

COMMENT GAGNER A LA ROULETTE ?

Le tapis de la Roulette française comporte 37 numéros : un Zéro et 36 autres.

Ceux-ci sont partagés de différentes manières, noirs, rouges, ...

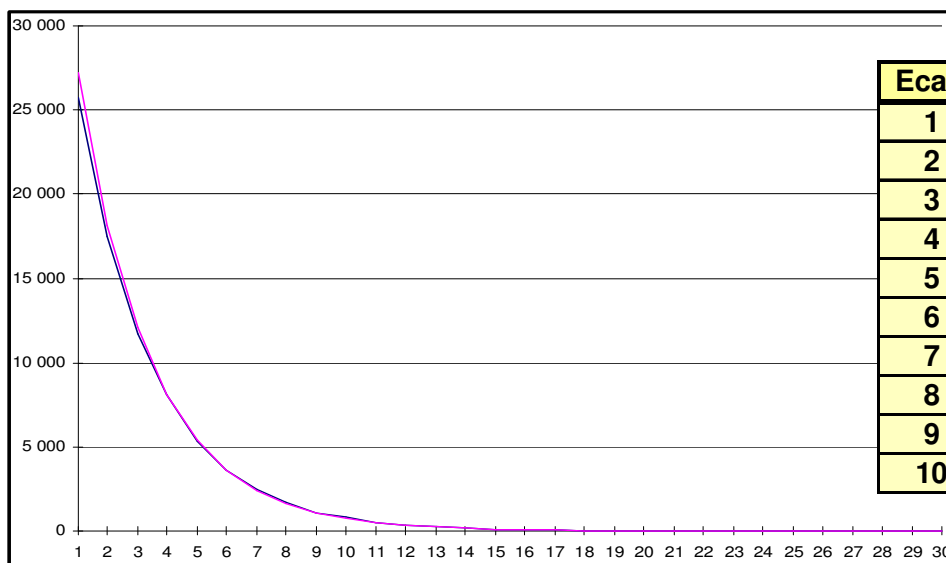
Pour ce jeu, nous garderons 3 zones dont l'intérêt vient du rapport de 3 contre 1, soit 3 fois la mise :

- **Zone A** : Numéros de 1 à 12
- **Zone B** : Numéros de 13 à 24
- **Zone C** : Numéros de 25 à 36

Plusieurs simulations (Elt1, 2, ...) ont permis de voir comment se comportent des Ecarts pour ces zones

A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C				79575			
Elt1	x	x	Elt2	x	x	Elt3	x	x	Elt4	x	x	Elt5	x	x	Ecart	Mini E	Maxi E	Marge	Total E	Calcul	Erreur
1738	1716	1661	1763	1684	1778	1715	1744	1673	1657	1787	1685	1729	1735	1686	1	1 657	1 787	130	25 751	27 250	5,8%
1160	1132	1227	1116	1144	1163	1178	1145	1193	1157	1165	1223	1177	1176	1147	2	1 116	1 227	111	17 503	18 167	3,8%
765	775	755	814	755	776	745	766	779	800	829	774	810	724	794	3	724	829	105	11 661	12 111	3,9%
564	578	520	493	541	553	548	553	559	541	524	507	545	527	575	4	493	578	85	8 128	8 074	-0,7%
333	335	358	350	319	369	353	411	368	364	336	373	361	363	350	5	319	411	92	5 343	5 383	0,7%
267	233	253	281	243	232	220	209	237	250	232	246	232	259	230	6	209	281	72	3 624	3 588	-1,0%
180	165	178	172	155	157	168	159	162	162	154	152	164	149	169	7	149	180	31	2 446	2 392	-2,2%
123	109	116	109	126	121	119	104	107	104	111	109	131	115	119	8	104	131	27	1 723	1 595	-7,4%
79	81	84	72	72	60	64	67	77	73	70	76	64	88	74	9	60	88	28	1 101	1 063	-3,4%
39	56	52	47	56	50	65	70	48	56	56	55	42	50	43	10	39	70	31	785	709	-9,7%
23	32	30	28	39	34	35	28	29	32	33	28	34	33	31	11	23	39	16	469	473	0,8%
12	16	18	22	26	28	16	21	25	23	17	22	20	12	22	12	12	28	16	300	315	5,0%
20	14	17	11	22	16	16	16	14	17	17	15	9	24	16	13	9	24	15	244	210	-13,9%
9	17	10	20	13	5	11	12	7	7	10	12	11	10	13	14	5	20	15	167	140	-16,2%
7	10	3	7	6	5	6	2	4	7	11	9	10	5	8	15	2	11	9	100	93	-6,7%
3	3	1	6	5	6	7	6	10	9	5	5	7	7	4	16	1	10	9	84	62	-25,9%
4	6	3	1	4	2	5	4	8	3	3	5	2	3	4	17	1	8	7	57	41	-27,2%
1	1	4	1	1	3	7	3		1	3	1	1	2	1	18		7	7	30	28	-7,8%
1		1	3		1	2	3	2		2	1	1	1	2	19		3	3	20	18	-7,8%
2	1	1		1					2	3	1	1	2		20		3	3	14	12	-12,2%
1	2			3	2	1					1		1	1	21		3	3	12	8	-31,7%
										1	2				22		2	2	3	5	82,1%
			1	2	1							1	2		23		2	2	7	4	-48,0%
1										1					24		1	1	2	2	21,4%
															25				2		#DIV/0!
															26				1		#DIV/0!
															27				1		#DIV/0!
															28				0		#DIV/0!
				1											29		1	1	1	0	-68,0%

