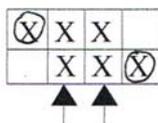


SISTEMA C.S. F3 – 3° SOVRAPPOSTO VARIANTE CASUALE.

Di NINO ZANTIFLORE

Il sistema base del “3° Sovrapposto” trae fondamento dal fatto che se poniamo uno sotto l'altro due schemi di quattro posizioni ciascuno, contenenti otto figure di 3 di una chance semplice, la legge del terzo tende a far coincidere verticalmente, nelle stesse colonne, due delle otto figure ivi inserite.



Una volta compreso questo comportamento tendenziale, non abbiamo fatto altro che rilevare quattro “figure di 3” a “iniziale obbligata” (che chiameremo **Semichances**), inserirle nello schema di riferimento superiore, e giocare le stesse figure durante l’inserimento di quattro nuove “figure di 3”, a **iniziale obbligata contraria**, (ma potrebbe anche essere uguale) nello schema inferiore. Almeno una di queste quattro nuove figure dovrebbe coincidere in una colonna comune.

Poi, per non subire passivamente la “legge sulla distribuzione delle figure”, abbiamo messo in campo alcuni accorgimenti come la “**Prepuntata contraria**”, o il consiglio finale di alternare il colore dello schema di riferimento con quello di gioco sottostante.

Per rendere il gioco più sicuro, poi, abbiamo deciso di accettare soltanto l’inserimento di una configurazione ottimale (3 figure presenti e una mancante) e quindi, a seconda di ciò che era accaduto nella precedente permanenza, stabilivamo le nuove figure da giocare nello schema inferiore, escludendo dal gioco la stessa figura che mancava nello schema superiore.

Sono convinto, però, che anche se mettessimo nello schema di riferimento tre posizioni a caso, l’esito del gioco dovrebbe avere le stesse probabilità di completamento di un qualsiasi altro caso di gioco a costruzione reale. Voglio dire che l’inserimento di quattro figure realmente succedutesi nella permanenza passata, o l’inserimento di quattro figure scelte a caso, dovrebbe portare allo stesso risultato. In questo modo il gioco sarà molto più breve, ed inoltre non ci saranno da compiere risalite fra una partita e l'altra.

L’unico punto interrogativo sarà costituito dalla scelta di quale figura escludere di volta in volta dal gioco. Se prima la scelta era dettata dalle tre figure presenti nello schema di riferimento, ora l’esclusione di una figura potrebbe avvenire scegliendo fra tre modi diversi.

- 1°) Scelta casuale di partita in partita;
- 2°) Esclusione ordinata di una figura alla volta, partendo dalla prima fino alla quarta, per poi ricominciare dalla prima;
- 3°) Esclusione ordinata, o casuale, delle figure 2,3,4, sia per il gioco a R che per quello a N, in modo da evitare l’esclusione della figura 1, che dà, come controfigura perdente, un filotto a N o a R. Certo un filotto non è diverso da qualsiasi altra figura ma, se teniamo sempre in gioco la figura 1, eliminiamo una configurazione che ci precluderebbe il buon esito delle prepuntate.

Personalmente preferisco il terzo modo, con l’opzione della casualità, perché la scelta casuale cambia continuamente la linea di condotta ed evita lo stazionamento in giochi sempre uguali, che prima o poi, incontrerebbero inevitabilmente le figure contrarie al gioco praticato.

Comunque, per non dare adito al sospetto di una scelta di una permanenza opportunamente adatta, nell’esemplificazione pratica che segue, sarà utilizzato il secondo modo, con l’esclusione ordinata delle figure 1R, 2N, 3R, 4N, alternando cioè gli schemi a R e N.

Una volta raggiunto il primo esito, positivo o negativo, ogni partita deve essere abbandonata e, nel caso si sia perdenti, si cercherà il recupero in **prepuntata contraria** nello schema successivo. E’, infatti, consigliabile evitare di soffermarsi nella ricerca a tutti i costi di un risultato in un’unica partita. L’esperienza ha dimostrato che le maggiori esposizioni sono causate proprio da questo comportamento.

Montante. Per questo gioco voglio proporre un nuovo tipo di montante che chiamerò “*Martingala + D’Alembert a pezzo doppio*”. Consiste nell’eseguire i primi quattro colpi in “*Martingala*” (1-2-4-8) costituiti da un pezzo di base minimo (per esempio 10 Euro) e nel proseguire, dal quinto colpo in poi, in “*D’Alembert*”, da un pezzo doppio (che sarà di 20 Euro); cioè puntando 5 pezzi da 20 Euro, poi 6-7-8 ecc... In questo modo il recupero dei primi colpi persi sarà più veloce ed efficace. I primi quattro colpi poi, ci danno la possibilità di vincere un pezzo di utile e quindi di ricominciare da capo la montante. Iniziamo con una giornata a R/N.

