

Sistema "Spirit" parte 1

Sistema SPIRIT VD v.1.0.2004

(Variante D'Alembert a 128 elementos)

Creado por el usuario: Awazx101

Los datos aquí mostrados han sido comprobados y revisados con el programa de análisis informático Roulette Simulator Pro ®.

Conocimientos preliminares:

En una tirada de 128 giros tenderán a salir una media de 30 series (de 1 a N número de elementos.) Entendemos como "elemento" cada uno de los resultados posibles para cada suerte (chance).

Debido a las leyes de la probabilidad, la distribución por cantidades para cada una de las series obtiene los siguientes resultados para 128 giros:

32 series de 1 elemento

16 series de 2 elementos

8 series de 3 elementos

4 series de 4 elementos

2 series de 5 elementos

1 serie de 6 elementos o más.

Debido a las constantes fluctuaciones del azar, los valores arriba indicados pueden sufrir considerables variaciones. Los datos pertenecen solo a una proporción matemática exacta.

Indico aquí ciertas consideraciones que son conocidas por todo sistemista profesional, pero necesarias de recordar para entender correctamente el sistema:

Todos los sistemas son ganadores y perdedores a un tiempo. La oscilación pendular inevitable en un juego de azar bipolar como es la ruleta se manifestará en cualesquiera de las 3 polaridades posibles (R/N, Par/Impar, Pasa/Falta) como en la suma parcial de sus numerosas partes.

Tarde o temprano todo sistema caerá en el ciclo pendular de pérdida.

Aunque los datos probables asignados a los **eventos azarosos** pueden ser cuantificables con un grado de efectividad considerable, todo cálculo matemático aplicado a un sistema de azar obtiene solo ventajas en el terreno del cuanto. Sin embargo, en lo referente al cuando, toda ciencia matemática queda obsoleta en su incapacidad de obtener una predicción precisa para ubicar un evento en el tiempo y el espacio.

Solo hay un método para obtener beneficios de un proceso gobernado por el azar: la administración eficiente de los recursos.

Sistema Spirit; parte 2

Filosofia practica del sistema SPIRIT:

Los eventos de juego en el SPIRIT estan basados en las series de elementos por considerarse que es en este factor donde se obtiene la mayor estabilidad de juego. Si bien los desplazamientos son inevitables, estos son enormemente inferiores a los obtenidos con otros factores bipolares (como podría serlo el juego a Rojo y Negro por elementos individuales, donde el diferencial puede alcanzar los cientos de giros a favor de uno u otro.)

APLICACION TEORICA DEL SISTEMA DE JUEGO

Imaginemos por un momento que la ruleta fuera incapaz de dar series mayores de 2 elementos seguidos, pero que a su vez, esta mantuviera su proporción matemática basada en probabilidades. Como este ejemplo, de cada 150 series, 100 pertenecerían al grupo de series de 1 (Elementos Individuales) y las 50 restantes al grupo de series de 2 elementos.

En esta serie ficticia se obtiene un parcial de 13 elementos individuales frente a 6 series de 2 elementos seguidos. Son 19 series en total:

RR N R N R N RR NN R N R N RR N R N R NN RR

Por tanto, y de ser cierto esto, sería muy fácil encontrar un sistema ganador: Bastaría con apostar en aquellos casos en los que el último elemento tiene la probabilidad de quedar como elemento individual.

Ejemplo:

RR N

En este caso, el elemento NEGRO queda como inicio de una serie de la cual desconocemos todavía cuál será su desarrollo. No podemos determinar si volverá a salir Negro (con lo que obtendríamos una serie de 2) o si saldrá ROJO (con lo que este elemento quedaría a efectos de cálculo como Elemento Individual).

Pero ya que nosotros apostamos a que el inicio de serie queda como Elemento Individual, en este ejemplo apostaríamos a ROJO, por ser la suerte (chance) que permite este juego. Supongamos que efectivamente, sale.

Quedaría así:

RR N R

+

De este juego obtendríamos nuestra primera ficha de ganancia.

El siguiente elemento con probabilidad de quedar como Elemento Individual es, como se adivina, el último ROJO que ha salido. Por tanto, ahora deberíamos apostar a NEGRO, quien rompería la secuencia.

Imaginemos que efectivamente, sale:

RR N R N

+ +

Con este sencillo sistema obtenemos nuestra segunda ficha de ganancia.

