

## SISTEMA C.S. F3 – 3° SOVRAPPOSTO A ROTAZIONE

(Chances Semplici – Figure di 3 a eliminazione rotante)

Di NINO ZANTIFLORE

Elenchiamo i sistemi del “3° *Sovrapposto*” finora presi in considerazione.

### 1°) C.S. F3 – 3° Sovrapposto.

Trae fondamento dalla tendenza della legge del terzo che fa coincidere, una sotto l'altra, due figure a iniziale obbligata, all'interno di due schemi sovrapposti, di quattro posizioni ciascuno.

	1	2	3	4
R	①	2	3	
N		②	3	4

La partita s'interrompe alla prima coincidenza o al primo utile in *prepuntata*. La variante suggerita è di alternare i colori degli schemi.

	1	2	3	4
R	1	2	③	
N		②	3	4

	1	2	3	4
N	1	②	3	
R		2	3	④

### 2°) C.S. F3 – 3° Sovrapposto Casuale.

Il gioco è stato proposto allo scopo di abbreviare le attese tra una partita e l'altra. La scelta della figura da escludere può avvenire casualmente o in modo ordinato (le posizioni sottolineate sono escluse).

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

La partita s'interrompe alla prima coincidenza o al primo utile in *prepuntata*. La variante proposta (per i pigri che non amano giocare su più chances) è di giocare sulle figure delle *Semichances*, di una singola chance. Alla lunga può succedere che più figure scartate coincidano con quelle che escono.

	1	2	3	4
R	—	—	—	—
R	—	—	—	—
R	—	—	—	—
R	—	—	—	—

	1	2	3	4
N	—	—	—	—
N	—	—	—	—
N	—	—	—	—
N	—	—	—	—

### 3°) C.S. F3 – 3° Sovrapposto Continuo.

Per coloro cui, oltre a non gradire le attese, piace svolgere un gioco continuo. Il sistema consiste nel cercare tutte le ripetizioni di figura che avvengono, nell'inserimento delle quattro figure di una *Semichance*, rispetto alla configurazione ottimale dello schema di riferimento della precedente partita.

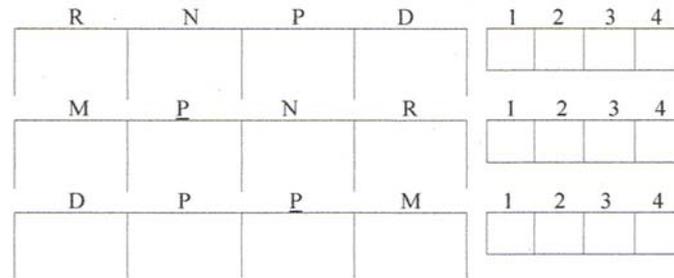
Schema di riferimento

	1	2	3	4
R	1	1	2	3
R	①	2	3	

Schema di gioco sulle figure 1-2-3

	1	2	3	4
N	•	•	•	

La partita continua fino all'inserimento della quarta figura, indipendentemente dall'utile fino allora conseguito. La variante proposta suggerisce di cambiare, a rotazione, l'iniziale delle *Semichances* all'interno dello schema.

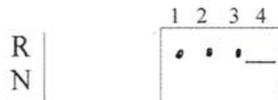


All'interno dello schema ogni figura da inserire ha un'iniziale diversa e in rotazione. Tutte le chances sono coinvolte in un gioco unico per il doppiaggio della configurazione dello schema precedente.

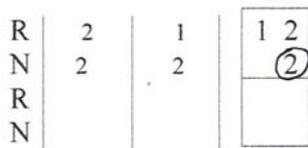
**4°) Gioco Misto: C.S. F3 – Sovrapposto Casuale con C.S. F2 – 3° Perfetto.**

Questo gioco si propone di non praticare a lungo lo stesso sistema. Passando dal “*Sovrapposto casuale*” al “*3° Perfetto*”, si tenta di evitare l'apparizione di figure contrarie al gioco effettuato.