Gioco a R/N.

Gioco a R. Escludo la figura 1R.

$$R \frac{14 \ 17 \ 3}{3} \quad R \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline & & 3 & \\ \hline \end{array} \quad 1_{N+} \textcircled{+1}$$

Con il 17 vinco l’anticipo per le figure 3-4R. Completo la figura con il 3.

Gioco a N. Escludo la figura 2N.

$$N \frac{32 \ 16 \ 24 \ 29 \ 23}{2} \quad N \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline & 2 & & \\ \hline \end{array} \quad 1_{R--} \ 2_{N--}$$

Con il 29 perdo l’anticipo per le figure 3-4N e con il 23 perdo la figura 1N. Faremo una prepuntata a N al prossimo schema.

Gioco a R. Escludo la figura 3R.

$$R \frac{27 \ 32 \ 20}{2} \quad R \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline & 2 & & \\ \hline \end{array} \quad 4_{N--} \ 8_{R+} \textcircled{+1}$$

Con il 27 perdo la prepuntata a N. Con il 32 vinco l’anticipo per le fig. 1-2R. Completo la fig. con il 20.

Gioco a N. Escludo la figura 4N.

$$N \frac{10 \ 17 \ 30}{2} \quad N \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline & 2 & & \\ \hline \end{array} \quad 1_{N+} \textcircled{+1}$$

Con il 17 vinco l’anticipo per le figure 1-2N. Con il 30 completo la figura.

Gioco a R. Escludo la figura 1R.

$$R \frac{28 \ 13 \ 23 \ 6 \ 3}{3} \quad R \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline & & 3 & \\ \hline \end{array} \quad 1_{N+} \textcircled{+1}$$

Con il 6 vinco per le figure 3-4R. Co il 3 completo la figura.

Gioco a N. Escludo la figura 2 N.

$$N \frac{28 \ 9 \ 8}{3} \quad N \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline & & 3 & \\ \hline \end{array} \quad 1_{R+} \textcircled{+1}$$

Con il 9 vinco l’anticipo per le figure 3-4N. Con l’8 completo la figura.

Gioco a R. Escludo la figura 3R.

$$R \frac{27 \ 9 \ 21}{1} \quad R \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline 1 & & & \\ \hline \end{array} \quad 1_{R+} \textcircled{+1}$$

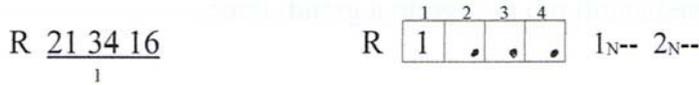
Con il 9 vinco l’anticipo per le figure 1-2R. Con il 21 completo la figura.

Gioco a N. Escludo la figura 4N.

$$N \frac{0 \ 25 \ 30 \ 10 \ 30 \ 31}{3} \quad N \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 1 & 2 & 3 & 4 \\ \hline & & 3 & \\ \hline \end{array} \quad 1_{N--} \ 2_{N+} \textcircled{+1}$$

Con il 30 perdo l’anticipo per le figure 1-2N e con il 31 vinco la figura 3N.

Gioco a R. Escludo la figura 1R.



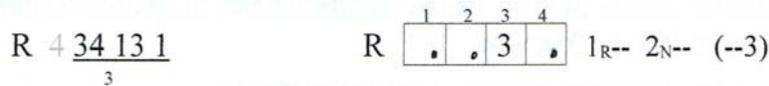
Con il 34 perdo l'anticipo per le figure 3-4R e con il 16 perdo la figura 2R. Prepuntata a R al prossimo schema.

Gioco a N. Escludo la figura 2N.



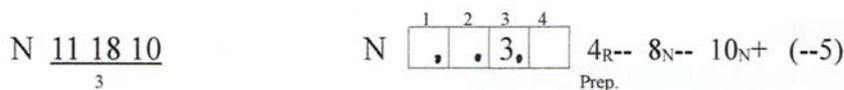
Con il 13 perdo la prepuntata a N. Con il 7 vinco l'anticipo per le figure 3-4N. Con il 24 completo la figura.

Gioco a R. Escludo la figura 3R.