En un caso contrario:

RR N RR

+ -

Vuelve a salir ROJO, con lo que perdemos nuestra primera unidad. Recordemos que en nuestra estadística ficticia, el mayor número de elementos que pueden componer una serie es 2. Por tanto, en el siguiente giro está obligado a salir el color NEGRO.

RR N RR N

+ -

Volvemos a tener un nuevo elemento de inicio de serie del cual desconocemos su desarrollo. Nuestro sistema se basa en la apuesta a Elementos Individuales, por tanto, ahora deberíamos apostar a ROJO.

Supongamos que sale:

RR N RR N R

+ - +

La apuesta obtiene éxito. El balance global para esta secuencia es de 3 eventos de juego de los cuales acertamos 2 y perdimos 1.

Recordemos por un momento nuestra anterior probabilidad matemática. Dijimos que por cada serie de 2 elementos seguidos obtendríamos 2 Elementos Individuales. Por tanto, en una secuencia de 150 series, 100 corresponderían a EI (Elementos Individuales) y 50 a Series de 2. Cada EI paga +1. Cada Serie de 2 resta -1. El balance total obtendría para 150 series un parcial de +50 unidades.

Obviamente, esta no es la realidad. En una secuencia de 128 giros la suma total de todas las series de 2 elementos y mayores (3, 4, 5 elementos seguidos etc.) sera equivalente a la suma global de EI. Incluso es posible que determinadas secuencias obtengan resultados en los que la suma de Series mayores o iguales a 2 sea superior a la suma global de Elementos Individuales.

Sin embargo, los posibles desplazamientos de perdida en este caso son realmente minimos. Los equilibrios resultantes en un juego basado a series son de una precision desconcertante y difícilmente pueden obtenerse mediante otros medios.

Recordemos la anterior tabla de probabilidad matemática para 128 elementos:

Saldrán aprox. para 128 giros:

32 series de 1 elemento

16 series de 2 elementos

8 series de 3 elementos

4 series de 4 elementos

2 series de 5 elementos

1 serie de 6 elementos o más.

Recordemos también que nuestro sistema toma como eventos positivos de acierto lo que denominamos EI (Elementos Individuales). Ahora bien, de acuerdo a la tabla matemática de probabilidad, sabemos que la suma global de todas las series iguales o mayores de 2 será proporcionalmente equivalente al total de EI.

Esto significa que apoyándonos en este sistema de juego obtendremos la misma cantidad de aciertos que de fallos. Un acierto por cada EI, y un fallo por cada serie igual o mayor a 2 elementos.

Un método de apuesta plana, por ello, no es indicado para este sistema de juego. En los desplazamientos positivos, es decir, en aquellos márgenes de tirada en los cuales se ha obtenido un mayor número de EI frente a series $> o =$ de 2, tendríamos el beneficio correspondiente al diferencial entre eventos de juego (obtenido mediante la resta de series $=> 2$ a los EI.) En su contrario, en aquellos supuestos en los que las series iguales o Mayores de 2 (abreviado IM2) obtengan un parcial positivo, obtendríamos un margen de pérdida igual a la resta de todas series de EI de las series IM2.

Sistema "Spirit" parte 3



APLICACION PRACTICA DEL SISTEMA DE JUEGO

Aplicando la famosa progresion D'Alenbert, donde frente a un evento fallo añadimos una unidad y donde en un evento acierto restamos una unidad, encontrariamos un potente sistema de juego aplicando esta sencilla formula matematica en un juego basado a series. La razon estriba en el equilibrio resultante entre la suma de EI y la suma global de IM2.

En un inicio, el sistema de D'Alenbert se creo para su aplicación en las suertes sencillas (chances), pero basandose para ello en la cantidad global para cada una de las suertes.

El problema de esta aplicacion de juego es que las suertes sencillas, en periodos relativamente cortos, pueden obtener parciales de diferencial entre ellas extremadamente acuciados (de cientos y hasta miles de giros de diferencia a favor de una u otra).

Si tenemos en cuenta que un diferencial unicamente de 99 elementos otorga, para la progresion D'Alanbert, una perdida de 4.950 unidades en contra, vemos que este no es un sistema adecuado por el riesgo que entraña.

Ahora bien, todo esto toma un caliz muy distinto en un sistema de juego aplicado a series. Recordemos aqui que una de nuestras ventajas se basa en el equilibrio.