Sovrapposto casuale su figure di 3.



3° Perfetto su figure di 2.



Il gioco che ora espongo è un ulteriore sistema sul “*3° sovrapposto*”. Accontenterò certamente i sistemisti più impazienti; quelli che non amano lunghe attese per la formazione di un disegno per il gioco a tappeto che, oltre tutto, non si sa se andrà a buon fine. Il sistema può essere considerato come una variante combinata del 3° Sovrapposto continuo e quello casuale.

Nel “*3° Sovrapposto continuo*” la figura eliminata, determinata dal precedente schema di riferimento, rimane la stessa durante l'inserimento completo delle quattro figure dell'iniziale in gioco. Nulla di strano, quindi, se una o più figure inserite coincidono proprio con quella eliminata.

Nel “*3° Sovrapposto casuale*” l'esclusione avviene casualmente (senza riferimenti di precedenti partite) e a ogni inserimento è cambiata sia l'iniziale della figura da inserire, sia la figura da escludere. La variante proposta è il gioco continuo sulle due Semichances separate, di una singola chance. Passiamo allora all'esposizione di quest'ultimo sistema sulle Chances sovrapposte.

**3° SOVRAPPOSTO A ELIMINAZIONE ROTANTE**

Il sistema è giocabile contemporaneamente sulle tre chances e, se non avvengono particolari fenomeni contrari, produce una consistente resa economica. Vediamone le modalità di gioco.

**Inserimento.** Ogni partita comprende l'inserimento di quattro figure a “*iniziale obbligata*” di una “*Semichance*”. Completato l'inserimento della partita in corso si passa alla partita successiva, con l'inserimento di quattro figure della “*Semichance*” compagna.

**Scelta della figura da eliminare.** In questo gioco può essere eliminata una diversa figura, a rotazione, per ogni figura da inserire. Nel nostro caso elimino nell'ordine le figure 1-2-3-4, per poi ricominciare da capo. In questo caso il pericolo insito nell'eliminazione della figura 1 (apparizione di

un filotto contrario), non comporta il rischio rilevato sul “3° sovrapposto continuo”, perché l’eliminazione di questa figura resta valida per un solo inserimento.

**Accorgimenti.** L’unico accorgimento previsto è quello della “*Prepuntata contraria*”, da attuarsi all’inizio delle figure da inserire, nel caso la situazione economica della partita sia in negativo.

**Montante.** Anche in questo caso utilizziamo la “*Martingala + D’Alembert a pezzo doppio*” già descritta nei precedenti sistemi (1-2-4-8-10-12-14-16-18-20...).

**Permanenza.** E’ stata utilizzata la solita permanenza partendo dalla quinta colonna. I numeri nella colonna di sinistra, sono “non di competenza” (di colore contrario all’iniziale obbligata) e servono per le eventuali “Prepuntate contrarie”.

### **Gioco a R/N.**

(con schema a eliminazione rotante)

