

(1)

LA HONDA DE DAVID

Ruleta
Punto Y Banca
30 y 40

- COMO Y POR QUE SE PIERDE
- POR QUE Y COMO SE PUEDE
GANAR



La información que contiene este documento es parte del libro (no esta completo).
Lo mas importante esta en estas hojas.

(2)

Alejandro Dangiél

LA HONDA DE DAVID

RULETA

PUNTO Y BANCA

30 Y 40

- Como y por qué se pierde
- Por qué y cómo se puede ganar

BUENOS AIRES 1979

(3)

Copyright by ALEJANDRO DANGIEL

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Impreso en Buenos Aires (Argentina)

Dedicado a los que buscan sinceramente la verdad y a todos los que anhelan liberarse del error, la ignorancia, la ~ mentira y la frustración.

A.D.

INDICE DE ESTE DOCUMENTO

PROLOGO DEL AUTOR.....	4
INTRODUCCION.....	7
PRIMERA PARTE - "COMO" Y "POR QUE" SE PIERDE EN EL CASINO	10
CAPITULO I EL "ESCOLASO", LOS CASINOS Y EL JUGADOS	10
1 . TAN VIEJO COMO EL MUNDO	10
2.- Y POR CASA, COMO ANDAMOS?.....	11
3.- LA INCREÍBLE METAMORFOSIS	12
4.- UN DESAFIO PERMANENTE	13
CAPITULO X- DONDE CONVIENE APLICAR EL MÉTODO	21
91.- TODOS LOS JUEGOS SON BUENOS, PERO... ..	21
92.- CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE PUNTO Y BANCA	22
93.- HAY MAS "BANCAS" QUE "PUNTOS", PERO DE NADA SIRVE	23
94.- LAS FAMOSAS RACHAS DE "BANCA"	23
95.- CON CINCO, ¿SE DEBE PLANTAR O PEDIR?.....	24
CAPITULO XI - ELECCIÓN DEL JUGADOR BÁSICO-.....	27
96.- TECNICISMO A SEGUIR	27
97. CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA ELECCIÓN DEL JUGADOR BÁSICO.....	27
98.- EL PERDEDOR FULMINANTE DE PÉRDIDAS EXTRAORDINARIAS	29
99.- EL JUGADOR DE PERDIDAS CONSTANTES.....	30
100.- EL JUGADOR "LIQUIDADO" DE DISPONIBILIDADES FINANCIERAS LIMITADAS	31
101.- EL JUGADOR "GROGOY" DE PERDIDAS TOTALES	31
102.- EL JUGADOR AFORTUNADO DE GANANCIAS CONSTANTES.....	32
103.- CONSIDERACIONES FINALES SOBRE LAS CATEGORÍAS POSITIVAS	33
104.- CLASIFICACIÓN GENÉRICA DEL JUGADOR BÁSICO NEGATIVO.....	33
105.- LOS JUGADORES DE SISTEMAS	35
106.- CONSIDERACIONES FINALES SOBRE CATEGORÍAS POSITIVAS Y NEGATIVAS	36
CAPITULO XII - TÉCNICA DE LAS ACTUACIONES.....	38
107.- CONSIDERACIONES GENERALES	38
108.- DE LAS POSTURAS O FICHAJE A UTILIZAR	41
109.- ESTABLEZCAMOS PRIMERO UN "TOPE DE PERDIDA"	42
110.- NORMAS PARTICULARES DE ACTRACCION.....	44
111.- ATENCIÓN A LA IMPREVISTA; ALTERACIÓN DEL RITMO	47
CAPITULO XIII - LO MAS IMPORTANTE DEL MÉTODO	48
112.- SERMON EN EL CASINO	48
113.- LOS SECRETOS DESIGNIOS PARA LA ACTIVIDAD LUDICA	49
114.- CON EL CASINO NO SE JUEGA	49
115.- LOS JUEGOS DE AZAR VENCIDOS POR LA SANGRE FRÍA.....	50
117.- ESTE ES UN TRABAJO MUY INSALUBRE	51
118.- "FESTINA LENTE" (18).....	52
119.- LA IMPORTANCIA DEL CAPITAL	53
120.- HAGAMOS NÚMEROS PREVIAMENTE	53
121.- ES NECESARTO UN CAPITAL HONDADO	55
122.- HAY QUE APRENDER DEL CASINO EN CUANTO A SU UTILIDAD	56
123.- PRETENDER SOLAMENTE LO RAZONABLE	57
124.- HAY QUE ELEGIR: JUGAR O TRABAJA? JUGANDO.....	57
CAPITULO XIV - LA MENTE CREADORA Y SU DISCIPLINA.....	59
125.- EL METODO DEL RITMO ES ACTIVIDAD CREADORA	59
126.- ¿QUE ES CREAR?	59
127.- LA CREACIÓN Y SU DISCIPLINA	60

PROLOGO DEL AUTOR

Generalmente, el aficionado se encuentra desalentado por las engañosas martingalas y decepcionado por el material de lectura existente sobre el tema. En estas circunstancias de amargo y justificado escepticismo, deseamos que el lector conozca el verdadero sentido que nos ha guiado.

