C.S. F3 TERZO SOVRAPPOSTO

(CHANCES SEMPLICI IN FIGURE DI 3)

Variante a rotazione

Elenchiamo i sistemi del "***3° Sovrapposto***" finora pubblicati.

1°) C.S. F3 – 3° Sovrapposto.

Trae fondamento dalla tendenza della **Legge del terzo** che, se si realizza, fa coincidere, una sotto l'altra, due figure a **iniziale obbligata** all'interno di due schemi sovrapposti di quattro posizioni ciascuno. Nell'esempio che segue le figure 2 e 3 di entrambe le iniziali coincidono in verticale.

	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 continuamente i colori degli schemi.

	1	2	3	4
R	①	2	3	
N		②	3	4

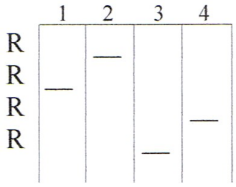
	1	2	3	4
N	1	②	3	
R		2	3	④

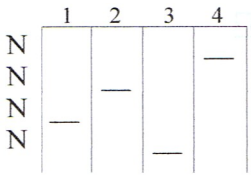
2°) C.S. F3 – 3° Sovrapposto Casuale.

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 da escludre sono quelle sottolineate.

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

Nell'esempio il primo inserimento delle quattro figure è a R ed esclude la figura 1R. Il secondo inserimento è a N ed esclude la figura 3N, e così via. 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**.



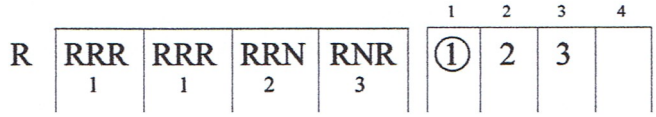


Alla lunga può capitare che più figure eliminate coincidano con quelle che escono, sia che la scelta della figura da eliminare sia casuale oppure ordinata.

3°) <u>C.S. F3 – 3° Sovrapposto Continuo.</u>

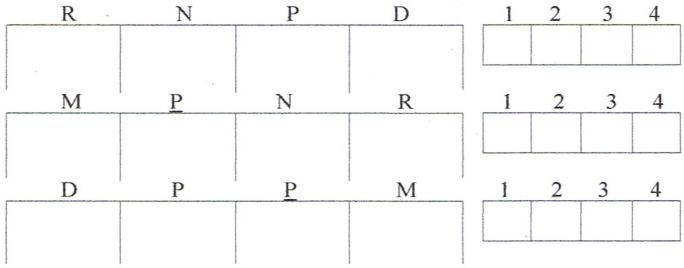
Per coloro che non gradiscono le attese e preferiscono svolgere un gioco continuo. Il sistema consiste nel cercare tutte le coincidenze di figura che avvengono, nell'inserimento delle quattro figure di una **S*emichance***, rispetto alla configurazione ottimale dello **schema di riferimento** della precedente partita.

Schema di riferimento



Schema di gioco continuato sulle figure 1-2-3

La partita continua con l'inserimento delle quattro figure, indipendentemente dalle vincite e dall'utile fino allora conseguiti. La variante proposta suggerisce di cambiare, a rotazione, l'iniziale delle ***Semichances*** all'interno dello schema.

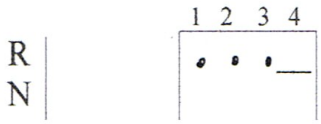


All'interno dello schema ogni figura da inserire ha un'iniziale diversa e tutte sono poste in rotazione. Tutte le chances sono coinvolte in un gioco unico per il doppiaggio delle figure dello schema precedente.

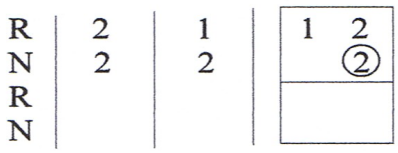
4°) <u>Gioco Misto: C.S. F3 – Sovrapposto Casuale con C.S. F2 – 3° Perfetto.</u>

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 variante (l'ultima) dei sistemi sul "***3° sovrapposto***". Accontenterà 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 da inserire coincidono proprio con il numero di 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 che ora propongo prevede l'eliminazione ordinata delle quattro figure di una Semichance e il gioco sulle restanti tre figure non eliminate. Il gioco è fatto alternativamente sulle due Semichances. 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 e attacco. Ogni partita comprende l'inserimento di quattro figure a "***iniziale obbligata***" di una "***Semichance***" (ad esempio R). Completato l'inserimento della partita in corso si passa alla partita successiva, con l'inserimento di altre quattro figure della "***Semichance***" compagna (che sarà N). Ogni figura inserita giocherà contro una figura preventivamente eliminata in modo ordinato dalla 1 alla 4. Ogni attacco, quindi, consisterà in due puntate**:** una per l'anticipo della coppia 1-2 o 3-4 e, in caso di colpo perdente, una per la finale della figura isolata.

