	31 21 34 1	28 35 31 1				
---	---------------	--------------	---------------	---------------	--	--	--	--

$1_{P+}(1)_{(23)}\ 1_{P+}(1)_{(32)}\ 1_{P+}(1)_{(21)}\ 1_{P+}(1)_{(35)}$

4ª Partita. Per le figure 1-2-4M.

Perm. a M: $31\ \frac{7\ 16\ 14}{1}\ 27\ \frac{14\ 19\ 25}{4}\ 23\ \frac{16\ 2\ 11}{1}\ 0\ \frac{9\ 25\ 3}{3}$

M	7 16 14 1	14 19 25 4	16 2 11 1	9 25 3 3	1	3	4	
---	--------------	---------------	--------------	-------------	---	---	---	--

$1_{M+}(1)_{(16)}\ 1_{M-} 2_{P+}(1)_{(19)}\ 1_{M+}(1)_{(25)}\ 1_{M-} 2_{P-} (2)_{(25)}\ 1_{P-} (3)_{(25)}$

5ª Partita. Per le figure 1-3-4P.

Perm. a P: $\frac{36\ 35\ 6}{PR.\ 2}\ \frac{34\ 31\ 11}{PR.\ 2}\ 15\ \frac{20\ 31\ 5}{PR.\ 2}\ 17\ 1\ 6\ \frac{27\ 6\ 20}{PR.\ 3} \mid n^i\ nuovi: \frac{7\ 27\ 7\ 1}{4}$

P	36 35 6 2	34 31 11 2	20 31 5 2	26 6 20 3				
---	--------------	---------------	--------------	--------------	--	--	--	--

$Pr\ 4_{M-} 8_{M-} 10_{P-} Pr\ 12_{M-} 14_{M-} 16_{P-} Pr\ 18_{M+} [-49]_{(36)}\ [-81]_{(35)}\ [-81]_{(6)}\ Pr\ 20_{M+} Pr\ 18_{M+} Pr\ 16_{M-} 18_{M+} [-41]_{(34)}\ [-41]_{(31)}\ [-41]_{(11)}\ [-41]_{(15)}$
 $Pr\ 16_{M-} 18_{M-} 20_{P-} Pr\ 22_{M+} [-81]_{(20)}\ [-81]_{(31)}\ [-81]_{(5)}\ Pr\ 20_{M+} Pr\ 18_{M+} Pr\ 16_{M-} 18_{M+} [-41]_{(17)}\ [-41]_{(1)}\ [-41]_{(6)}\ [-41]_{(27)}\ [-41]_{(6)}$

6ª Partita. Per le figure 2-3-4M.

Perm. a M: $28\ 35\ \frac{11\ 0\ 1\ 20}{PR.\ PR.\ PR.\ 2}\ \frac{9\ 32\ 22}{PR.\ 4}\ 33\ 19\ PR.$

M	11 1 20 2	9 32 22 4			2	3	4	
---	--------------	--------------	--	--	---	---	---	--

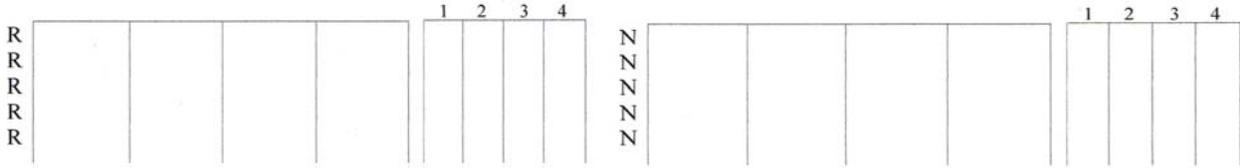
$[-41]_{(28)}\ Pr\ 16_{P+} Pr\ 14_{P+} [-11]_{(35)}\ Pr\ 12_{P-} 14_{P-} 16_{P+} [-21]_{(11)}\ [-21]_{(1)}\ [-21]_{(20)}$
 $Pr\ 14_{P-} 16_{P+} Pr\ 14_{P+} [-5]_{(9)}\ Pr\ 8_{P+} [+3]_{(32)}\ [+3]_{(33)}\ [+3]_{(19)}$

Abbiamo eseguito 6 partite in 124 colpi, con un utile di 18 pezzi. Questa volta il massimo impegno è stato di 125 pezzi. L'utile totale delle tre chances è stato di 59 pezzi. Naturalmente la disposizione dei colori può essere distribuita in modi diversi ma, alla fine, le partite difficili non

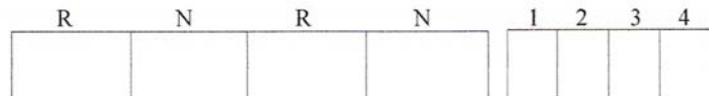
potranno essere del tutto eliminate. L'importante è sostenere pazientemente il periodo d'impegno finanziario.