Non di comp.	Di comp.	Puntate.				Descrizione.
		1	2	3	4	
35 31 29	R	3	2	31	4	$1_{N+}$ (1) (2) Con il 2 vinco l'anticipo per le figure 3-4R.
	R	7	16	14	1	$1_{N-}$ $2_{R+}$ (1) (16) (14) Con il 16 perdo l'anticipo per le figure 3-4R e con il 14 vinco la figura 1R
	R	27	14	19	1	$1_{R+}$ (1) (14) Con il 14 vinco l'anticipo per le figure 1-2R.
	R	25	23	16	1	$1_{R+}$ (1) (23) Con il 23 vinco l'anticipo per le figure 1-2R.
25 3 36	N	2	11	0	9	$1_{R-}$ <del><math>2_{R-}</math></del> (11) (0 9) Con l'11 perdo l'ant. e con il 9 libero la mise dopo lo zero.
	N	35	6	34	2	Pr. $2_{R+}$ (1) $1_{R-}$ $2_{N-}$ (25) (6) (34) Con il 25 vinco la prepuntata a R. Con il 6 perdo l'ant. per le figure 3-4N e con il 34 perdo le figure 1-3-4N.
	N	31	11	15	1	Pr. $4_{R-}$ $8_{N+}$ (1) (31) (11) Con il 31 perdo la prepuntata a R e con l'11 vinco l'anticipo per le figure 1-2N.
	N	20	31	5	2	$1_{N+}$ (1) (9) Con il 31 vinco l'anticipo per le figure 1-2N.
17	R	1	6	27	3	$1_{N+}$ (1) (6) Con il 6 vinco l'anticipo per le figure 3-4R.
6 20	R	7	27	7	1	$1_{N-}$ $2_{R+}$ (1) (27) (7) Con il 27 perdo l'anticipo e con il 7 vinco la figura 1R.
	R	1	28	35	4	$1_{R-}$ $2_{N+}$ (1) (28) (35) Con il 28 perdo l'anticipo e con il 35 vinco la figura 1R.
11 0	R	1	20	9	3	$1_{R-}$ $2_{R+}$ (1) (20) (9) Con il 20 perdo l'anticipo e con il 9 vinco la figura 3R.
32	N	22	33	19	2	$1_{R-}$ $2_{R+}$ (1) (33) (19) Con il 33 perdo l'anticipo e con il 19 vinco la figura 2N.
0 9 27 30	N	31	3	26	3	$1_{R+}$ (1) (3) Con il 3 vinco l'anticipo.
25 16 7 34	N	13	28	5	2	$1_{N+}$ (1) (28) Con il 28 vinco l'anticipo.
	N	2	32	9	4	$1_{N-}$ $2_{N-}$ (32) (9) Con il 32 perdo l'anticipo e con il 9 perdo le figure 1-2-3N.
26	R	3	14	17	2	Pr. $4_{N+}$ (1) $1_{N-}$ $2_{R+}$ (1) (26) (14) (17) Con il 26 vinco la prepuntata. Con il 14 perdo l'anticipo e con il 17 vinco la figura 2R.
15 8	R	14	11	29	4	$1_{N+}$ (1) (11) Con l'11 vinco l'anticipo.
6 22 6 33	R	27	16	21	1	$1_{R+}$ (1) (16) Con il 16 vinco l'anticipo.
	R	5	32			$1_{R+}$ (1) (32) Con il 32 vinco l'anticipo per le figure 1-2R.

Abbiamo eseguito cinque partite in 88 colpi, con un utile di 19 pezzi. Massimo impegno 15 pezzi.

Completiamo la giornata con il gioco sulle altre due chances P/D e M/P.

### Gioco a P/D

Non di comp.	Di comp.	1	2	3	4	Puntate.
35 31 29 3	P 2 31 7	—	—	—	4	1 <sub>D</sub> + (1) (31)
	P 16 14 27	—	2	—	—	1 <sub>D</sub> - 2 <sub>P</sub> - (14) (27)
	P 14 19 25	—	—	—	4	Pr. 4 <sub>D</sub> - 8 <sub>P</sub> - 10 <sub>D</sub> + (-5) (14) (19) (25)
23	P 16 2 11	—	2	—	—	Pr. 6 <sub>D</sub> + (1) 1 <sub>P</sub> + (1) (23) (2)
0	D 9 25 3	1	—	—	—	1 <sub>P</sub> - 2 <sub>P</sub> - (25) (3)
36	D 35 6 34	—	—	—	4	Pr. 4 <sub>P</sub> + (1) 1 <sub>P</sub> + (1) (36) (6)
	D 31 11 15	1	—	—	—	1 <sub>D</sub> + (1) (11)
20	D 31 5 17	1	—	—	—	1 <sub>D</sub> + (1) (5)
1	P 6 27 6	—	—	3	—	1 <sub>D</sub> + (1) (27)
	P 20 7 27	—	—	—	4	1 <sub>D</sub> + (1) (7)
7 1	P 28 35 11	—	—	—	4	1 <sub>P</sub> - 2 <sub>D</sub> + (1) (35) (11)
0 1	P 20 9 32	—	—	3	—	1 <sub>P</sub> - 2 <sub>P</sub> + (1) (9) (32)
22	D 33 19 0 9	1	—	—	—	1 <sub>P</sub> - 2 <sub>P</sub> - (19) (0 9)
	D 27 30 31	—	—	3	—	Pr. 4 <sub>P</sub> - 8 <sub>P</sub> + (1) (27) (30)
	D 3 26 25	—	—	3	—	1 <sub>D</sub> - 2 <sub>P</sub> - (26) (25)
16	D 7 34 13	—	—	3	—	Pr. 4 <sub>P</sub> + (1) 1 <sub>D</sub> - 2 <sub>D</sub> + (1) (16) (34) (13)
	P 28 5 2	—	—	3	—	1 <sub>D</sub> + (1) (5)
	P 32 9 26	—	—	3	—	1 <sub>D</sub> + (1) (9)
3	P 14 17 15	—	—	—	4	1 <sub>P</sub> - 2 <sub>D</sub> + (1) (17) (15)
	P 8 14 11	—	2	—	—	1 <sub>P</sub> + (1) (14)

