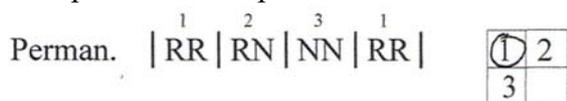


SISTEMA C.S. – F3 – 3° SOVRAPPOSTO
(Chances Semplici – Figure di 3 – Al 3° Sovrapposto)
 Di NINO ZANTIFLORE

Nei precedenti sistemi C.S. F2 e C.S. F3 3° PERFETTO abbiamo utilizzato uno schema “*composto*” di forma quadrata, nel quale le figure inserite hanno la tendenza a disporsi in un modo particolare e dettato dalla “*Legge del terzo*” (tre presenze e una assenza).

Lo schema utilizzato era quello “*predefinito vuoto*” nel cui interno , inizialmente vuoto, viene assegnata ad ogni figura una propria posizione.

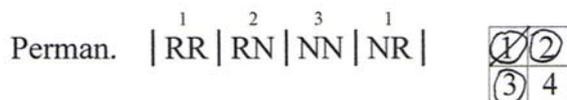
Esempio di schema predefinito vuoto.



L'inserimento di ogni figura avviene, in successione, con l'apposizione del numero che le compete alla prima apparizione, un cerchio alla seconda apparizione, e una barra alle successive apparizioni.

Ma vi è anche uno schema che possiamo definire “*precostruito pieno*”, dove ogni figura è indicata specificatamente al suo interno.

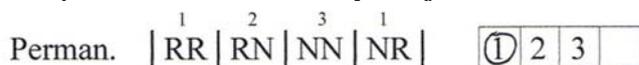
Esempio di schema precostruito pieno.



L'inserimento di ogni figura avviene, in successione, con l'apposizione di un cerchio sul numero corrispondente alla prima apparizione, e una barra alle successive apparizioni.

Con questo nuovo sistema vedremo un'applicazione della legge del terzo in uno schema “*lineare*” dove, anche qui, le figure tenderanno a occupare tre posizioni su quattro.

Esempio di schema lineare “*predefinito vuoto*”.



Parimenti avremo anche uno schema lineare “*precostruito pieno*”.

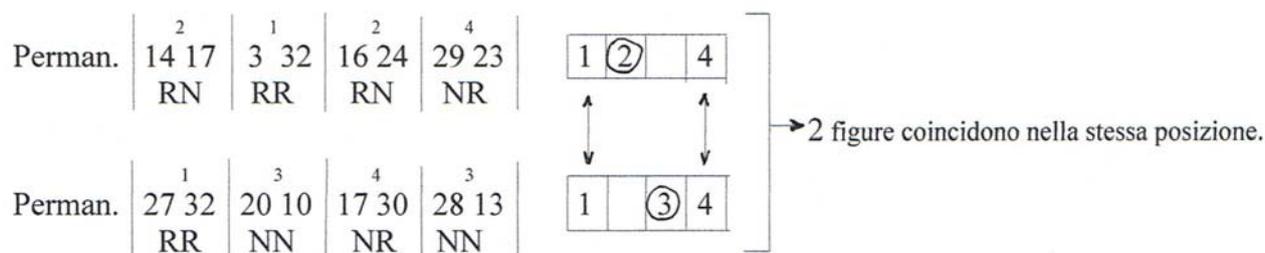


In cui le regole di inserimento sono le stesse dei precedenti schemi quadrati.

Regole del gioco.