La correspondance des courbes des Ecarts, simulation et calcul par la Loi E, est indiscutable. La réussite cumulée des écarts E1, E2 et E3 est évidente.



Ecart	Réussite	% Réuss
1	25 751	32,4%
2	43 254	54,4%
3	54 915	69,0%
4	63 043	79,2%
5	68 386	85,9%
6	72 010	90,5%
7	74 456	93,6%
8	76 179	95,7%
9	77 280	97,1%
10	78 065	98,1%

Le tableau suivant montre les calculs pour une mise de base théorique - théorique car on n'engage pas cette somme - et les différents montants à poser sur le tapis. Ici, la base est 50 (coefficient) et donne le départ. Le pourcentage de bénéfice est entré au centre, ici 50% des pertes.

Coef	Benef/Pertes	Départ	Rap Gnt				
50	50%	50	3				
Mise	Benef voulu	JEU	TOTAL JEU	Rapport	Gain	Bénéf	Bénéf %
1	26	13	13	3	39	26	2,00
2	7	10	23	3	30	7	0,54
3	12	18	41	3	54	13	0,57
4	21	31	72	3	93	21	0,51
5	37	55	127	3	165	38	0,53
6	64	96	223	3	288	65	0,51
7	112	168	391	3	504	113	0,51
8	196	294	685	3	882	197	0,50
9	343	514	1199	3	1542	343	0,50
10	600	900	2099	3	2700	601	0,50
11	1050	1575	3674	3	4725	1051	0,50
12	1838	2756	6430	3	8268	1838	0,50
13	3216	4823	11253	3	14469	3216	0,50
14	5627	8440	19693	3	25320	5627	0,50
15	9847	14770	34463	3	44310	9847	0,50
16	17232	25848	60311	3	77544	17233	0,50
17	30156	45234	105545	3	135702	30157	0,50
18	52773	79159	184704	3	237477	52773	0,50
19	92353	138529	323233	3	415587	92354	0,50
20	161617	242425	565658	3	727275	161617	0,50

On voit très bien que le bénéfice (dernière colonne) est toujours au moins égal à 50% de la perte en cours après la mise précédente (suivre les flèches). Chaque nouvelle mise est absorbée par les gains.

Pour la mise N°1, l'enjeu à faire est calculé par rapport à la base théorique, car on n'a pas encore joué, donc pas encore de perte, forcément.

ON JOUE LES 3 ZONES, A, B et C EN PARALLELE

On commence donc par poser 13 jetons sur chaque zone A, B et C (39 en tout). A moins que ce soit le Zéro qui sorte, et là, vous n'avez vraiment pas de pot, vous êtes assuré de récupérer votre mise.

