C.S. F3 TERZO SOVRAPPOSTO

(CHANCES SEMPLICI IN FIGURE DI 3)

Al Terzo Sovrapposto

Nei precedenti sistemi C.S. F2 e C.S. F3 "AL TERZO 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 chiamato "***predefinito vuoto***" perchè al suo interno, inizialmente vuoto, veniva assegnata ad ogni figura una propria posizione e ogni primo inserimento avveniva con l'annotazione del numero corrispondente alla figura che entrava.

Esempio di schema **predefinito vuoto**.

Perman. | ^{1}RR | ^{2}RN | ^{3}NN | ^{1}RR |

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 al suo interno ogni figura è già indicata nella propria posizione con il suo corrispondente numero.

Esempio di schema **precostruito pieno**.

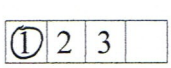
Perman. | ^{1}RR | ^{2}RN | ^{3}NN | ^{1}NR |

L'inserimento di ogni figura avviene, in successione, alla sua prima apparizione con l'apposizione di un cerchio sul numero già scritto 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***".

Perman. | ^{1}RR | ^{2}RN | ^{3}NN | ^{1}NR |



Parimenti avremo anche uno schema lineare "***precostruito pieno***".

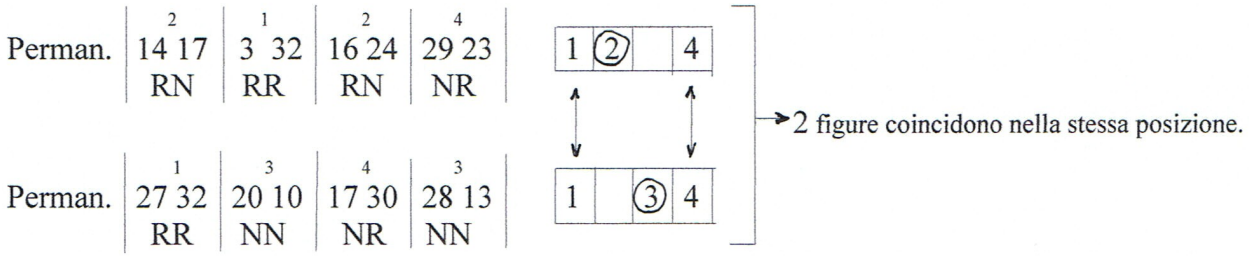
Perman. | 1 RR | 2 RN | 3 NN | 1 NR | ① ② ③ 4

In cui le regole di inserimento sono le stesse dei precedenti schemi quadrati. I due tipi di schema sono uguali, ma per il gioco che ora faremo è più chiaro e più facilmente gestibile il primo, senza le figure visibili e cioè quello **vuoto**.

Regole del gioco.

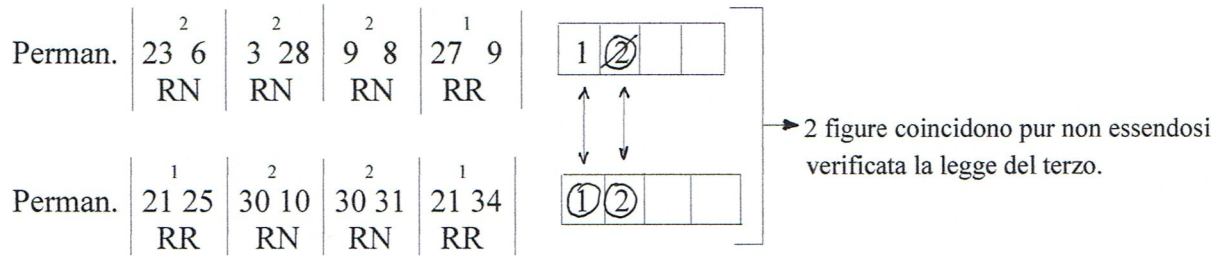
La logica del gioco è che, se sovrapponiamo due schemi di quattro posizioni uno sotto l'altro e se la legge del terzo si realizza, per forza di cose due posizioni appariranno coincidenti verticalmente all'interno dello schema. Verranno cioè a trovarsi una sotto l'altra nella stessa colonna dei due schemi.