Las páginas que siguen no contienen una martingala más para ser agregada a las tantas que ya existen y que, en su gran mayoría, no son nada más que un mero pasatiempo para veraneantes. A decir verdad, el propósito perseguido por este trabajo es diametralmente opuesto, ya que trataremos de demostrar la total ineficacia de todos los sistemas de Juego conocidos. Más aún: explicaremos como y porqué se pierde en los casinos sin o con sistema, siendo imposible ganar en forma constante y regular a través del tiempo.

Luego, y en base precisamente a tal demostración, expondremos la única manera lógica y racional de obtener una adecuada y razonable utilidad en forma permanente. Un método que, sin que pueda calificársele como "mágico", "milagroso" o "infallible", permite operar con una apreciable ventaja en el apasionante rompecabezas que representan los juegos explotados por los casinos.

Aclarado el "leitmotiv" de esta obra, diremos que - sin tratar de ser un trabajo enteramente original - ofrece el mérito de haber reunido un caudal de conocimientos emanados de prominentes matemáticos, investigadores y estudiosos del tema, que contribuyeron con su aporte - en el lenguaje de los números - a la interpretación de las leyes de la probabilidad en el viejo afán de ganar en un casino.

De cualquier manera, no preténdenos haber realizado en forma integral la exposición de los variados conceptos y problemas inherentes a la materia. Mucho más se puede decir ya que el tema es inagotable. Pero, después de haber desmenuzado teorías y sistemas basados en ecuaciones algebraicas, raíces cuadradas, incógnitas y otras complejidades, nos hemos limitado al análisis de las realidades tangibles del juego basado en la experiencia. Realidades que el lector puede fácilmente comprobar o que, tal vez, ya haya comprobado en su propia y personal experiencia.

Eso sí, nuestra gran preocupación ha sido la de desarrollar conceptos técnicos y hablar de cosas importantes con amenidad, tendiendo a la claridad y sencillez de lenguaje para ser fácilmente comprendidos, evitando - en lo posible - el texto árido y pesado.

Asimismo, hemos adoptado sobriedad en la presentación de este trabajo a cambio de una información seria y una absoluta honradez de opinión. A este último respecto, la natural suspicacia o la simple curiosidad del lector hará que éste se pregunte, como es posible que, en posesión de la fórmula para hacer fortuna, no la aproveche para sí el autor en lugar de regalarla por muy poco dinero. La desconfianza y la pregunta es muy razonable.

Algunos libros y "libritos" que han pasado por nuestras asnos, argumentan - como finalidad de su publicación - una pseudo-filosofía moralista que tiende a derrotar primero y erradicar después, a los casinos de todo el mundo utilizando so fabuloso sistema; otros alegan que, luego (5) de haber amasado riquezas con su método, lo dan a conocer masivamente como postrer legado a toda la humanidad; otros hablan de su "entrada prohibida" a los casinos atenta la efectividad de su martingala, por lo que, al divulgarla, llevan a cabo una especie de "vendetta".

Sobre todas estas "altruistas" finalidades y otras de parecido tenor, preferimos no emitir opinión. Suponemos que el lector puede sacar sus propias conclusiones.

En lo que a nosotros concierne, el propósito es mucho más simple. En primer lugar, no estamos en posesión de ninguna fórmula para hacer fortuna. Tampoco se trata de una idea delirante ni de un método infalible para desbancar a los casinos o decretar sus quiebras a breve plazo. Esto nos parece sencillamente ridículo y fuera de toda realidad. Simple mente exponemos un método que - correctamente aplicado - permite obtener una atendible utilidad, por su superioridad y eficacia comprobada durante largo tiempo. Y como el triunfo de muchos no disminuirá el nuestro, lo damos a conocer.

En segundo lugar, publicamos esta obra con un razonable aliciente de tipo comercial. Pero no estamos en tren de aventuras y tampoco pertenecemos a la categoría de sistemistas perdedores tirándose un lance con un libro improvisado, para ganar con su venta lo que no pudieron ganar en el tapete con el sistema pregonado.

Por último, lo hacemos por auténtica vocación y pasión por el cálculo de probabilidades aplicado a los juegos de azar. No nos interesa tanto el Juego en el mismo, como las exactas soluciones científicas del problema de las ganancias metódicamente constante. Es así como, tras un largo proceso de observación, información, razonamiento, análisis, control y recopilación, tuvo forma y vida esto, que hoy es nuestro orgullo y satisfacción.

Sin embargo, nuestra máxima aspiración es la de que esta obra no sea interpretada como la solución para ganar dinero con el mínimo esfuerzo; más claramente, sin trabajar.