Analicemos esta serie compuesta de 17 giros:

(SS.1)

RRR NNN RRR NNN R N R N R

Aquí obtenemos:

IM2) 4 eventos (4 series de 3 elementos)

EI) 4 eventos (4 series de EI)

Apliquemos la progresion D'Alenbert:

(SS.1)

RRR NNN RRR NNN R N R N R

-1 -2 -3 -4 +5+4+3+2

¿Como se analiza esta sencilla serie? Observemos:

Giro 1.

Sale rojo.

R

Nosotros jugamos como evento positivo a EI. Por tanto, ahora deberiamos aportar a NEGRO, quien otorgaria el hecho de que este evento ROJO quede como EI.

Pero no es asi. Vuelve a salir ROJO. Tenemos pues:

Giro 2.

RR

-1

El -1 señalado abajo indica la cantidad de la apuesta realizada y que obviamente perdimos. En base a la progresion D'Alenbert, la apuesta es siempre 1 inicialmente.

Ahora observemos detenidamente lo siguiente. En este punto no podemos determinar el desarrollo que tendra esta serie, por ahora compuesta de 2 elementos. Sin embargo, ello no debe importarnos. Esta serie forma parte ahora de las series IM2, es decir, series iguales o mayores a 2 elementos.

Por tanto, ahora solo queda esperar a que esta serie prosiga su curso natural hasta que se rompa por la salida de su contrario (en este caso, NEGRO).

Esperamos y el siguiente giro nos da otro evento ROJO:

Giro 3.

RRR

-1

Por ahora, esta serie consta de 3 elementos. Debemos seguir esperando hasta que se rompa. En el siguiente giro, efectivamente lo hace y sale NEGRO:

Giro 4.

RRR N

-1

Este ultimo evento NEGRO queda como el inicio de una serie de la cual tampoco conocemos cual será su desarrollo. Sin embargo, queda en potencia para ser un EI. Por ello aplicamos ahora la progresion de apuesta D'Alenbert y añadimos una unidad (+1) a nuestra anterior perdida. Nuestra apuesta será pues de 2 unidades a ROJO, quien rompería la serie:

Giro 5.

RRR NN

-1 -2

No sale ROJO. Si hubiera salido, ahora tendríamos nuestro primer evento positivo y aplicaríamos la reduccion D'Alenbert, es decir, restaríamos una ficha. No es así, por lo que debemos esperar de nuevo. Y vuelve a salir NEGRO:

Giro 6.

RRR NNN

-1 -2

Debemos esperar. De momento, esta nueva serie consta de 3 elementos, una serie que ya paso a formar parte en el giro N° 5 al grupo de las IM2. En el giro 7, sale ROJO, quien rompe la serie:

Giro 7.

RRR NNN R

-1 -2

De nuevo otro evento, en este caso ROJO, queda como potencial de ser El. Aplicamos la progresion D'Alenbert y añadimos una ficha más para el siguiente juego, a NEGRO. Pero como ya sabemos, no sale y perdemos nuestra apuesta de 3 unidades:

Giro 8.

RRR NNN RR

-1 -2 -3

Por ahora, tenemos un parcial de 3 eventos en contra, frente cero eventos a favor. Todos los inicios de serie se han convertido en series IM2. En el giro 9, vuelve a salir ROJO. Toca esperar:

Giro 9.

RRR NNN RRR

-1 -2 -3

El giro N° 10 nos da otro evento en potencia de ser positivo:

Giro 10.

RRR NNN RRR N

-1 -2 -3

Pero como ya sabemos no sera asi. Recordemos que debemos añadir una unidad a nuestra apuesta, que pasa a ser ahora 4. Perdemos en el giro 11:

Giro 11.

RRR NNN RRR NN

-1 -2 -3 -4

Toca esperar. El giro 12 vuelve a ser NEGRO:

Giro 12.

RRR NNN RRR NNN

-1 -2 -3 -4

En nuestra espera, nos topamos con que el giro N° 13 se nos da otra oportunidad de obtener un EI. Sale ROJO:

Giro 13.

RRR NNN RRR NNN R

-1 -2 -3 -4

Nuestra apuesta es ahora de 5 unidades. Efectivamente, sale NEGRO en el giro 14, que nos da nuestro primer evento positivo, el primer El de esta serie.