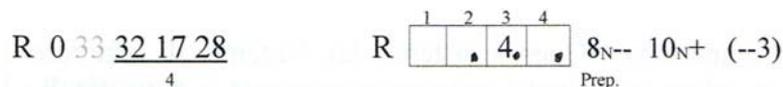
Con il 13 perdo l'anticipo per le figure 1-2R e con l'1 perdo la figura 4R. Prepuntata a R al prossimo schema.

Gioco a N. Escludo la figura 4N.



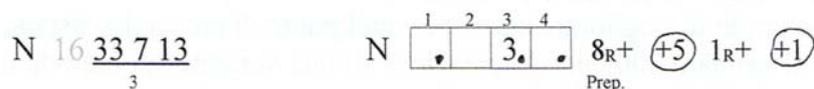
Con l'11 perdo la prepuntata. Con il 18 perdo l'anticipo per le figure 1-2N e con il 10 vinco la figura 3N. Prepuntata a N al prossimo schema.

Gioco a R. Escludo la figura 1R.



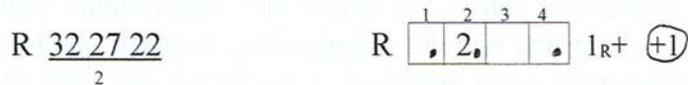
Con il 33 libero la mise imprigionata dallo zero e con il 32 perdo la prepuntata. Con il 17 vinco l'anticipo per le figure 3-4R e con il 28 completo la figura. Prepuntata a R al prossimo schema.

Gioco a N. Escludo la figura 2N.



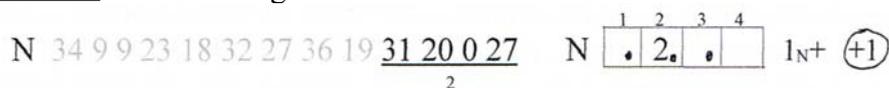
Con il 16 vinco la prepuntata e ricomincio la montante da un pezzo. Con il 7 vinco l'anticipo per le figure 3-4N e con il 13 completo la figura.

Gioco a R. Escludo la figura 3R.



Con il 27 vinco l'anticipo per le figure 1-2R e con il 22 completo la figura.

Gioco a N. Escludo la figura 4N.



Con il 20 vinco l'anticipo per le figure 1-2N e con il 27 completo la figura.

Abbiamo eseguito 16 partite per quattro cicli completi, seguendo una linea che, seppur sempre uguale nella scelta della figura da eliminare, varia nell'alternanza degli schemi a R e a N. Abbiamo realizzato un utile di 16 pezzi con un impegno massimo di 25.

Segue ora lo stesso gioco applicato a P/D e M/P, utilizzando l'esclusione ordinata del terzo modo.

GIOCO A P/D

La figura di volta in volta esclusa è evidenziata con una sottolineatura posta in corrispondenza delle figure 2-3-4, a rotazione, alternando, di riga in riga, la chance di competenza.

Permanenza
Non di comp. Di comp.

			1	2	3	4
P		14 17 3	P		4	1 _D + (+1)
D	32 16 24	29 23 27	D	1		1 _D + (+1)
P		32 20 10	P	1		1 _P + (+1)
D		17 30 28	D		4	1 _P + (+1)
P	13 23	6 3 28	P		3	1 _P -2 _D -
D		9 8 27	D		3	PREP. 4 _P -8 _D -10 _D + [-5]
P	9 21 0 25	30 10 30	P	1		PREP. 8 _D + (+3) 1 _D 2 _P + (+1)
D		31 21 34	D	2		1 _D + (+1)
P		16 13 7	P		4	1 _P -2 _P -
D	24 4 34	13 1 11	D	1		PREP. 4 _P + (+1) 1 _P -2 _D + (+1)
P		18 10 33	P	2		1 _P + (+1)
D	32	17 28 16	D		4	1 _D -2 _D -
P	33 7 13	32 27 22	P		3	PREP. 4 _D + (+1) 1 _D + (+1)
D	34	9 9 23	D	1		1 _D + (+1)
P		18 32 27	P	2		1 _P + (+1)
D	36	19 31 20	D	2		1 _P -2 _D -
P	0 27	18 1 4	P		3	PREP. 4 _D 4 _D -8 _P -10 _D -
D	34 30	23 14 12	D		4	PREP. PREP. 12 _P + [-13] 10 _P + [-3] 4 _P -8 _D -10 _D -
P	11 15	6 22 24	P	1		12 _D + [-13] 10 _D + [-3] 4 _D -8 _D -10 _P + [-5]
D	30 10	3 36 5	D		3	8 _P + (+3) 1 _D -2 _P -
P		10 18 6	P	1		PREP. 4 _D -8 _P + (+1)
D		23 0 18 33	D		3	1 _P
P		6 5 17	P		4	1 _P -2 _D + (+1)
D		7 3 21	D	1		1 _D + (+1)

Col 17 vinco l'anticipo e col 3 completo la figura.