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 verticalmente 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.

R/N | 1 RR | 2 RN | 3 NN | 4 NR | 1 2 3 4

Lo schema contiene potenzialmente tutte le quattro figure, e quello successivo (per la sovrapposizione) sarà uguale al primo, contenendo le figure sia a R che 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 vuoto***" 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.

		1	2	3	4
Figure a R	R				
Figure a N	N				

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*** in prima riga) e poi le figure a N (nello **schema di gioco a tappeto** in seconda riga). Ecco l'esempio dell'inizio di una partita.

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

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

1	2	3	4
①		3	4
.		.	.

Questo è l'inserimento delle prime quattro figure di 3 nella riga del R nello schema di **riferimento** (sopra). Ora iniziamo il gioco cominciando a inserire le successive quattro figure di 3 a N nella riga sottostante, per la ricerca di almeno una posizione verticalmente coincidente tra le due righe dello schema. Le figure da ricercare sono quelle la cui posizione è evidenziata con un puntino.

Perm.: 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13
3N 2N 2N 3N

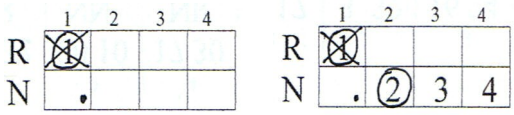
Fig. a R	R				
Fig. a N	N	13 1 11	10 33 32	17 28 16	33 7 13
		3	2	2	3

1	2	3	4
①		3	4
.	②	③	.
		↑	

La coincidenza è avvenuta fra 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, sarà meglio aspettare che si realizzi il 3° perfetto nella riga del R e cioè 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.

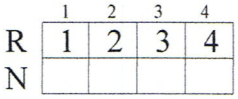


Lasciamo sfilare nuovi numeri perché le quattro figure a N potrebbero presentarsi nelle tre posizioni non coincidenti, come nel caso evidenziato nel secondo schema.

2° Caso: due figure presenti.

Lasciamo sfilare nuovi numeri perché le quattro figure a N potrebbero presentarsi nelle due posizioni non coincidenti come nei seguenti esempi.

3° Caso: quattro figure presenti.



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.

Questa è la situazione ottimale per accettare il gioco.

Nel primo sottocaso si giocherà l'anticipo al secondo termine (sottolineato) per le figure 1-2 (N<u>N</u>N o N<u>N</u>R) e nel secondo sottocaso l'anticipo al secondo termine per le figure 3-4 (N<u>R</u>N o N<u>R</u>R). Nel caso si perdesse sul secondo termine, si giocherà l'ultimo termine per la figura isolata. Avrete capito che, poiché le figure in gioco sono sempre tre, i colpi giocati a ogni partita, esclusa la prepuntata, saranno sempre due**:** uno per l'anticipo al **secondo** termine della **coppia** delle figure 1-2 o 3-4 e, nel caso il colpo sia perdente, uno per la **finale** della figura isolata.

<u>Modalità di gioco.</u>

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 formazione della configurazione ottimale dei tre cerchi e un doppione, che servirà di

riferimento per il successivo attacco. Nel caso ciò non sia possibile, a causa di una configurazione difforme dalla ottimale, si dovranno eliminare i numeri iniziali 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. In fin dei conti il numero che ha liberato la puntata è stato vincente e ha chiuso il disegno ricercato.

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 e ricominciare tutta da capo.

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

3R 2R 1R 4R

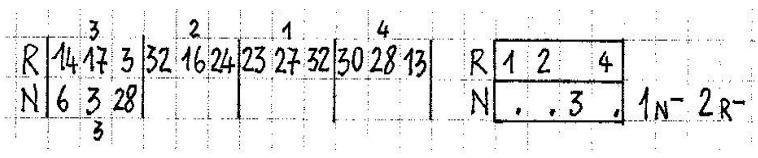
L'inserimento a R ha causato l'apertura di tutte le figure a N. Non avendo alcuna indicazione su cosa giocare, eliminiamo la figura più vecchia (3) e giochiamo per le posizioni 1-2-4 a N.