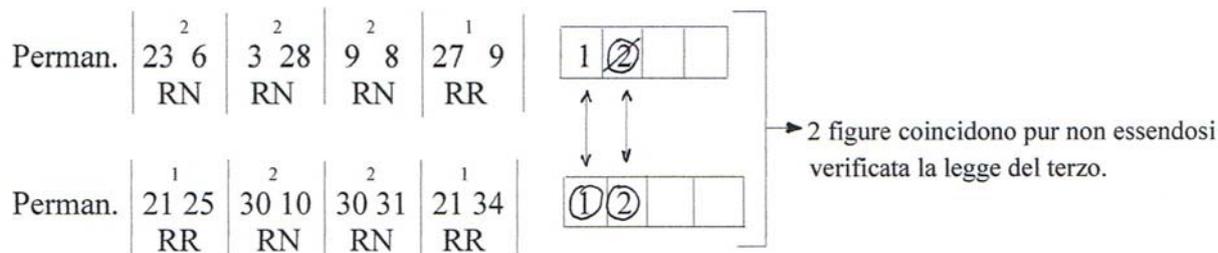
La logica del gioco è che, se sovrapponiamo due schemi di quattro posizioni uno sotto l'altro, e la legge del terzo si realizza, per forza di cose due posizioni appariranno coincidenti verticalmente all'interno dello schema. Verranno cioè a trovarsi una sotto l'altra nella stessa colonna.

Proviamo a verificarlo inserendo la solita permanenza.



Nella prima verifica le posizioni 1 e 4 coincidono; cioè sono entrambe presenti nei due schemi.

Vediamo una seconda verifica.



Nel secondo esempio, pur non essendosi verificata la legge del terzo in entrambi i casi, le figure 1 e 2 (le uniche uscite) sono risultate coincidenti.

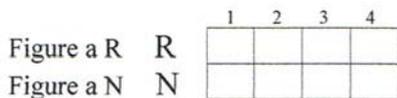
Se dovessimo applicare un simile gioco alle figure di 2, però, non avremmo la possibilità di disporre dell'accorgimento della "Prepuntata contraria" e ci troveremmo in balia delle leggi naturali del caso, dove la formazione delle figure, molto spesso, non rispetta la tendenza della legge del terzo. Infatti, per ottenere uno sviluppo di quattro figure di 2 in un singolo schema, dovremmo usare sia l'iniziale a R, sia l'iniziale a N, e quindi non avremmo alcuna indicazione per una prepuntata contraria. Ecco come apparirebbe lo schema.



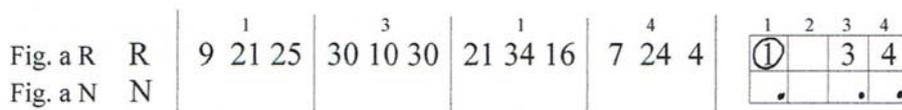
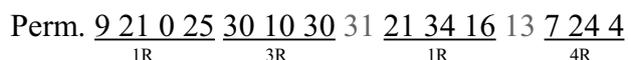
Lo schema contiene potenzialmente tutte le quattro figure, e quello successivo (per il gioco a tappeto) sarà uguale al primo, contenendo sia le figure a R sia quelle a N. Con una simile configurazione non avremmo alcuna possibilità di usufruire dell'accorgimento della "Prepuntata contraria".

Per ottenere, quindi, un gioco abbastanza articolato che garantisca sia un buon sviluppo della legge del terzo, sia l'uso dell'accorgimento predetto, applicheremo lo schema "lineare" alle figure di 3 (che sono otto).

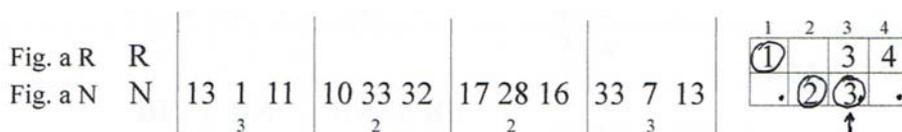
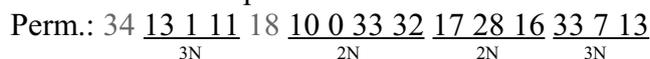
A tal fine dividiamo lo schema in due settori, uno sotto l'altro, dove inseriamo le figure inizianti a R in quello superiore, e quelle inizianti a N in quello inferiore.



L'inserimento delle figure di 3 avverrà, quindi, con l'accorgimento della "Iniziale obbligata", inserendo prima le quattro figure a R (nello schema di riferimento) e poi le figure a N (nello schema di gioco a tappeto). Ecco l'esempio dell'inizio di una partita.



Questo è l'inserimento delle quattro figure a R nello schema di riferimento (sopra). Ora iniziamo il gioco cominciando a inserire le quattro figure a N nello schema sottostante, per la ricerca di almeno una posizione coincidente nei due schemi. Le figure da ricercare sono quelle la cui posizione è evidenziata con un puntino.



