C.S. F3 TERZO SOVRAPPOSTO
(CHANCES SEMPLICI IN FIGURE DI 3)
Variante a gioco continuo

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 di 3** a "***Iniziale obbligata"***, inserite in uno schema di quattro posizioni.

I sistemi del ***3° Sovrapposto*** visti in precedenza (**Sovrapposto base** e **Sovrapposto variante casuale**) hanno la necessità di scegliere una figura da escludere 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 limitare le situazioni negative che inevitabilmente si presenterebbero a causa della legge sulla distribuzione delle figure. Voglio dire, ripetendo un concetto più volte ribadito, che una linea di condotta sempre uguale porterà inevitabilmente 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 grafico, 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 coincidenza con le tre figure presenti nel precedente schema di riferimento, senza mai interrompere la partita e fino all'inserimento completo di quattro figure. Lo scopo è 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 di cui una doppiata. 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 rosso sono "non di competenza" (di colore contrario all'iniziale obbligata), 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
(2) (3) (1) (1)

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

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
(2) (2) PR 1 (4)

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

Con il 20 vinco l'anticipo 1-2N. Con il 10 libero una volta la mise dopo i due zeri e con il 32 la perdo. Con il 10 perdo la prepuntata a R. Con il 4 vinco l'ant. 1-2N. Con il 5 perdo l'ant. 1-2N. Con il 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 (1)	34 30 7 (1)	30 20 29 (4)	14 6 14 (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. Con il 30 vinco l'ant. 1-2R. Con il 20 perdo l'ant. e con il 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 (4)	6 11 31 (1)	28 35 31 (1)	29 3 2 (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)

Con il 7 vinco la prep. Con il 14 vinco l'ant. 3-4N. Con l'11 perdo l'ant. e con il 31 vinco la fig. 1N. Con il 35 perdo l'ant. e con il 31 vinco la fig. 1N. Con il 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_N- 2_R+1	1_N- 2_R+1	1_N- 2_R+1	1_N- 2_R+1				
	1	1	1	1					(16) (14)	(14) (19)	(23) (16)	(25) (3)				

Con il 16 perdo l'ant. 3-4R e con il 14 vinco la fig. 1R. Con il 14 perdo l'ant. e con il 19 vinco la fig. 1R. Con il 23 perdo l'ant. e con il 16 vinco la fig. 1R. Con il 25 perdo l'ant. e con il 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 comunque due vincite in prepuntata con il 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	1		3	4	1_R+1	1_R+1	1_R- 2_N+1	1_R+1				
	3	4	1	4					(27)	(7)	(35) (11)	(9)				

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

P	28 13 12	10 11 28	18 27 3	28 30 27		2	3	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

D	5 9 12	19 33 20	17 10 32	7 32 25		2	3	4	1_P-	2_P+1	1_P-	2_P+1	$\cancel{1_P}$	$\cancel{1_P}$ 1_P+1
	2	2	4	3					(9)	(12)	(33)	(20)	(10)	(32) (32)

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 | n^i nuovi: 30 20 29
4 3 3 4 2

P	28 5 27	18 1 30	26 31 34	30 7 15			3	4	1_D+1	1_D+1	$\cancel{1_D}$	1_D+1		
	4	3	3	4					(5)	(1)	(31)	(7)		

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

D	7 10 14	23 30 32	11 31 21	5 28 35	1		3	4	1_P+1	1_P+1	1_P-	2_P-	Pr	4_P+1 1_P+1
	4	4	1	3					(10)	(30)	(31)	(21)	(34)	(28)

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 | n^i nuovi: 0 9 25 3 36 35 6
4 2 PR 4 2 3

P	2 31 7	16 14 27	14 19 25	16 2 11		2		4	1_D+1	1_D-	2_P-	Pr	4_D-	8_D+1 1_D- 2_P-
	4	2	4	2					(31)	(14)	(27)	(14)	(19)	(2) (11)

5ª Partita. Per le figure 2-3-4D.