Perm. 23 6____

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

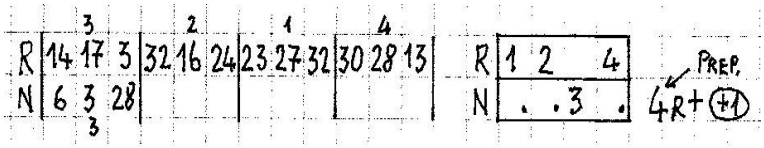
Perm. 6 3 28

3N



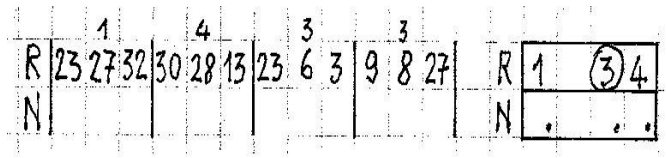
Con il 3 perdo l'anticipo sul secondo termine. Con il 28 perdo la finale della Fig. 4. Prepunto a R perchè siamo sulla riga del N.

Perm. 9 PR.



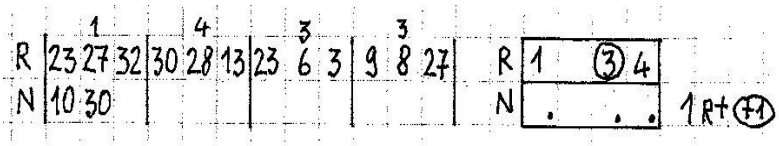
Con il 9 ottengo un pezzo di utile in prepuntata. Comincio la seconda partita con una *risalita* che inizia dalle ultime due figure a R.

2ª Partita. Risalita 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 Perm. 8 27 |
1R 4R 3R 3R



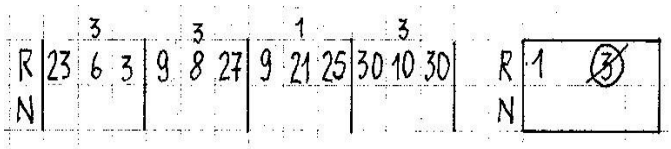
L'inserimento ha prodotto l'apertura delle posizioni 1-3-4, a N.

Perm. 9 21 0 25 30 10 30__



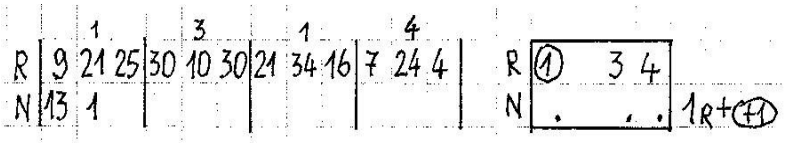
Con il 30 vinco l'anticipo al secondo termine per le Fig. NRN e NRR (3-4).

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



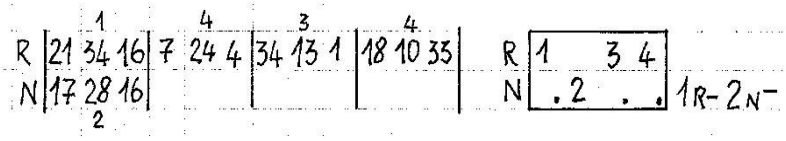
La risalita ha prodotto solo due figure. Rinuncio alla partita e prendo le ultime due figure a R.