La coincidenza è avvenuta con le figure 3N e 3R (anche senza la formazione del terzo perfetto nel secondo schema) e quindi abbiamo raggiunto lo scopo. Naturalmente si possono presentare diversi

casi nella formazione dello schema di riferimento, ma la situazione ottimale è quella dove la legge del terzo si manifesta interamente. Per accettare il gioco, quindi, si dovrà aspettare un risultato di tre figure presenti e una mancante.

Vediamo i singoli casi che si possono presentare e quale dovrà essere il nostro comportamento.

1° Caso: una sola figura presente.

	1	2	3	4
R	⊗			
N	.			

Lasciamo sfilare nuovi numeri, perché le quattro figure a N potrebbero presentarsi nelle tre posizioni non coincidenti.

	1	2	3	4
R	⊗			
N	.	②	3	4

2° Caso: due figure presenti.

	1	2	3	4
R	①	②		
N	.	.		

	1	2	3	4
R	①		③	
N	.		.	

Lasciamo sfilare nuovi numeri, perché le quattro figure a N potrebbero presentarsi nelle due posizioni non coincidenti.

	1	2	3	4
R	①	②		
N	.	.	③	④

	1	2	3	4
R	①		③	
N	.	②	.	④

3° Caso: quattro figure presenti.

	1	2	3	4
R	1	2	3	4
N				

E' chiaro che in questo caso non sapremmo che cosa giocare, perché qualunque colore dovesse uscire, produrrebbe una delle quattro figure. Possiamo rifiutare la partita lasciando sfilare numeri nuovi allo scopo di eliminare una figura; o eliminarne una di nostra iniziativa (per esempio la più vecchia, o anche una a caso). Penso però sia meglio eliminare la più vecchia e prenderne una nuova. La cronologia degli eventi dovrebbe essere la cosa migliore.

4° Caso: tre figure presenti.

	1	2	3	4
R	①	2	3	
N	.	.	.	

	1	2	3	4
R	①		3	4
N	.	.	.	

Questa è la situazione ottimale per accettare il gioco.

Nel primo sottocaso si giocherà l'anticipo al secondo termine per le figure 1-2 (N \overline{N} N o N \overline{N} R) e nel secondo sottocaso l'anticipo al secondo termine per le figure 3-4 (N \overline{R} N o N \overline{R} R). Nel caso si perdesse, si giocherà l'ultimo termine per la terza figura presente. Avrete capito che, poiché le figure in gioco sono sempre tre, i colpi giocati ad ogni partita, esclusa la prepuntata, saranno sempre due: uno per l'anticipo al secondo termine delle figure 1-2 o 3-4 e, nel caso il colpo sia perdente, uno per la finale della terza figura.

Modalità di gioco.

Ogni partita dovrà essere interrotta alla prima formazione di una coincidenza, o anche al conseguimento di un pezzo di utile in "prepuntata". Per la nuova partita si utilizzeranno le ultime due figure della riga del R, più i numeri successivi fino alla chiusura della partita appena conclusa. Nel caso ciò non sia possibile, a causa di una configurazione già vincente, si dovranno eliminare i primi numeri all'inizio della risalita e, prendendo nuovi numeri, costruire la configurazione ottimale per il gioco (tre figure presenti, una mancante e una doppiata).

Trattamento dello zero.

Se nel corso di una puntata esce lo zero, possiamo operare in due modi:

- 1°) Se al successivo colpo la puntata è perdente, si scrive il numero come colpo perso inserendolo nella figura.
- 2°) Se al successivo colpo la puntata si libera, si può lasciare la mise a tappeto per il colpo successivo, senza inserire il numero nella figura. Oppure si ritira la puntata liberata e si ricomincia una nuova partita, nella quale si rifarà la stessa puntata alla nuova apertura di gioco.

Montante.

Per questo gioco preferisco una montante mista formata da una “*Martingala*” per i primi tre termini (1 – 2 – 4), e una “*D’Alembert*” dal quarto termine in poi (5 – 6 – 7 – 8 – ecc...). In questo modo, nelle prime tre puntate ci basterà una sola vincita per avere l’utile di un pezzo.