Tous les numéros entre 1 et 36 vous rapporteront 3 fois votre mise : soit 39 jetons.

Mise	Stop	1 à 12	Stop	13 à 24	Stop	25 à 36
	A	A	B	B	C	C
1		13		13		13
2		10		10		10
3	Stop	18	Stop	18	Stop	18
4		31		31		31
5		55		55		55
6	Stop	96	Stop	96	Stop	96
7		168		168		168
8		294		294		294
9	Stop	514	Stop	514	Stop	514
10		900		900		900
11		1575		1575		1575
12	Stop	2756	Stop	2756	Stop	2756
13		4823		4823		4823
14		8440		8440		8440
15	Stop	14770	Stop	14770	Stop	14770
16		25848		25848		25848
17		45234		45234		45234
18	Stop	79159	Stop	79159	Stop	79159
19		138529		138529		138529
20		242425		242425		242425

Au second coup, vous rejouez **13 jetons sur la zone qui a gagné (Ecart E1),**
Et **10 sur les 2 autres (à l'écart E2).**

Il faut ainsi suivre les tableaux, et recommencer à la mise N°1 pour chaque zone qui gagne.

Les zones perdantes se voient couvrir par les mises croissantes indiquées : 10 et 18

Mais rien ne sert de perdre beaucoup, puisque l'étude des Ecart nous dit que les E1, E2, et E3 cumulent à eux seuls 70% de réussite (69% exactement).

Après 3 coups perdus sur une zone, nous arrêterons donc de miser sur celle-ci, les points "Stop" du tableau.
On continue sur les 2 autres.

Lorsque la zone "stoppée" gagne à nouveau, on y reprend les enjeux pour les 3 prochains coups avec les mises suivantes de 31, 55 et 96 jetons. On stoppe à nouveau si la zone n'a pas réussi, on reprendra à 168, 294 et 514 jetons. La sortie du Zéro fait sauter les 3 zones d'un Ecart.

A pourcentage constant, les 3 zones deviennent ainsi d'autant plus bénéficiaires qu'elles mettent du temps à sortir, c'est comme dans le cas des courses, **une stratégie "A QUI PERD GAGNE",** ou plutôt à **"PLUS ON PERD, PLUS ON GAGNE".**

PRUDENCE

Il ne sera jamais assez dit que **le but d'un jeu DOIT ETRE DE NE PAS PERDRE, et non pas de gagner.**

On est sûr de perdre si on s'entête à jouer une valeur se trouvant dans les gros écarts – **VALEUR DITE MORTE !**

Choisir le CAPITAL DE DEPART est la condition impérative à toute réussite d'un jeu.

Dans le tableau précédent, on voit bien que les mises montent vite : 514, 900, 1575 jetons, sur une seule zone. Voici donc, ci-dessous, un exemple de jeu très prudent, les sommes sont peu importantes, mais qui vous rapportera quand même **15%, en quelques minutes.**

Vous pouvez comparez avec vos **"placements financiers"** actuels si vous voulez, ils sont **entre 2 et 5% par an.**

Coef	Benef/Pertes	Départ	Rap Gnt				
20	15%	20	3				
Mise	Benef voulu	JEU	TOTAL JEU	Rapport	Gain	Bénéf	Bénéf %
1	4	2	2	3	6	4	2,00
2	1	2	4	3	6	2	1,00
3	1	3	7	3	9	2	0,50
4	2	5	12	3	15	3	0,43
5	2	7	19	3	21	2	0,17
6	3	11	30	3	33	3	0,16
7	5	18	48	3	54	6	0,20
8	8	28	76	3	84	8	0,17
9	12	44	120	3	132	12	0,16
10	19	70	190	3	210	20	0,17
11	29	110	300	3	330	30	0,16
12	46	173	473	3	519	46	0,15
13	71	272	745	3	816	71	0,15
14	112	429	1174	3	1287	113	0,15
15	177	676	1850	3	2028	178	0,15