Ris. 9 21 0 25 30 10 30 Perm. 31 21 34 16 13 7 24 4 | 3413 1__
1R 3R 1R 4R



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



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

Perm. 33 7__

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

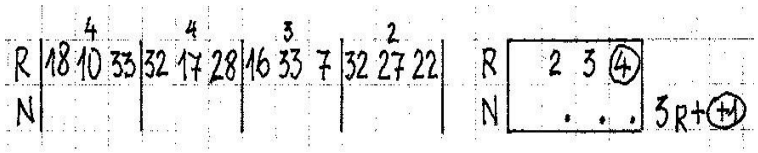
5ª Partita. Ris. 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7
3R 4R 4R 3R

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.

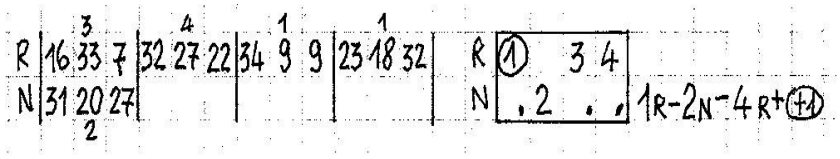
Perm. | 34 PR.



Con il 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
3R 4R 1R 1R 2N

18 PR



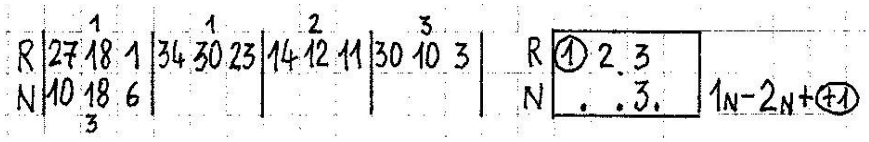
Con il 20 perdo l'anticipo per le figure 3-4N. Lo 0 imprigiona la mise e con il 27 la perdo. Prepuntata a R. Vinco con il 18.

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
1R 1R 1R 1R 1R 2R

11 15 6 22 24 30 10 3
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
1R 1R 2R 3R 3N

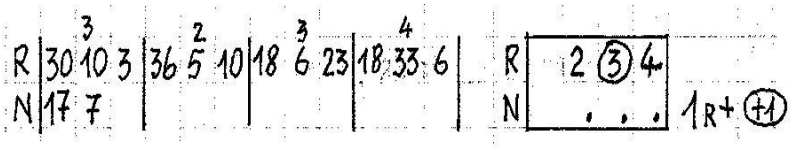


Col 18 perdo l'anticipo per le figure 1-2N. Col 6 vinco per la figura 3N.

8ª Partita. Ris. 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 Perm. 23
2R 3R 2R 3R

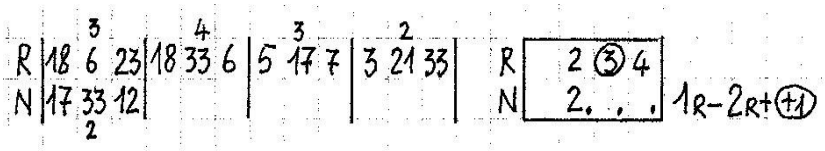
Ho ottenuto soltanto due figure, perciò aspetto nuovi numeri per ottenere una configurazione ottimale.

Ris. 30 10 3 36 5 10 18 6 23 Perm. 0 18 33 6 | 5 17 7__
3R 2R 3R 4R



Con l'inserimento della figura 4R inizio il gioco. Con il 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
3R 4R 3R 2R 2N

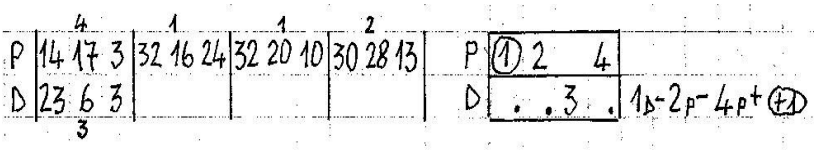


Con il 33 perdo l'anticipo per le figure 3-4N. Con il 12 vinco per la figura 2N.

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
4P 1P 1P 2P 3D PR.