Abbiamo stabilito le regole del gioco; ora vediamo una partita reale con la nostra solita permanenza tratta da “Casinò cronache” del 1981 n° 10.

Gioco a R/N

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

	3	2	1	4	1 2 3 4
R	14 17 3	32 16 24	23 27 32	30 28 13	R 1 2 3 4
N					N

L’inserimento a R ha causato l’apertura di tutte le figure a N. Non avendo alcuna indicazione su cosa giocare, eliminiamo la figura più vecchia e giochiamo per le posizioni 1-2-4 a N.

Perm. 23 6

	3	2	1	4	1 2 4
R	14 17 3	32 16 24	23 27 32	30 28 13	R 1 2 4
N	6				N . . .

Il 6 apre il gioco di anticipo a N per le Figure 1-2 (NNN e NNR).

Perm. 6 3 28

	3	2	1	4	1 2 4
R	14 17 3	32 16 24	23 27 32	30 28 13	R 1 2 4
N	6 3 28				N . . 3 . 1N- 2R-

Col 3 perdo l’anticipo sul secondo termine. Col 28 perdo la finale della Fig. 4. Prepunto a R sulla riga del N.

Perm. 9 PR.

	3	2	1	4	1 2 4
R	14 17 3	32 16 24	23 27 32	30 28 13	R 1 2 4
N	6 3 28				N . . 3 . 4R+ (+)

Col 9 ottengo un pezzo di utile in prepuntata. Comincio la seconda partita con una *risalita* dalle ultime due figure a R.

2ª Partita. Risalita 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 Perm. 8 27

	1	4	3	3	1 3 4
R	23 27 32	30 28 13	23 6 3	9 8 27	R 1 (3) 4
N					N . . .

L’inserimento ha prodotto l’apertura delle posizioni 1-3-4, a N.

Perm. 9 21 0 25 30 10 30

	1	4	3	3	1 3 4
R	23 27 32	30 28 13	23 6 3	9 8 27	R 1 (3) 4
N	10 30				N . . . 1R+ (+)

Col 30 vinco l’anticipo al secondo termine per le Fig. NRN e NRR (3-4).

3ª Partita. Ris. 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30
3R 3R 1R 3R

R	23	6 3	9 8 27	9 21 25	30 10 30	R	1	3
N						N		

La risalita ha prodotto solo due figure. Rinuncio alla partita e prendo le ultime due figure a R.

Ris. 9 21 0 25 30 10 30 Perm. 31 21 34 16 13 7 24 4 | 34 13 1
1R 3R 1R 4R

R	9	21 25	30 10 30	21 34 16	7 24 4	R	1	3 4
N	13 1					N	.	.

Vinco con l'1 sull'anticipo per le figure 3-4N.

4ª Partita. Ris. 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 Perm. 11 18 10 0 33 | 32 17 28 16
1R 4R 3R 4R 2N

R	21 34 16	7 24 4	34 13 1	18 10 33	R	1	3 4
N	17 28 16				N	.	.

Col 28 perdo l'anticipo per le figure 3-4N. Col 16 perdo per la fig. 1N (esce la 2N). Prepunto a R

Perm. 33 7

R	21 34 16	7 24 4	34 13 1	18 10 33	R	1	3 4
N	17 28 16	33 7			N	.	.

Col 33 (colore di competenza) perdo la prepuntata a R. Col 7 vinco sull'anticipo per le figure 3-4N.

5ª Partita. Ris. 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7
3R 4R 4R 3R

Con la risalita ho ottenuto solo due figure, quindi lascio sfilare nuovi numeri fino alla formazione della configurazione ottimale. Poiché sono esposto di 2 pezzi, al momento di inserire le figure a N farò una prepuntata di 3 pezzi a R.

Ris. 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 Perm. 13 32 27 22
3R 4R 4R 3R 2R

Con l'inserimento della figura 2R ho raggiunto la configurazione ottimale. Posso accettare il gioco. Prepuntata di 3 pezzi a R.

Perm. | 34 PR.