## Gioco a M/P

Non di comp.	Di comp.	1	2	3	4	Puntate.
35 31 29	M 3 2 31	—	2	—	—	1 <sub>P-</sub> 2 <sub>P+</sub> (1) (2) (31)
	M 7 16 14	1	—	—	—	1 <sub>P-</sub> 2 <sub>M+</sub> (1) (16) (14)
27	M 14 19 25	—	—	—	4	1 <sub>M-</sub> 2 <sub>P+</sub> (1) (19) (25)
23	M 16 2 11	1	—	—	—	1 <sub>M+</sub> (1) (2)
0 9	P 25 3 36	—	—	3	—	1 <sub>M+</sub> (1) (3)
	P 35 6 34	—	—	3	—	1 <sub>M+</sub> (1) (6)
	P 31 11 15	—	—	—	4	1 <sub>P-</sub> 2 <sub>M+</sub> (1) (11) (15)
	P 20 31 5	—	2	—	—	1 <sub>P+</sub> (1) (31)
27	M 17 1 6	1	—	—	—	1 <sub>P-</sub> 2 <sub>P-</sub> (1) (6)
	M 6 20 7	—	—	3	—	Pr. 4 <sub>P+</sub> (1) 1 <sub>P+</sub> (1) (27) (20)
27	M 7 1 28	—	2	—	—	1 <sub>M+</sub> (1) (1)
35	M 11 0 1 20	—	2	—	—	<del>X<sub>M</sub></del> (0 1)
9	P 32 22 33	1	—	—	—	1 <sub>M-</sub> 2 <sub>M-</sub> (22) (33)
	P 19 0 9 27	—	—	3	—	Pr. 4 <sub>M-</sub> 8 <sub>M</sub> (19) (0 9)
	P 30 31 3	—	2	—	—	Pr. 8 <sub>M-</sub> 10 <sub>P+</sub> (-5) (30) (31)
	P 26 25 16	—	2	—	—	Pr. 6 <sub>M-</sub> 8 <sub>P+</sub> (-3) (26) (25)
28	M 7 34 13	—	—	3	—	Pr. 4 <sub>P-</sub> 8 <sub>P+</sub> (1) (7) (34)
	M 5 2 32	—	2	—	—	1 <sub>P-</sub> 2 <sub>M-</sub> (2) (32)
	M 9 26 3	—	—	3	—	Pr. 4 <sub>P-</sub> 8 <sub>M-</sub> 10 <sub>P-</sub> (-25) (9) (26) (3)
	M 14 17 15	1	—	—	—	Pr. 12 <sub>P-</sub> 14 <sub>M+</sub> (-23) (14) (17)
8 14	P	—	—	—	—	Pr. 12 <sub>M+</sub> (-9) Pr. 10 <sub>M+</sub> (1) (8) (14)

Eseguendo il gioco contemporaneamente sulle tre chances otteniamo un utile di 50 pezzi con un impegno massimo di 37 pezzi nello schema a M/P.