JEU RAISONNABLEMENT RENTABLE – RISQUE MOYEN

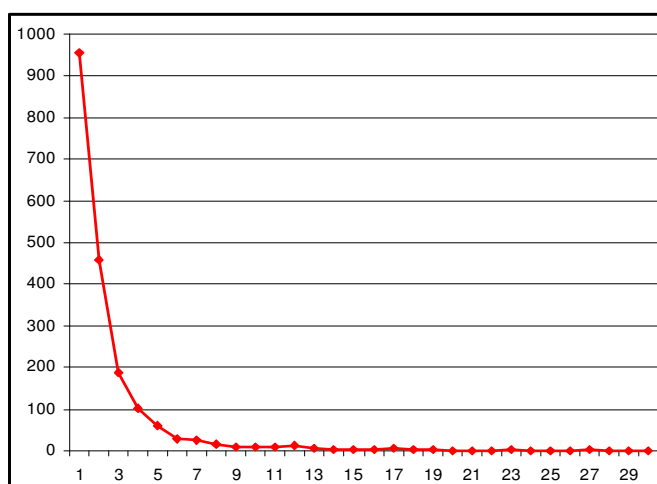
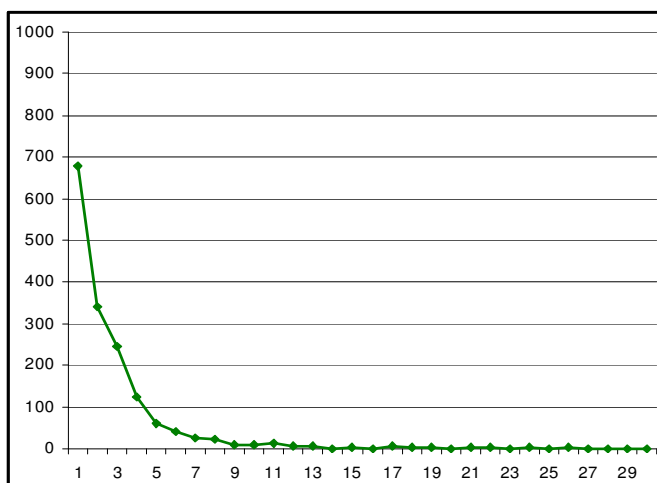
Coef	Benef/Pertes	Départ	Rap Gnt				
50	20%	50	3				
Mise	Benef voulu	JEU	TOTAL JEU	Rapport	Gain	Bénéf	Bénéf %
1	11	5	5	3	15	10	2,00
2	2	4	9	3	12	3	0,60
3	2	6	15	3	18	3	0,33
4	4	10	25	3	30	5	0,33
5	6	16	41	3	48	7	0,28
6	9	25	66	3	75	9	0,22
7	14	40	106	3	120	14	0,21
8	22	64	170	3	192	22	0,21
9	35	103	273	3	309	36	0,21
10	55	164	437	3	492	55	0,20
11	88	263	700	3	789	89	0,20
12	141	421	1121	3	1263	142	0,20
13	225	673	1794	3	2019	225	0,20
14	359	1077	2871	3	3231	360	0,20
15	575	1723	4594	3	5169	575	0,20

JEU DANGEREUX – RISQUE ELEVE – LA BOURSE

Juste à titre indicatif, voici les courbes des Ecart de valeurs boursières. L'unité événementielle est le jour.

H signifie "jour en Hausse", B "jour en Baisse", Eg jour sans hausse ni baisse.

E	NbEH	NbEB	NbEEg
1	678	955	803
2	341	459	144
3	246	187	65
4	125	102	38
5	60	62	14
6	42	30	29
7	26	24	22
8	23	17	8
9	11	11	13
10	10	10	8
11	13	8	7
12	5	12	3
13	7	6	3
14		4	3
15	4	2	5
16	1	2	4
17	7	7	7
18	4	3	8
19	2	3	1
20	1	1	6
21	3	1	5
22	2	1	4
23	1	2	2
24	2		1
25		1	3
26	2		4
27	1	2	2
28	1		1
29		1	2
30		1	2
31	1		2
32			1
33		1	2
34	2		3
35			2



QUELLE STRATEGIE "ACHATS - VENTE" POUVEZ VOUS EN DEDUIRE ?