R	18 10 33	32 17 28	16 33 7	32 27 22	R	2 3 4
N					N	.

Col 34 vinco la prepuntata e chiudo la partita con un pezzo di utile.

6ª Partita. Ris. 16 33 7 13 32 27 22 34 Perm. 9 9 23 18 32 | 27 36 19 31 20 0 27 18
3R 4R 1R 1R 2N PR:

R	16 33 7	32 27 22	34 9 9	23 18 32	R	1	3 4
N	31 20 27				N	.	.

Col 20 perdo l'anticipo per le figure 3-4N. Lo 0 imprigiona la mise e col 27 la perdo. Prepuntata a R. Vinco col 18.

7ª Partita. Ris. 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 Per. 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3
1R 1R 1R 1R 1R 2R 3R

Ho dovuto lasciar passare diversi numeri, che non mi permettevano di avere la configurazione ottimale, fino alla figura 3R. Riparto con la nuova risalita.

Ris. 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 Perm. 36 5 10 18 6

R	27	18	1	34	30	23	14	12	11	15	6	22	24	30	10	3
N	10	18	6													

Col 18 perdo l'anticipo per le figure 1-2N. Col 6 vinco per la figura 3N.

8ª Partita. Ris. 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 Perm. 23

Ho ottenuto solo due figure, perciò aspetto nuovi numeri per ottenere una configurazione ottimale.

Ris. 30 10 3 36 5 10 18 6 23 Perm. 0 18 33 6 | 5 17 7

R	30	10	3	36	5	10	18	6	23	18	33	6
N	17	7										

Con l'inserimento della figura 4R inizio il gioco. Col 7 vinco l'anticipo per le figure 3-4N.

9ª Partita. Ris. 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7 Perm. 3 21 33 | 21 17 33 12

R	18	6	23	18	33	6	5	17	7	3	21	33
N	17	33	12									

Col 33 perdo l'anticipo per le figure 3-4N. Col 12 vinco per la figura 2N.

La giornata ci ha dato un utile di 8 pezzi con un impegno massimo di 12. Segue ora lo sviluppo continuato del gioco sulle chances P/D e M/P. La permanenza usata è sempre la stessa, sia per vedere cosa può rendere il gioco se applicato alle tre chances, sia per non utilizzare permanenze opportunamente adatte al tipo di gioco descritto. Se un sistema è valido, lo deve essere con qualsiasi permanenza. Proprio per questo motivo utilizzo sempre la stessa e cioè quella esposta nel capitolo concernente i concetti di base "LA LEGGE DEL TERZO".

GIOCO A P/D.

Perm.: 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 | 23 6 3 28

P	14	17	3	32	16	24	29	23	27	32	20	10	17	30	28	13
D	23	6	3													

Vincita in prepuntata col 28.

Ris.: 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 Perm.: 9 8 27 9 | 21 0 25 30

P	32	20	10	17	30	28	13	23	6	3	28	8	27	9
D	21	25	30											

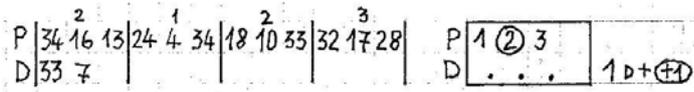
Elimino la 1P. Vinco col 30 per la Fig.2D

Ris.: 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 Perm.: 31 21 34 16 13 | 7 24 4

P	6	3	28	8	27	9	21	0	25	30	10	30	34	16	13
D	7	24	4												

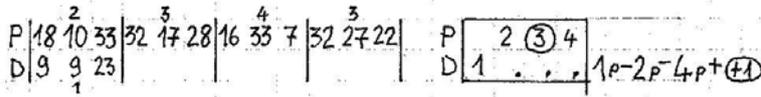
Elimino la figura 3P. Vinco col 4 per la figura 4D.

Ris.: 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 Perm.: 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 | 16 33 7



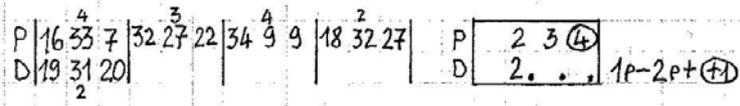
Vinco col 7 sull'anticipo per le fig. 1-2D.