Scelta della figura da eliminare. In questo gioco è 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 con l'altra iniziale. 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. La stessa cosa vale anche per le figure diverse dal filotto perchè ogni figura ha lo stesso valore.

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.			1	2	3	4	Puntate.	Descrizione.
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.
	N	2 11 0 9		__	2			1_R- $\cancel{2}_R$ (11) (0 9)	Con l'11 perdo l'ant. e con il 9 libero la mise dopo lo zero.
25 3 36	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 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.

Ogni quattro inserimenti di figura si conclude una partita e alla successiva si cambia il colore della Semichance. In questo modo non restiamo mai fermi su una figura esclusa per più di due tentativi di vincita**:** uno per l'anticipo e uno per la finale.

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

(Con schema a eliminazione rotante)

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

Abbiamo fatto cinque partite con un utile di 18 pezzi. Il massimo impegno è stato di 25.

Gioco a M/P

(Con schema a eliminazione rotante)

Non di comp.	Di comp.			1	2	3	4	Puntate.
35 31 29	M	3 2 31		__	2			1_P- 2_P+ (1) (2) (31)
	M	7 16 14		1	__			1_P- 2_M+ (1) (16) (14)
27	M	14 19 25				__	4	1_M- 2_P+ (1) (19) (25)
23	M	16 2 11		1			__	1_M+ (1) (2)
0 9	P	25 3 36		__		3		1_M+ (1) (3)
	P	35 6 34			__	3		1_M+ (1) (6)
	P	31 11 15				__	4	1_P- 2_M+ (1) (11) (15)
	P	20 31 5			2		__	1_P+ (1) (31)
	M	17 1 6		1				1_P- 2_P- (1) (6)
27	M	6 20 7			__	3		Pr. 4_P+ (1) 1_P+ (1) (27) (20)
27	M	7 1 28			2	__		1_M+ (1) (1)
35	M	11 0 1 20			2		__	~~1_M~~ (0 1)
9	P	32 22 33		1				1_M- 2_M- (22) (33)
	P	19 0 9 27			__	3		Pr. 4_M- ~~8_M~~ (19) (0 9)
	P	30 31 3			2	__		Pr. 8_M- 10_P+ [-5] (30) (31)
	P	26 25 16			2		__	Pr. 6_M- 8_P+ [-3] (26) (25)
	M	7 34 13		__		3		Pr. 4_P- 8_P+ (1) (7) (34)
28	M	5 2 32			2			1_P- 2_M- (2) (32)
	M	9 26 3				3		Pr. 4_P- 8_M- 10_P- [-25] (9) (26) (3)
	M	14 17 15		1			__	Pr. 12_P- 14_M+ [-23] (14) (17)
8 14	P							Pr. 12_M+ [-9] Pr. 10_M+ (1) (8) (14)

Anche qui abbiamo fatto cinque partite con un utile di 13 pezzi e un massimo impegno di 51. Il massimo impegno è conteggiato senza gli utili precedenti e includendo la puntata vincente.

Eseguendo il gioco contemporaneamente sulle tre chances otteniamo un utile di 50 pezzi con un impegno massimo di 51 pezzi nello schema a M/P.

Il gioco qui esposto, pur essendo di ottima resa, ha un difetto**:** 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 figura, 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 nelle mie sperimentazioni ho personalmente trovato 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 variante, ho diviso la chance in due ***Semichances*** con due schemi separati**:** uno per le 4 figure inizianti a R e l'altro per le 4 figure inizianti a 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 per la persistente coincidenza sulle figure escluse. Se ciò accadesse, dipenderebbe esclusivamente dal caso e non da un evento predestinato. 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 inserita è coincisa con quella esclusa) va fatta la prepuntata contraria su quello schema, puntando cioè il colore opposto dell'iniziale delle figure di 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 perchè il gioco passa sull'altro schema e sono riprese soltanto dopo aver terminato l'inserimento della nuova figura nell'altro schema, e su quello stesso schema, se si è ancora in perdita. Se la prepuntata è perdente, significa che è uscito il colore dell'iniziale per lo schema in cui è appena avvenuto un inserimento e quindi si procede con l'inserimento della nuova figura, con le relative puntate. Le prepuntate vanno sempre fatte solo sullo schema della figura appena inserita per cui va puntata sempre la Semichance dello **schema opposto** e possono essere fatte per **un solo colpo**. La ragione dell'unico tentativo è logica**:** il colpo vincente sulla prepuntata indica la sortita del colore dello schema opposto e quindi indica l'inizio dell'inserimento di una nuova figura in quello schema. Il gioco quindi passa sullo schema opposto a quello dove è stata fatta la prepuntata contraria. Se per esempio abbiamo concluso in perdita un inserimento a R, facciamo la prepuntata a N. Sia che si vinca, sia che si perda, la prepuntata è interrotta perchè nel primo caso entriamo nel gioco a N e nel secondo caso entriamo nel gioco a R. In ogni caso la prepuntata è fatta per **un solo colpo**.