Col 23 vinco l'ant. e col 27 completo la figura.

Col 20 vinco l'ant. e col 10 completo.

Col 30 vinco l'ant. e col 28 completo.

Col 3 perdo l'ant. e col 28 perdo la fig. 4P. Prepuntata a P.

Col 9 perdo la prep. Con l'8 perdo l'ant. e col 27 vinco la fig. 3D. Prepuntata a D.

Col 9 vinco la prep. Col 10 perdo l'ant. e col 30 vinco la fig. 1P.

Col 21 vinco l'ant. e col 34 completo.

Col 13 perdo l'ant. Col 7 perdo la fig. 3P. Prepuntata a P

Col 24 vinco la prep. Con l'1 perdo l'ant. e con l'11 vinco la fig. 1 D.

Col 10 vinco l'ant. e col 33 completo la figura.

Col 28 perdo l'ant. e col 16 perdo la fig. 3D. Prep. A D.

Col 33 vinco la prepuntata. Col 27 vinco l'ant. e col 22 completo la figura.

Col 9 vinco l'ant. e col 23 completo.

Col 32 vinco l'ant. e col 27 completo.

Col 31 perdo l'ant. e col 20 perdo la fig. 1D. Prep. a D.

Col 27 libero la mise ma col 18 perdo la prep. Con l'1 perdo l'ant. E col 4 perdo la fig. 4P. Prepuntata aP.

Col 34 e col 30 vinco due prep. Col 14 e col 12 perdo l'ant. e la fig. 3D. Prepuntata a D.

Con l'11 e col 15 vinco due prep. Col 22 perdo l'ant. e col 24 vinco la fig. 1P. Prepuntata a P.

Col 30 vinco la prep. Col 36 e col 5 perdo l'ant. e la fig. 4D. Prepuntata a D.

Col 10 perdo la prep. Col 18 vinco l'ant. e col 6 completo.

Col 18 libero la mise e col 33 completo la fig. (non saprei quale figura scegliere tra 3D e 4D).

Col 5 perdo l'ant. e col 17 vinco la fig. 4P.

Col 3 vinco l'anticipo.

L'utile realizzato è stato di 22 pezzi con un impegno massimo di 37.

Vediamo ora il gioco a M/P, a questo punto senza commenti.

GIOCO A M/P.

Permanenza
Non di competenza Di comp.

M		14 17 3	M	1		1p-2m+ (+)
P		32 16 24	P		3	1p-2m-
M	29 23 27 32 20	10 17 30	M	2		^{PREP.} 4p+ (+) 1m+ (+)
P		28 15 23	P		3	1m+ (+)
M		6 3 28	M	2		1m+ (+)
P	9 8	27 9 21	P		3	1p-2p+ (+)
M	0 25 30	10 30 31	M		4	1p+ (+)
P		21 34 16	P	2		1p+ (+)
M		13 7 24	M	2		1m+ (+)
P	4	34 15 1	P		4	1m+ (+)
M		11 18 10	M	1		1m+ (+)
P	0	35 32 17	P	2		1p+ (+)
M	28	16 33 7	M		3	1p+ (+)
P	13	32 27 22	P	1		1p+ (+)
M	34	9 9 23	M	2		1m+ (+)
P	18	32 27 36	P	1		1m-2p+ (+)
M	19 31 20 0 27	18 1 4	M	1		1m+ (+)
P		34 30 23	P	1		1p+ (+)
M		14 12 11	M	1		1p-2m+ (+)
P	15 6	22 24 30	P	1		1p+ (+)
M		10 3 36	M	2		1m+ (+)
P	5 10 18 6	23 0 18 53	P		3	1m
M		6 5 17	M	1		1p-2m+ (+)
P	7 3	21 33 21	P	1		1p+ (+)

Utile realizzato 23 pezzi con un impegno massimo di 7.

L'utile totale della giornata, per le tre chances, è stato di 61 pezzi. Certo la possibilità di praticare il gioco contemporaneamente sulle tre chances è molto allettante, ma richiede una più che buona conoscenza delle figure di 3, una padronanza sull'uso della montante e, soprattutto, una sperimentazione teorica di almeno una trentina di giornate di prova. A questo punto ribadisco

un'ultima raccomandazione: scegliere a caso le figure da escludere. Di certo non ci eviterà di incappare in due o tre figure contrarie, ma almeno questa evenienza sarà dovuta al caso.