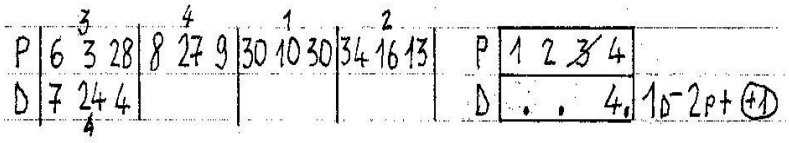


Vincita in prepuntata col 28.

Ris.: 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 Perm.: 9 8 27 9 | 21 0 25 30
1P 2P 3P 4P 2D

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

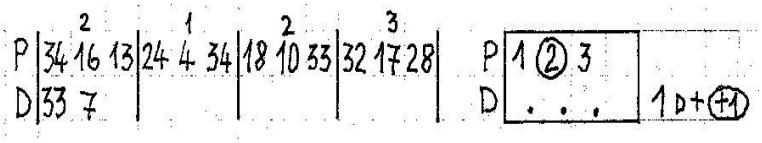
Ris.: 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 Perm.: 31 21 34 16 13 | 7 24 4
3P 4P 1P 2P 4D



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

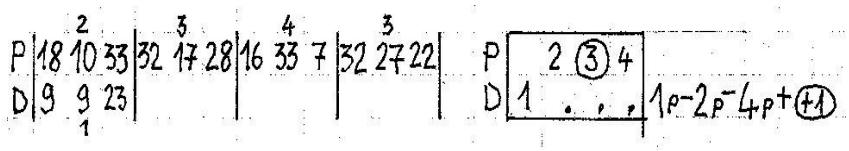
Ris.: 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 Perm.: 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 | 16
1P 2P 1P 2P 3P

33 7__



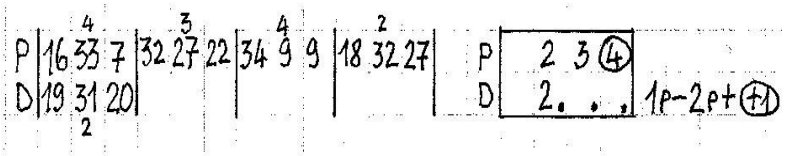
Vinco col 7 sull'anticipo per le fig. 1-2D.

Ris. 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 Perm. 13 32 27 22 | 34 9 9 23 18
2P 3P 4P 3P 1D PR.



Con il 9 perdo le fig. 3-4D e con il 23 perdo la fig. 2D. Vinco in prepuntata con il 18.

Ris. 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 Perm. 32 27 | 36 19 31 20
4P 3P 4P 2P 2D

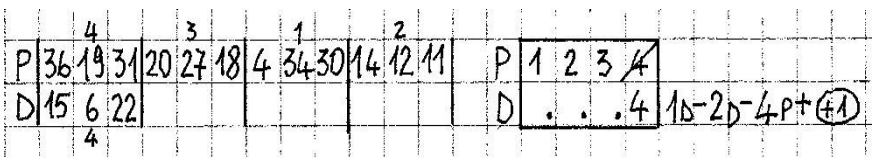


Con il 31 perdo le figure 3-4. Con il 20 vinco la figura 2D.

Ris. 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 Perm. 0 27 18 | 1 4__
4P 2P 4P 3P

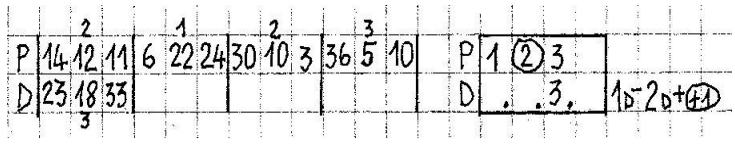
Col 4 vinco sull'anticipo per le figure 3-4D.

Ris. 36 19 31 20 0 27 18 1 4 Perm. 34 30 23 14 12 11 | 15 6 22 24
4P 3P 1P 2P 4D PR.



Elimino la fig. 4 (più vecchia). Con il 6 perdo le fig. 1-2 e con il 22 perdo la 3D. Vinco in prepunta-ta con il 24.