Ecco alcuni esempi di come potrebbero essere costruiti gli schemi secondo le preferenze (o esperienze) dei sistemisti.

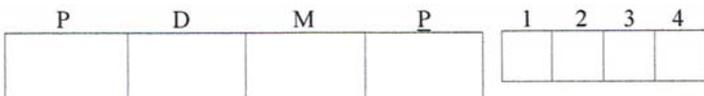
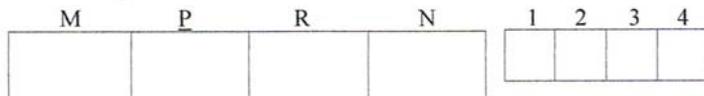
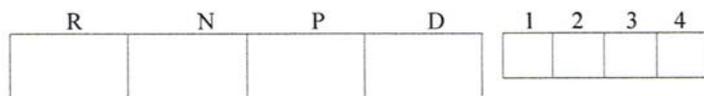
1°) Schemi a colore continuo per Semichance, (due schemi per ogni chances).



2°) Schemi a colore interno alternato. Nelle partite l'alternanza può essere fissa o variabile.



3°) Schemi misti a due chances interne a rotazione. Alternanza fissa o variabile.



Il simbolo P sottolineato sta per Passe.

Segue ora un esempio molto interessante sul terzo schema: quello misto, con due chances a rotazione internamente allo stesso schema, e con l'alternanza variabile delle tre chances all'interno delle partite.

Per la prima partita eliminerò una figura a caso (la 3) mentre per le successive ogni schema di gioco farà da riferimento alla partita che segue, naturalmente, dopo aver ottenuto la configurazione ottimale.

Il gioco è uguale a quello appena esposto. Cambia soltanto il colore iniziale di ogni figura che sarà inserita nello schema delle quattro posizioni. Lo scopo è sempre quello di evitare il più possibile lo stazionamento in linee di gioco fisse, cambiando continuamente la chance in gioco.

6ª Partita. Per le figure 1-2-4.

Perm: 14 ^D19 25 23 ^P16 2 11 0 9 ^P25 3 36 35 ^M6 34 31
PR PR. 1 PR. 2 PR. PR. 3 PR PR. 4

^D 19 25 23 1	^P 16 2 11 2	^P 25 3 36 3	^M 6 34 31 4	1.	2.	3	4.	-35	Pr. 14 _P + (14)	Pr. 12 _P - (19)	14 _D + (25)	-19	Pr. 12 _D - (16)	14 _P + (2)	-17
								^P 12 _M - (25)	14 _P - (3)	16 _M - (36)	Pr. 18 _P + (35)	Pr. 16 _M - (6)	18 _M - (34)	20 _P + (31)	-55

Col 9 libero la mise dopo lo zero, ma perdo col 25.

7ª Partita. Per le figure 2-3-4. Ho eliminato la 1, (più vecchia).

Perm: 11 15 20 31 ^R5 17 1 ^N6 27 6 ^P20 7 27 ^D7 1 28
PR. PR PR PR. 3 3 4 2

^R 5 17 1 3	^N 6 27 6 3	^P 20 7 27 4	^D 7 1 28 2		2.	3.	4.	-55	Pr. 18 _N + (11)	Pr. 16 _N + (15)	Pr. 14 _N + (20)	-7	Pr. 8 _N + (31)	1 _N + (17)
								^N 1 _R + (27)	^P 1 _D + (7)	^D 1 _P - (1)	2 _P + (28)			

Abbiamo eseguito 7 partite in 114 colpi con un utile di 22 pezzi. Il massimo impegno finanziario è stato di 95 pezzi. Nell'ultima partita abbiamo sfruttato per quattro volte una prepuntata contraria favorevole, che ci ha permesso di azzerare l'esposizione.

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

NINO ZANTIFLORE