L'appât du gain vous pousse à vouloir la réponse tout de suite, ... la voilà

Sur plus de 4700 éléments étudiés ...

on peut voir que le premier critère retenu de la série E(Baisses) ...

représente 50% des cas.

Celui-ci entre donc en ligne de compte prioritairement

lorsqu'il faut décider d'acheter ou de vendre.

EH	EB
42%	50%
0,63	0,74
0,78	0,84
0,86	0,89
0,89	0,92
0,92	0,94
0,94	0,95
0,95	0,96
0,96	0,96
0,96	0,97
0,97	0,97
0,97	0,98
0,98	0,98
0,98	0,99
0,98	0,99
0,98	0,99
0,99	0,99
0,99	0,99
0,99	0,99
0,99	0,99

L'application de cette méthode m'a permis de bien rentabiliser mon portefeuille d'actions (*dommage que ce portefeuille soit seulement fictif sur le site Web du journal "les échos"*).

Capital de départ	100 000,00 €	
Capital 2002	122 873,50 €	22,87%

Période du 11/08/2002 au 18/11/2002
Soit environ 3 mois

Capital de départ	122 873,50 €	
Capital 2003	147 489,50 €	20,03%

Période du 12/06/2003 au 04/12/2003

Bénéfice actuel	47 489,50 €	47,49%
-----------------	-------------	--------

PRINCIPE APPLIQUE - le Jamais 2 sans 3, et \$\$\$

Chaque jour, vérifier les cours de fermeture (critère de base choisi)

- Acheter une valeur qui baisse 2 fois de suite, le 3^{em} jour.
- Vendre une valeur qui monte 2 fois de suite, la 3^{em} jour également
- Le tout, évidemment avec beaucoup de souplesse, l'idéal est de suivre en direct (sur le Web par exemple). parfois, mieux vaut attendre avant d'agir.

\$\$\$ - NE JAMAIS REGRETTER, SI VOTRE VENDE AURAIT ETE MEILLEURE LE LENDEMAIN

CONFIRMATION DE LA STRATEGIE : LES COURSES ET LE LOTO

Pour 2883 Tiercés – Quintés, les J2S3 sont nombreux, mais ils n'ont, eux aussi, qu'un certain pourcentage de réussite. **Les coups perdants** (2 sorties seulement sans en avoir une 3ème) **se répètent encore plus.**

Suivre les J2S3 est de loin la meilleure façon de gagner en réduisant les pertes au minimum.

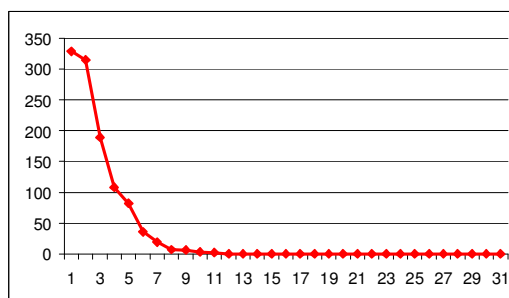
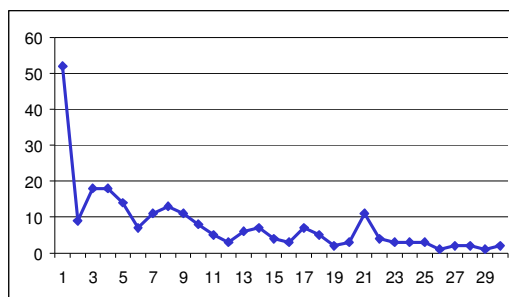
On joue toujours après un coup gagnant et on ne fait que des jeux fictifs en période de perte.

Enfinement, cela revient à profiter des événements quand ils font une série de 3, 4, 5 manifestations de suite. Bien sûr, il ne faut pas être pressé de faire fortune car les longues séries sont assez rares, le J2S3 reste donc une bonne base dans tous les cas.