Ris. 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 Perm. 13 32 27 22 | 34 9 9 23 18



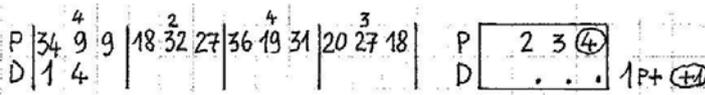
Col 9 perdo le fig. 3-4D e col 23 perdo la fig. 2D. Vinco in prepuntata col 18.

Ris. 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 Perm. 32 27 | 36 19 31 20



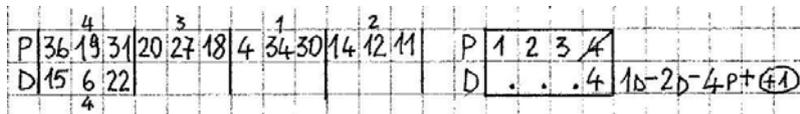
Col 31 perdo le figure 3-4. Col 20 vinco la figura 2D.

Ris. 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 Perm. 0 27 18 | 1 4



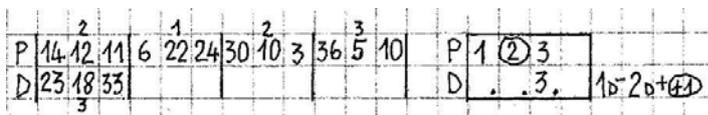
Col 4 vinco sull'anticipo per le figure 3-4D.

Ris. 36 19 31 20 0 27 18 1 4 Perm. 34 30 23 14 12 11 | 15 6 22 24



Elimino la fig. 4 (più vecchia). Col 6 perdo le fig. 1-2 e col 22 Perdo la 3D. Vinco in prepuntata col 24.

Ris. 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 Perm. 30 10 3 36 5 10 | 18 6 23 0 18 33



Per ottenere la configurazione ottimale ho eliminato la prima figura 1P. Dopo lo zero perdo col 18. Vinco col 33 per la figura 3D.

Ris. 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 Perm. 6 5 17 7 3 21 33 21 17 33 12 14 30 | 0 30 3 17



Ho eliminato la prima figura 2P. Vinco col 17 sull'anticipo per le figure 1-2D.

Vincita del gioco a P/D 10 pezzi.

GIOCO A M/P.

Perman.: 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 | 3 28 9

1M 4M 2M 3M

M	14 17 3 16 24 29	10 17 30 28 13 23 6	M 1 2 3 4
P	28 9		P . . . 1M+ (+)

Elimino la 1M. Vinco in anticipo col 9 per le Fig. 3-4.

Ris. 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 Perm.: 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 | 24 4

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

M	3 28 9 8 27 9 10 30 31 16 13 7	M 1 3 4	M 1 3 4
P	24 4		P . . . 1M+ (+)

Ho eliminato le figure 2 e 3M. Col 4 vinco sull'anticipo per le Figure 3-4P.

Ris. 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 Perm. 34 13 1 11 18 | 10 0 33 32 17 28 16

4M 1M 3M 1M 2P

M	10 30 31 16 13 7 4 34 13 1 11 18	M 1 3 4	M 1 3 4
P	33 32 17 28 16		P . 2 . . 1M-2P-4M-5M+ (-2)

Col 32 perdo l'anticipo per le fig. 3-4P. Col 17 perdo la fig. 1P. Col 28 perdo la prepuntata a M. Col 16 vinco per le fig. 3 4P

Ris. 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 Perm. | 33 7

3M 1M 4M 3M

M	4 34 13 1 11 18 10 33 32 17 28 16	M 1 3 4	M 1 3 4
P	33 7		P . . . 3M-4M+ (-1) PREP.

Col 33 perdo la prepuntata. Col 7 vinco sull'anticipo per le fig. 3-4P. Per la prossima partita prepuntata a M.

Ris. 10 0 33 32 17 28 16 33 7 Perm. 13 32 27 22 34 9 9 23 | 18

4M 3M 2M 2M PR:

M	10 33 32 17 28 16 7 13 32 9 9 23	M 2 3 4	M 2 3 4
P			P . . . 2M+ (+)

Col 18 vinco la prepuntata.