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 R/N

Non di comp.	Di comp.			1	2	3	4	Puntate.
2	R	5 19 32		1				1N- 2_N- (19) (32)
33 26 0	R	32 30 13			2			Pr. 4_N+ (1) 1_N- 2_R- (33) (30) (13)
	R	21 17 23				3		Pr. 4_N- 8_R- 10_N- -25 (21) (17) (23)
13	R	14 33 2					4	Pr. 12_N+ -13 (13) Pr. 10_N- 12_R- 14_R- -49 (14) (33) (2)
	N	24 13 26		1				Pr. 16_R- 18_R- 20_R- -103 (24) (13) (26)
7	N	11 11 32			2			Pr. 22_R+ -81 (7) Pr. 20_R- 22_R- 24_N- -147 (11) (11) (32)
36 30 27 12	N	2 19 28				3		Pr. 26_R+ Pr. 24_R+ Pr. 22_R+ Pr. 20_R+ Pr. 18_R- 20_R- 22_R- -115 (36) (30) (27) (12) (2) (19) (28)
34 7	N	11 5 11				3		Pr. 24_R+ Pr. 22_R+ -69 (34) (7) Pr. 20_R- 22_N- 24_N+ -87 (11) (5) (11)
	R							

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. Come possiamo osservare, le figure escluse dal gioco sono coincise per ben sette volte con la figura inserita, pur cambiando l'iniziale delle figure nella seconda partita. In realtà non c'è nessuna ragione che ciò non possa accadere perchè si tratta pur sempre di un gioco continuo, sia nell'ordine delle figure da escludere, sia nella scelta della Semichance della singola partita.

Segue lo sviluppo di quella giornata, veramente negativa, con la nuova variante.

La permanenza è divisa a gruppi di tre numeri, il primo dei quali determina la destinazione della figura da inserire nei due schemi delle Semichances. Per il resto il gioco è uguale al precedente. Le figure sono escluse a rotazione e le prepuntate si fanno sempre sul colore opposto dell'iniziale della figura appena inserita, ma per un solo colpo.

3° SOVRAPPOSTO A ELIMINAZIONE ROTANTE
Separazione delle iniziali

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 R

		1	2	3	4	
	32 33 26	_			4	1_N+ (1) (33)
0	32 30 13		2			1_N- 2_R- (30) (13)
	21 17 23			3		Pr. 4_N- 8_R- 10_N- [-25] (21) (17) (23)
13	30 27 12	1			_	Pr. 12_N+ [-13] 1_R+(1) (13) (27)
	34 7 11	_	2			1_N- 2_N+ (1) (7) (11)
	5 11 5		_	3		1_N+ (1) (11)
	25 9 27	1		_		1_R+ (1) (9)
	30 19 25	1			_	1_R+ (1) (19)
	36 24 7	_		3		1_N+ (1) (24)
	27 2 11		_		4	1_N+ (1) (2)
	36 15 19			3		1_R- 2_N- [-3] (15) (19)
	27 33 7			3	_	Pr. 4_N- 8_R- 10_R+ [-5] (27) (33) (7)
	3 11 19	_			4	Pr. 8_N- 10_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)

Gioco a N

		1	2	3	4	
	2 5 19	_			4	1_R+ (1) (5)
	13 14 33		_	3		10_R+ [-3] (14)
	2 24 13	1		_		Pr. 4_R- 8_N+ (1) (2) (24)
	26 7 11			3	_	1_N- 2_N+ (1) (7) (11)
	11 32 36	_			4	1_R+ (1) (32)
	2 19 28		_	3		1_R+ (1) (19)
	17 15 25		2	_		1_N+ (1) (15)
	24 14 30				4	1_N- 2_N- (14) (30)
23	28 36 31	_		3		Pr. 4_R+ (1) 1_R+(1) (23) (36)
	33 36 3		_		4	1_R+ (1) (36)

Con quest'ultimo metodo di gioco abbiamo ottenuto un utile di 21 pezzi con un impegno massimo di 37.

L'inserimento alternato delle figure, secondo la loro iniziale di competenza, dovrebbe creare un'ulteriore limitazione per l'apparizione di un gruppo di figure contrarie al gioco. Forse non si eliminerà del tutto l'evento, ma forse lo si limiterà nel tempo.

NINO ZANTIFLORE