Observemos como el último rojo perteneciente al giro 13 queda como El (subrayado en el giro 14) y que a su vez, el último elemento Negro queda en potencia para convertirse en un nuevo El. Ahora aplicamos la reducción D'Alenbert y restamos una unidad a nuestra siguiente apuesta, que pasará de nuevo a ser 4 para el giro 15:

Giro 14.

RRR NNN RRR NNN R N

-1 -2 -3 -4 +5

En el giro 15 vuelve a romperse la serie y sale ROJO, quedando el evento Negro del giro 14 (subrayado en el giro 15) como El y dándonos a su vez otro evento en potencia de convertirse en El:

Giro 15.

RRR NNN RRR NNN R N R

-1 -2 -3 -4 +5+4

Por ahora tenemos un parcial de 4 eventos negativos (4 series IM2) frente a 2 eventos positivos (2 series EI). Nuestro sistema se basa en el equilibrio exacto. Por tanto, todavía necesitamos 2 eventos positivos mas para completar el ciclo. El giro 16 nos da otro acierto. Sale NEGRO:

Giro 16.

RRR NNN RRR NNN R N R N

-1 -2 -3 -4 +5+4+3

Si ahora, en el giro n° 17 saliera ROJO, el último negro del giro 16 quedaría como serie EI, dándonos el 4° evento positivo de apuesta. Sabemos que sale y queda así:

Giro 17.

RRR NNN RRR NNN R N R N R

-1 -2 -3 -4 +5+4+3+2

Obtenemos el equilibrio exacto entre eventos de apuesta negativos y positivos (fallos y aciertos).

Series IM2: 4 eventos.

Series EI: 4 eventos.

Solo queda realizar el calculo de beneficio, que como se adivina, sera de una unidad para cada evento positivo, es decir, en este caso, para cada serie EI:

Para las series IM2: $-1, -2, -3, -4 = -10$ unidades.

Para las series EI: $+5, +4, +3, +2 = +14$ unidades.

Total: $(+14) - (-10) = + 4$ unidades. Una por cada serie EI.

Ahora bien, hasta aqui todo es correcto y sin duda, cualquier simulador informatico avalaria estos datos. Sin embargo, hay una variable que difícilmente puede ser calculada y menos remotamente pronosticada y que afecta de modo vital a este sistema de apuesta. Y la variable se llama "el como". Esta variable "el como", quiere decir que nos sera imposible determinar que orden de sucesion tomaran los elementos de juego, tanto positivos como negativos, en el transcurso de la tanda de giros.

Nuestra anterior serie de 17 elementos fue creada a proposito con la finalidad de mostrar el metodo de apuesta D'Alambert en una sucesion de acontecimientos de apuesta (tanto positivos, como negativos) que nos resultara favorable.

Analicemos esta serie. Consta también de 17 elementos (giros) y de la misma cantidad de El como de series IM2. Únicamente cambia el orden, (la sucesión) que toman los eventos de apuesta:

(SS.2)

R N R N R NNN RRR NNN RRR

+1+1+1+1 -1 -2 -3 -4

Como vemos, el inicio de la serie es aparentemente favorable. De hecho, la sucesión de eventos positivos es la mejor que puede esperarse para esta serie de 17 elementos, con igualdad numérica entre eventos positivos y negativos.

Pero si ahora realizamos un cierre de sistema, es decir, si ahora basándonos en la cantidad de eventos obtenidos, tanto positivos como negativos, hicieramos un balance global de beneficio (tal y como hicimos con nuestra primera serie) vemos claramente que el parcial sería negativo:

Para las series El: $+1,+1,+1,+1= +4$ unidades.

Para las series IM2: $-1,-2,-3,-4= -10$ unidades.

Total: $(+4)-(-10)= -6$ unidades.

Efectivamente, el sistema D'Alembert en el caso de proseguir, realizaría un esfuerzo titanico por buscar el equilibrio necesario para contrarrestar esta sucesión de acontecimientos de eventos de apuesta. Sin embargo, notese que, de cerrar con saldo positivo el ciclo anteriormente dictado, se necesitaria como minimo de 4 eventos positivos mas de los pretendidamente necesarios. Es decir, la aparente ventaja ofrecida al inicio de esta serie se convierte en desventaja matemática; los eventos positivos generados al inicio ya no sirven para contrarrestar los eventos negativos que sin duda surgiran a lo largo del proceso de giros. El equilibrio entre eventos de apuesta (positivos y negativos) para la progresion D'Alenbert, se rompe.