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

D	31 11 15	31 5 17	1 6 27	7 27 7		$\cancel{1}$		3		Pr	4_P+1	1_P-	2_P-	Pr	4_P+1	1_P-	2_P-	Pr	4_P-	8_P+1 1_P- 2_P-
	1	1	3	1						(34)	(11)	(15)	(20)	(5)	(17)	(1)	(6)	(27)	(7)	

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 4 PR. 3 PR. 3

P	32 22 33	30 31 3	26 25 16	34 13 28
	2	4	3	3

	2	3	4

Pr 4_D+1 1_P+1 1_P- 2_P- Pr 4_D- 8_P- 10_P+ -5 Pr 8_D+3
(9) (22) (31) (3) (26) (25) (16) (7)
1_P- 2_P+1
(13) (28)

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

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

	2	3	

1ª Partita. Per le figure 1-2-3P.
Perm. a P: 28 30 27 5 9 12 18 19 33 20 18 17 0 0 10 32 10 4 10 34 7 32
1 1 4 PR. 3

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

1		3	4

1_P+1 1_P+1 1_P- 2_P- Pr 4_M+1 1_P- 2_P+1
(30) (33) (10) (4) (10) (7) (32)

2ª Partita. Per le figure 1-3-4M.
Perm. a M: 25 28 5 27 11 18 1 30 26 0 31 34 30 7 15 30 20 29 14 6 14
3 2 PR 2 PR 1

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

1	2	3	

1_P+1 1_P- 2_M- Pr 4_P+1 1_P- 2_M- Pr 4_P+1 1_P- 2_M+1
(27) (1) (30) (26) (15) (30) (20) (6) (14)

3ª Partita. Per le figure 1-2-3P.
Perm. a P: 7 10 14 34 23 30 32 32 6 11 31 21 34 5 28 35 31 | n[i] nuovi: 29 3 2
1 2 1 1 4

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

1	2		

1_P+1 1_P+1 1_P+1 1_P+1
(23) (32) (21) (35)

4ª Partita. Per le figure 1-2-4M.

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

M	7 16 14	14 19 25	16 2 11	9 25 3	1	.	3	4	1_M+1 1_M- 2_P+1 1_M+1 1_M- 2_P-
	1	4	1	3					(16) (19) (25) (2) (25) (3)

5ª Partita. Per le figure 1-3-4P.

Perm. a P: 36 35 6 34 31 11 15 20 31 5 17 1 6 27 6 20 | n^i nuovi: 7 27 7 1
PR. 2 PR. 2 PR. PR. 2 PR. PR. PR. PR. 3 4

P	36 35 6	34 31 11	20 31 5	26 6 20	.	2	3	.	Pr 4_M- 8_M- 10_P- Pr 12_M- 14_M- 16_P- Pr 18_M+ $\boxed{-49}$
	2	2	2	3					(36) (35) (6) (34) (31) (11) (15)

Pr 16_M- 18_M- 20_P- Pr 22_M+ $\boxed{-81}$ Pr 20_M+ Pr 18_M+ Pr 16_M- 18_M+ $\boxed{-41}$
(20) (31) (5) (17) (1) (6) (27) (6)

6ª Partita. Per le figure 2-3-4M.

Perm. a M: 28 35 11 0 1 20 9 32 22 33 19
PR. PR. PR. 2 PR. 4 PR. PR.

M	11 1 20	9 32 22				2	.	4	$\boxed{-41}$ Pr 16_P+ Pr 14_P+ $\boxed{-11}$ Pr 12_P- 14_P- 16_P+ $\boxed{-21}$
	2	4							(28) (35) (11) (1) (20)

Pr 14_P- 16_P+ Pr 14_P+ $\boxed{-5}$ Pr 8_P+ +3
(9) (32) (33) (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).

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

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

R	N	R	N	1	2	3	4

N	R	N	R	1	2	3	4

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

R	N	P	D	1	2	3	4

M	P	R	N	1	2	3	4

P	D	M	P	1	2	3	4

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 sempre fisse mediante il continuo cambiamento della chance in gioco.

SISTEMA C.S. F3 – 3° SOVRAPPOSTO CONTINUO TOTALE

1ª Partita. Scarto la figura 3 (a caso).