Per coloro cui non piace giocare su più chances, propongo una variante su una sola chance ma divisa in due *Semichances*, in modo da raddoppiare l'utile finale. L'esemplificazione che segue è fatta usando contemporaneamente uno schema per le figure a R (RRR-RRN-RNR-RNN) e uno per quelle a N (NNN-NNR-NRN-NRR). Il criterio di esclusione è quello del terzo modo ordinato (2-3-4). Naturalmente, qualora si dovesse puntare contemporaneamente R e N, si punterà in "differenziale", proseguendo poi con la puntata giusta sulla chance perdente. I numeri utilizzati sono quelli della terza colonna della solita permanenza.

SISTEMA C.S. F3 3° SOVRAPPOSTO ORDINATO SU UNA CHANCE.

Permanenza a R
Non di comp. Di comp.

Permanenza a N
Non di comp. Di comp.

		1	2	3	4	
26 31 6 31	19 24 35				4	1N+ (+1)
2 6	21 3 13	2				1R+ (+1)
	1 19 19	1				1R+ (+1)
	27 16 7	1				1N-2R+ (+1)
8 11 17 26 28	36 32 13	2				1R+ (+1)
	16 19 32	1				1R+ (+1)
	19 18 15	2				1N-2R-
22 13 2	14 7 10	2				PREP. 4N+ (+1) 1R+ (+1)
	27 22 30	3				1R- 2R+ (+1)
	30 32 21	1				1N-2R+ (+1)
0 33 11	9 0 20 36	3				1R- 2N-
17 33	19 10 26	4				PREP. 4N+ (+1) 1R-2R-
	18 10 20		4			PREP. 4N- 8N+ (+1)
	25 28 24		4			1R- 2N+ (+1)
	18 14 34	1				1R+ (+1)
	23 11 29		4			1N+ (+1)
	7 24 27	3				1R- 2N-
15 8	3 25 28	2				PREP. 4N+ (+1) 1R+ (+1)
13	12 31 1		3			1N+ (+1)
10 11 28	18 27 3	1				1R+ (+1)
28	30 27 5	1				1R+ (+1)
	9 12 18	1				1N-2R+ (+1)
	19 33 20		4			1R- 2N+ (+1)

		1	2	3	4	
	26 31 6	1				1R-2N+ (+1)
	31 19 24		3			1N-2R-
	35 2 6	1				PREP. 4R- 8N+ (+1)
21 3	13 1 19			4		1R+ (+1)
19 27 16 7	8 11 17	1				1N+ (+1)
	26 28 36	2				1N+ (+1)
32	13 16 19			4		1R+ (+1)
32 19 18	15 22 13	1				1N+ (+1)
	2 14 7			4		1N-2N-
	10 27 22		3			PREP. 4R- 8R+ (+1)
30 30 32 21 0	33 11 9	2				1N+ (+1)
0	20 36 17	3				1N-2N+ (+1)
	33 19 10		3			1R+ (+1)
	26 18 10		3			1N-2R-
	20 25 28		3			PREP. 4R- 8N-10N+ [-5]
	24 18 14		4			PREP. 8R-10R+ [-3]
34 23	11 29 7	2				PREP. 4R+ (+1) 1N+ (+1)
	24 27 15	3				1N-2N+ (+1)
	8 3 25		4			1R+ (+1)
	28 13 12	2				1N+ (+1)
	31 1 10	3				1N-2N+ (+1)
	11 28 18	2				1R-2N-
27 3	28 30 27		4			PREP. 4R+ (+1) 1N-2R+ (+1)
5 9 12 18 19	33 20 18	2				1N+ (+1)

Abbiamo ottenuto un utile di 42 pezzi in una giornata di un centinaio di colpi circa.

Anche qui vale la solita raccomandazione: al fine di evitare lo stazionamento in linee di condotta sempre uguali è meglio usare la casualità nell'esclusione delle figure (anche se, in questo caso, abbiamo scelto un'esclusione ordinata per evidenti motivi didattici). Questo comportamento limiterà nel tempo l'incontro di figure contrarie. Certo il problema non lo possiamo eliminare del tutto perché alla lunga queste arriveranno, coincidendo proprio con quelle da noi scartate. Se l'accorgimento della **“Prepuntata contraria”** non dovesse funzionare in modo soddisfacente, si potrebbe arrivare a un'esposizione impegnativa.

La permanenza utilizzata è la solita, inserita nei concetti di base al capitolo “LA LEGGE DEL TERZO”.

NINO ZANTIFLORE