Ris. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 Perm. 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 | 34 30

2M 2M 4M 1M

M	7 13 32 9 9 23 18 32 27 18 1 4	M 1 2 4	M 1 2 4
P	34 30		P . . . 1P+ (+)

Col 30 vinco sull'anticipo per le figure 1-2P.

Ris. 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30 Perm. 23 14 12 11 15 6 22 | 24 30

4M 1M 1M 2M

M	18 32 27 18 1 4 14 12 11 15 6 22	M 1 2 4	M 1 2 4
P	24 30		P . . . 1P+ (+)

Col 30 vinco sull'anticipo per le figure 1-2P.

Ris. 14 12 11 15 6 22 24 30 Perm. 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 | 33 6 5 17

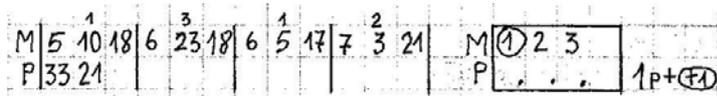
1M 2M 2M 1M 3M 4P PR.

M	15 6 22 10 3 36 5 10 18 6 23 18	M 1 2 3	M 1 2 3
P	33 6 5		P . . . 4 1P-2P-4M+ (+)

Elimino la prima fig. 1M. Col 6 Perdo l'anticipo per le fig. 1-2P Col 5 perdo la fig. 3P. Col 17 vinco la prepuntata a M.

Ris. 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 Perm. 7 3 21 | 33 21

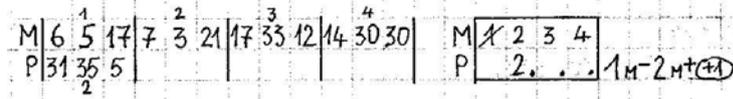
1M 3M 1M 2M



Col 21 vinco sull'anticipo per le figure 1-2P.

Ris. 6 5 17 7 3 21 33 21 Per. 17 33 12 14 30 0 30 | 3 17 31 35 5

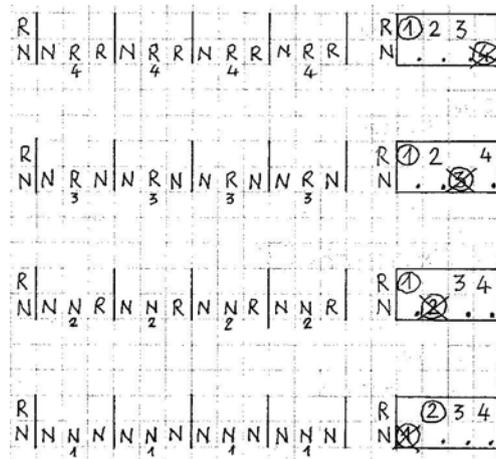
1M 2M 3M 4M 2P



Elimino la figura 1M. Col 35 perdo l'anticipo per le fig. 3-4P. Col 5 vinco per la figura 2P.

Vincita del gioco a M/P 7 pezzi. Vincita totale delle tre chances giocate assieme 25 pezzi. Non vi sono state esposizioni apprezzabili.

Anche questo gioco non è immune da pericoli, principalmente dovuti alla ripetizione continua, nel settore di gioco, della figura mancante nello schema di riferimento. Espongo qui di seguito i quattro casi che possono causarci fastidiose esposizioni, qualora non vi sia un adeguato funzionamento della "Prepuntata contraria".



Come potete notare, le quattro figure inizianti a N costituirebbero un pericolo qualora si dovessero presentare ripetutamente, e di seguito, senza cioè dare spazio tra l'una e l'altra a "Prepuntate contrarie" favorevoli.

Considero questo, comunque, un buon sistema, ulteriormente migliorabile alternando fra loro gli schemi di riferimento e di gioco. Basterà, infatti, alternare schemi R-N con schemi N-R per realizzare una diversità fra uno schema e l'altro e diminuire, di conseguenza, le probabilità di incappare in filotti di figure contrarie al nostro gioco.

NINO ZANTIFLORE