Perm: 8 3 25 28 13 12 31 1 10 11 28 18 27 3 28
(R: 2; N: 3; PR.; P: 3; PR.; D: 2)

R	N	P	D		R	N	P	D
3 25 28 (2)	13 12 31 (3)	10 11 28 (3)	27 3 28 (2)	, 2 , 3 ,	1_R+1 (25)	1_N- 2_R- (12) (31)	Pr.4_D+1 1_P- (1) (11)	2_D- Pr.4_P+1 1_D+1 (28) (18) (3)

Abbiamo ottenuto solo due figure (2-3) e perciò lasciamo sfilare nuovi numeri, per la chance in corso (D), fino a ottenere la configurazione ottimale di tre figure.

Perm: 30 27 5 9
(D: 1)

2ª Partita. Per le figure 1-2-3.

M P N R
Perm: 12 18 19 33 20 18 17 0 0 10 32 10 4 10 34 7 32
2 2 3 1

M	P	N	R
12 18 19	33 20 18	17 32 10	34 7 32
2	2	3	1

1	2	3	

M P N R
1_M+1 | 1_P+1 | 1_N- 2_N+1 | 1_R+1 |
(18) (20) (32) (10) (7)

Con il 10 libero una volta la mise dopo i due zeri e con il 32 perdo.

3ª Partita. Per le figure 1-2-3.

D P P M
Perm: 25 28 5 27 11 18 1 30 26 0 31 34 30 7 15 30
3 3 1 2

D	P	P	M
25 28 5	18 1 30	26 34 30	7 15 30
3	3	1	2

1	2	3	

D P P M
1_D- 2_D+1 | 1_P- 2_P+1 | 1_P+1 | 1_M+1 |
(28) (5) (1) (30) (34) (15)

4ª Partita. Per le figure 1-2-3.

R N P D
Perm: 20 29 14 6 14 7 10 14 34 23 30 32 32 6 11 31 21
3 4 PR. 1 1

R	N	P	D
14 6 14	10 14 34	30 32 32	11 31 21
3	4	1	1

1		3	4

R N P D
1_R- 2_R+1 | 1_N- 2_N- | Pr.4_D+1 1_P+1 | 1_D+1 |
(6) (14) (14) (34) (23) (32) (31)

5ª Partita. Per le figure 1-3-4.

M P N R
Perm: 34 5 28 35 31 29 3 2 31 7 16 14 27
4 2 PR. 2 PR. 1

M	P	N	R
5 28 35	31 29 3	2 31 7	16 14 27
4	2	2	1

1	2		4

M P N R
1_P+1 | 1_M- 2_P- | Pr.4_R- 8_R- 10_N- | Pr.12_N- 14_N- 16_R+
(28) (29) (3) (2) (31) (7) (16) (14) (27)
-35

Chiudiamo questo set con un'esposizione di 35 pezzi.

6ª Partita. Per le figure 1-2-4.

D P P M
Perm: 14 19 25 23 16 2 11 0 9 25 3 36 35 6 34 31
PR PR. 1 PR. 2 PR. PR. 3 PR PR. 4

D	P	P	M
19 25 23	16 2 11	25 3 36	6 34 31
1	2	3	4

1	2	3	4

-35 Pr.14_P+ Pr.12_P- 14_D+ -19 | Pr.12_D- 14_P+ -17 |
(14) (19) (25) (16) (2)

Pr.12_M- 14_P- 16_M- | Pr.18_P+ Pr.16_M- 18_M- 20_P+ -55 |
(25) (3) (36) (35) (6) (34) (31)

Con il 9 libero la mise dopo lo zero, ma perdo con il 25.

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

Perm: 11 15 20 31 5 17 1 6 27 6 20 7 27 7 1 28

PR. PR PR PR. R 3 N 3 P 4 D 2

R	N	P	D
5 17 1	6 27 6	20 7 27	7 1 28
3	3	4	2

	2	3	4

-55 Pr.18N+ Pr.16N+ Pr.14N+ -7 Pr.8N+1 1N+1

(11) (15) (20) (31) (17)

N P D

1R+1 1D+1 1P- 2P+1

(27) (7) (1) (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 e ottenere 1 pezzo di utile.

La permanenza utilizzata è quella inserita nel capitolo "PERMANENZA" in questo stesso sito.

NINO ZANTIFLORE