Répartitions des Ecart des J2S3 : "jeux gagnants" – "jeux perdants" dans le TIERCE

NbEc Gné	
1	52
2	9
3	18
4	18
5	14
6	7
7	11
8	13
9	11
10	8
11	5
12	3
13	6
14	7
15	4
16	3
17	7
18	5
19	2
20	3
21	11
22	4
23	3
24	3
25	3
26	1
27	2
28	2
29	1
30	2
>=31	18

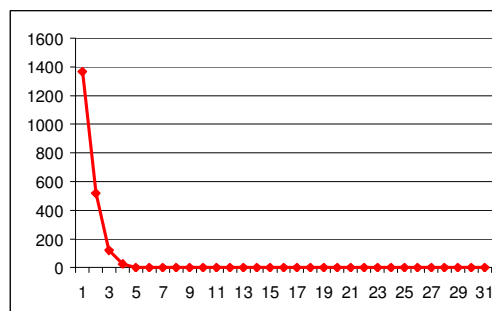
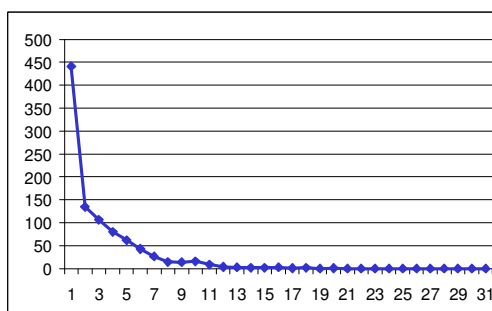
NbEc Pdu	
1	329
2	315
3	189
4	108
5	82
6	36
7	19
8	7
9	6
10	3
11	2
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
>=31	



QUINTES

NbEc Gné	
1	441
2	135
3	107
4	80
5	62
6	43
7	27
8	15
9	14
10	16
11	9
12	4
13	3
14	2
15	2
16	3
17	1
18	2
19	
20	1
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
>=31	

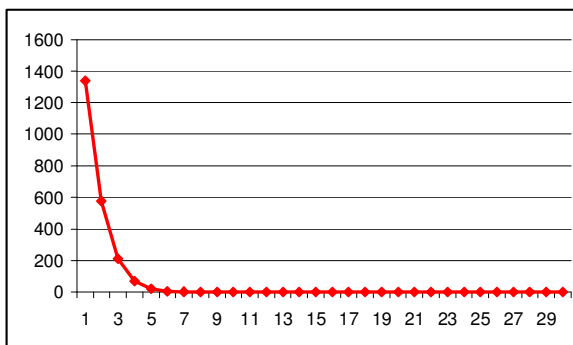
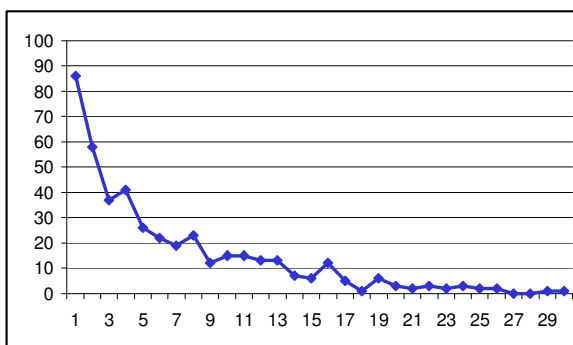
NbEc Pdu	
1	1367
2	518
3	120
4	26
5	1
6	
7	1
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
>=31	



LOTO

NbEc Gné	
1	86
2	58
3	37
4	41
5	26
6	22
7	19
8	23
9	12
10	15
11	15
12	13
13	13
14	7
15	6
16	12
17	5
18	1
19	6
20	3
21	2
22	3
23	2
24	3
25	2
26	2
27	
28	
29	1
30	1
>=31	16

NbEc Pdu	
1	1339
2	578
3	210
4	69
5	20
6	6
7	3
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
>=31	



Tous ces calculs permettent de gagner régulièrement et surtout, de perdre un minimum.

S'il est vrai qu'ils peuvent paraître un peu compliqués, pour des gains qui n'arrivent que de temps en temps, il faut quand même noter qu'ils prouvent encore une fois que la Loi E s'implique indéfiniment elle-même.

Les événements se répètent, leurs répétitions se multiplient, les J2S3 sont réguliers et nombreux, ... autant d'indices qui donne un véritable pouvoir de **probabilité** à cette Loi, contrairement à celles qui permettent de ne faire que des **statistiques**.