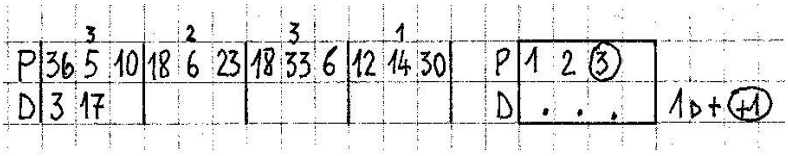
Ris. 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 Perm. 30 10 3 36 5 10 | 18 6 23 0 18 33
1P 2P 1P 2P 3P 3D



Per ottenere la configurazione ottimale ho eliminato la prima figura 1P. Dopo lo zero perdo con il 18. Vinco con il 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
2P 3P 2P 3P 1P

30 | 0 30 3 17__

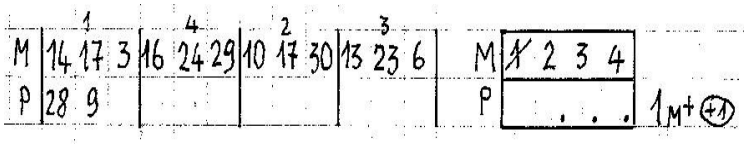


Ho eliminato la prima figura 2P. Vinco con il 17 sull'anticipo per le figure 1-2D.

Vincita del gioco a **P/D** 10 pezzi.

GIOCO A M/P.

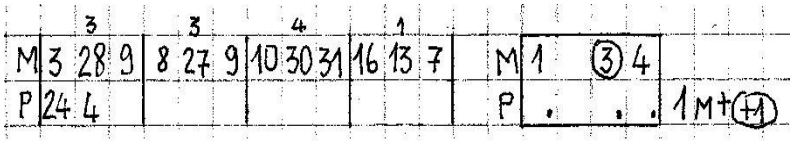
Perman.: 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 | 3 28 9__
1M 4M 2M 3M



Elimino la 1M. Vinco in anticipo con il 9 per le Fig. 3-4P.

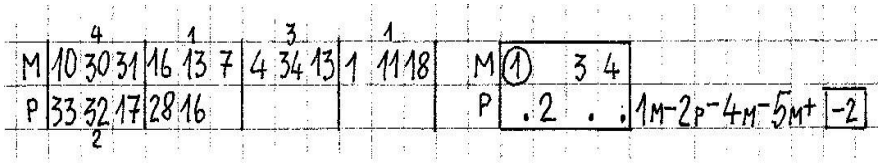
Ris. 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 Perm.: 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13
2M 3M 3M 3M 4M 1M

7 | 24 4__



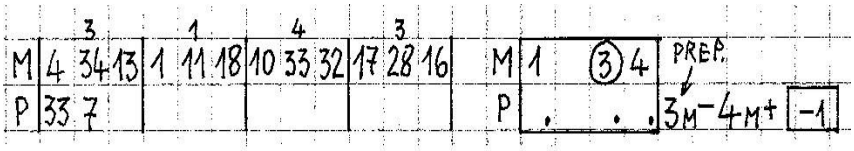
Ho eliminato le figure 2 e 3M. Con il 4 vinco sull'anticipo per le Figure 3-4P.

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



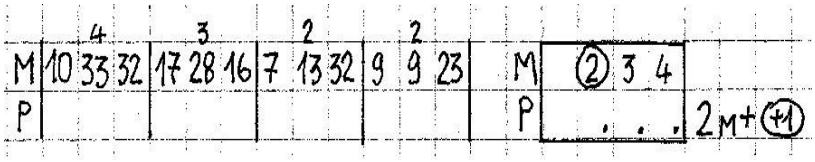
Con il 32 perdo l'anticipo per le fig. 3-4P. Con il 17 perdo la fig. 1P. Con il 28 perdo la prepuntata a M. Col 16 vinco per le fig. 3 4P

Ris. 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 Perm. | 33 7__
3M 1M 4M 3M



Con il 33 perdo la prepuntata. Con il 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:



Con il 18 vinco la prepuntata.