Il gioco qui esposto, pur essendo di ottima resa, ha una pecca. Non trae alcun vantaggio dalla tendenza della legge del terzo. Infatti, ogni figura è inserita nel proprio schema, con la speranza che non coincida proprio con quella esclusa e, poiché vi è un solo tentativo per configurazione, nulla impedisce che tale coincidenza si ripeta per più volte. Non vi è, cioè, una tendenziale maturazione della legge del terzo relativamente ad una configurazione fissa. Faccio quest'osservazione perché ho personalmente trovato, nelle mie sperimentazioni, un susseguirsi di ben sette figure coincidenti con quella eliminata. Se poi l'accorgimento della "*Prepuntata contraria*" non dovesse dare risultati adeguatamente efficaci, si può arrivare a quote molto alte nell'uso della montante (sopra i 40 pezzi).

Espongo qui di seguito la variante che mi ha permesso di superare l'esito negativo di quella permanenza. Il gioco era a R/N e, come variazione, ho diviso la chance in due *Semichances* per due schemi separati: uno per il R e l'altro per il N. Fermo restando lo schema a eliminazione rotante, l'inserimento delle figure avviene in modo esclusivo per schema. Ciò significa che, durante l'inserimento di una figura nel proprio schema di competenza, (accorgimento dell'iniziale obbligata), non possono avvenire inserimenti nello schema opposto. Una volta terminato un inserimento, sarà il colore del prossimo numero a determinare su quale schema sarà inserita la prossima figura. Operando in questo modo non vi è più una continuità di comportamento uguale nella formazione delle figure e quindi diminuisce la possibilità di trovare quelle situazioni lungamente sfavorevoli sulla persistente coincidenza delle figure escluse. Particolare attenzione va fatta sull'uso della *Prepuntata contraria*. Se al termine di un inserimento di figura la situazione economica è negativa (perché la figura è coincisa con quella esclusa) va fatta la prepuntata contraria su quello schema. Se il colpo è vincente, significa che è uscito il colore dell'iniziale per lo schema opposto e quindi le prepuntate vanno sospese e riprese soltanto dopo aver terminato l'inserimento della nuova figura nell'altro schema. Se la prepuntata è perdente, significa che è uscito il colore dell'iniziale per lo schema in gioco e quindi si procede con l'inserimento della figura con le relative puntate. Qualora le prepuntate si dovessero fare contemporaneamente sui due schemi, si sceglierà di fare solo quella della figura appena inserita.

Prima di esporre il nuovo tipo di gioco vediamo gli effetti prodotti da quella permanenza sulla chance R/N.

Permanenza. 2 5 19 32 33 26 0 32 30 13 21 17 23 13 14 33 2 24 13 26 7 11 11 32 36 30 27 12 2 19 28 34 7 11 5 11 5 25 9 27 30 19 25 17 15 25 36 24 7 27 2 11 36 15 19 27 33 7 3 11 29 7 33 2 24 14 30 23 34 7 28 36 31 33 36 3 19 34 7 12 6.

**Gioco a M/P**

Non di comp.	Di comp.	Puntate.				
		1	2	3	4	
2	R 5 19 32	<u>1</u>				1N- 2N- (19) (32)
33 26 0	R 32 30 13		<u>2</u>			Pr. 4N+ (1) 1N- 2R- (33) (30) (13)
	R 21 17 23			<u>3</u>		Pr. 4N- 8R- 10N- <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-25</span>
13	R 14 33 2				<u>4</u>	Pr. 12N+ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-13</span> Pr. 10N- 12R- 14R- <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-49</span>
	N 24 13 26	<u>1</u>				(13) (14) (33) (2) Pr. 16R- 18R- 20R- <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-103</span>
7	N 11 11 32		<u>2</u>			Pr. 22R+ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-81</span> Pr. 20R- 22R- 24N- <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-147</span>
36 30 27 12	N 2 19 28			<u>3</u>		(7) (11) (11) (32) Pr. 26R+ Pr. 24R+ Pr. 22R+ Pr. 20R+ Pr. 18R- 20R- 22R- <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-115</span>
34 7	N 11 5 11			3		(36) (30) (27) (12) (2) (19) (28) Pr. 24R+ Pr. 22R+ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-69</span> Pr. 20R- 22N- 24N+ <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-87</span>
	R					(34) (7) (11) (5) (11)