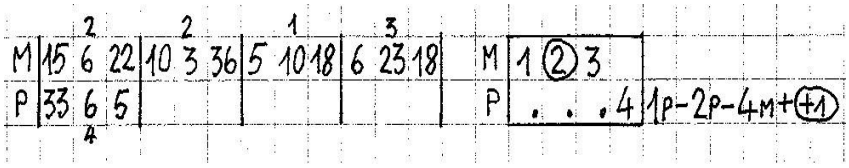
Ris. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 Perm. 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 | 34 30__
2M 2M 4M 1M

Con il 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

Con il 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.

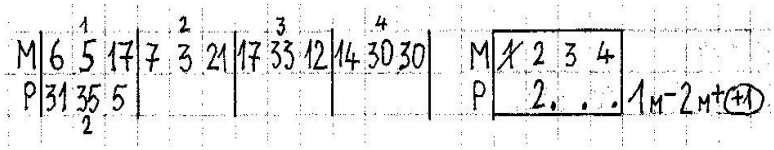


Elimino la prima fig. 1M. Con il 6 perdo l'anticipo per le fig. 1-2P. Com il 5 perdo la fig. 3P. Con il 17vinco la prepuntata a M.

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

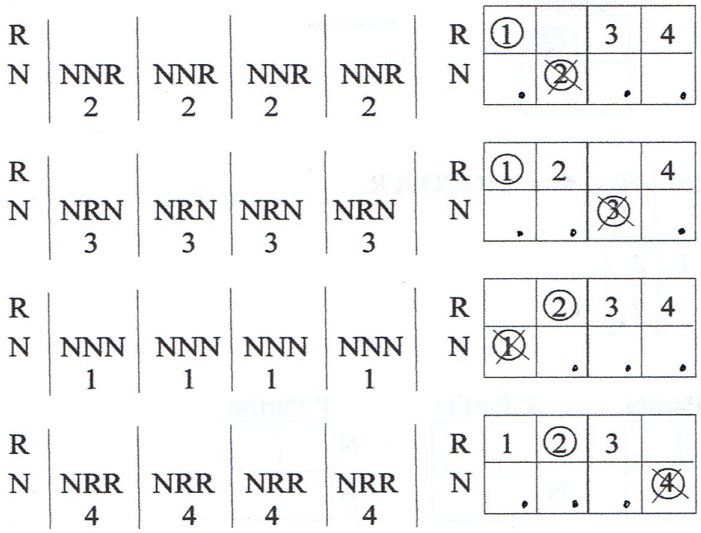


Elimino la figura 1M. Col 35 perdo l'anticipo per le fig. 3-4P. Col 5 vinco per la figura 2P.

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

Conclusioni.

Anche questo gioco non è immune da pericoli, principalmente dovuti alla continua ripetizione nel settore di gioco (riga del N), dell'uguale figura mancante nello schema di riferimento (riga del R). E' chiaro che accettando nello schema di riferimento solo la configurazione ottimale formata da 3 presenze un'assenza e un doppione, si perde soltanto se nella riga del N (che è quella di gioco) esce per quattro volte consecutive la stessa figura corrispondente a quella mancante in prima riga, come negli esempi che seguono.



Come potete notare, se per quattro volte esce una figura coincidente con quella mancante sulla riga del R, perderemmo l'intera partita a condizione, però, che fra una figura e l'altra non ci riesca nessuna "***Prepuntata contraria***".

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.

Un altro modo per eludere l'incontro con le figure contrarie sarebbe quello di costruire la riga di riferimento (prima riga) con una Chance e completare l'attacco a tappeto con un'altra Chance. La casualità elimina l'incontro predestinato ma non ci esime dall'incontro fortuito nel qual caso dovremo sperare nella "**prepuntata contraria**".

NINO ZANTIFLORE