Continuando il gioco si arriverà a un'esposizione di ben 300 pezzi, il cui recupero diventerebbe impossibile, a meno di un miracolo, per esempio l'uscita di una decina di prepuntate consecutivamente vincenti.

Ecco lo sviluppo di quella giornata, veramente negativa, con il nuovo modo di giocare.

		<b>Gioco a R</b>				<b>Gioco a N</b>						
		1	2	3	4		1	2	3	4		
0	32 33 26	—	—	—	4	$1_{N^+}$ (1)	2 5 19	—	—	4	$1_{R^+}$ (1)	
						(33)					(5)	
	32 30 13	—	2	—	—	$1_{N^-}$ $2_{R^-}$	13 14 33	—	—	3	$1_{R^+}$ (1)	
						(30) (13)					(14)	
	21 17 23	—	—	3	—	Pr. $4_{N^-}$ $8_{R^-}$ $10_{N^-}$ $-25$	2 24 13	1	—	—	$1_{N^+}$ (1)	
						(21) (17) (23)					(24)	
	13 2 26	30 27 12	1	—	—	—	Pr. $12_{N^+}$ Pr. $10_{N^+}$ Pr. $4_{N^+}$ $1_{R^+}$ $1_{R^+}$	26 7 11	—	3	—	$1_{N^-}$ $2_{N^+}$ (1)
						(13) (2) (26) (27)					(7) (11)	
	34 7 11	—	2	—	—	$1_{N^-}$ $2_{N^+}$ (1)	11 32 36	—	—	4	$1_{R^+}$ (1)	
						(7) (11)					(32)	
	5 11 5	—	—	3	—	$1_{N^+}$ (1)	2 19 28	—	—	3	$1_{R^+}$ (1)	
						(11)					(19)	
	25 9 27	1	—	—	—	$1_{R^+}$ (1)	17 15 25	—	2	—	$1_{N^+}$ (1)	
						(9)					(15)	
	30 19 25	1	—	—	—	$1_{R^+}$ (1)	24 14 30	—	—	4	$1_{N^-}$ $2_{N^-}$	
						(19)					(14) (30)	
	36 24 7	—	—	3	—	$1_{N^+}$ (1)	23 28 36 31	—	—	3	Pr. $4_{R^+}$ (1) $1_{R^+}$ (1)	
					(24)					(23) (36)		
27 2 11	—	—	—	4	$1_{N^+}$ (1)	33 36 3	—	—	4	$1_{R^+}$ (1)		
					(2)					(36)		
36 15 19	—	—	3	—	$1_{R^-}$ $2_{N^-}$							
					(15) (19)							
27 33 7	—	—	3	—	Pr. $4_{N^-}$ $8_{R^-}$ $10_{R^+}$ $-5$							
					(27) (33) (7)							
3 11 19	—	—	—	4	Pr. $6_{N^-}$ $8_{N^+}$ $-3$							
					(3) (11)							
7 33 2	—	—	—	4	Pr. $4_{N^-}$ $8_{N^+}$ (1)							
					(7) (33)							
23 34 7	1	—	—	—	$1_{R^+}$ (1)							
					(34)							
19 34 7	1	—	—	—	$1_{R^+}$ (1)							
					(34)							
12 6	—	—	—	—	$1_{N^+}$ (1)							
					(6)							

Con quest'ultimo metodo di gioco abbiamo ottenuto un utile di 23 pezzi con un impegno massimo di 37.

NINO ZANTIFLORE