No entra en nuestro plan el desarrollar una perorata más o menos filosófica acerca del juego que en todos los tiempos, países y edades, ha tenido y tendrá sus partidarios y detractores. El "homo ludens" (1) es una característica de la condición humana. Por lo tanto, no vamos a emprender una acción moralista ni evangelizadora de nadie, por considerar que nuestros esfuerzos serian inútiles. No obstante, peráltasenos una opinión al respecto, producto - quizás - de la experiencia en la materia.

Muchos son los que juegan, pero - por suerte - pocos son los que están realmente convencidos de que pueden encontrar en el juego la solución de sus problemas económicos. El hombre tiene una cierta inclinación natural que se manifiesta en forma permanente: la tendencia al menor esfuerzo. Esta ley, aplicada con inteligencia, produce grandes benéficos si se la dirige a fines constructivos, pero es muy riesgosa cuando se la utilizaba para la pereza y la negligencia.

(1) "Homo ludens" - Expresión latina utilizada como haciendo conocer él carácter del hombre y que significa "hombre jugador". Quiere 6efia-lar como característica inmanente del ser humano, su inclinación hacia el juego en cualquiera de sus formas.

Desgraciadamente, y debido a esa natural tendencia al menor esfuerzo-alguien puede buscar en este libro la solución a sus desvelos de tipo financiero o la salida elegante para no trabajar más. En este sentido creemos que el método indicado brindará - sin duda - satisfacciones en el aspecto económico. Pero no se lo tome como "modus vivendi" ni menos como pasaporte para llegar a la categoría de millonario.

Pensamos que la concurrencia frecuente - y muchas veces hasta obsesiva - a una mesa de juego, permaneciendo encima largas horas en ella, no es lo mas adecuado para la elevación espiritual, cultural o intelectual del ser humano. Febril, vertiginoso, angustiante, el casino nos permite comprobar a diario, que las pasiones incontroladas y las ambiciones sin límites, destruyen el cultivo inteligente de los valores del espíritu.

La lucha por la vida, fuera del juego, siempre jerarquiza nuestro destino. Lucha difícil, a menudo mal recompensada o superficialmente reconocida. Y sin embargo, ella revela la verdadera naturaleza de la vida: la que nos señala que en cada individuo existe un poeta, un idealista, un filósofo, un creador. Esa lucha por defender al espíritu es una manera de advertir que el materialismo es efímero y vano; que él no debe dominar todas las vivencias de nuestro ser, porque dentro de cada uno de nosotros hay delicados y profundos ideales que - aunque no nos rindan tentadores intereses materiales - pueden dar a nuestra existencia mayor armonía y belleza.

Posiblemente haya quien no comparta esta opinión o piense que somos sencillamente ridículos. Pero si el sistemista experimentado o el Jugador curtido en las lides "casinescas", en un arranque de sinceramiento consigo mismo, realizan un balance de resultados en el orden indicado más arriba y además en el económico, necesariamente deben coincidir con nosotros. Muchas veces, al salir del casino, ni aún ganando nos sentimos plenamente gratificados; es porque el precio pagado, física y espiritual mente, es muy alto.

Es que, en ultima instancia, todos sabemos y entendemos que la Humanidad no ha avanzado gracias a la acción de Jugadores, cabalistas o martingaleros, sino a la actividad creadora y al trabajo fecundo del hombre. Decía el abate Francisco Luis Constant, que "el mal, en el orden filosófico, es la negación de la razón; en el orden social, la negación del deber; y en el físico, la resistencia a las leyes Inviolables de la Naturaleza".

La maldición bíblica: "Ganarás el pan con el sudor de tu frente*», de una u otra forma, se debe seguir observando y cumpliendo. Ganar el Pan con la ley del menor esfuerzo cuando de un método de juego se trata, es muy poco satisfactorio espiritualmente. No es esta nuestra finalidad. Solamente la de haber contribuido en mínima parte, a esclarecer el panorama y el pensamiento de quienes, precisamente, se hallan empeñados en esa búsqueda.

Finalmente, como un deber de ética literaria, consignamos nuestro reconocimiento al Sr. Valdemar Tuisk, con cuya autorización hemos tomado muchos conceptos de su, lamentablemente, hoy desaparecida publicación Monte-Carlo Roulette. Los demás autores y textos consultados aparecen al final, en la "Bibliografía". Justo es reconocerlo y significarles, aquí y a todos, nuestra gratitud por sus valiosas enseñanzas.

(6) *Ello nos peralte ahora decir, como Montaigne: "Señores: He aquí un ramillete de floree escogidas; nada hay en él nio, sino el cordón que las ata".*

ALEJANDRO DANGIEL

INTRODUCCION

Hemos observado que, normalmente, el aficionado poco experto en sistemas y métodos de juego, se halla empeñado en la búsqueda de una martíngala de características muy especiales. En principio, debe ser algo fácil y sencillo como para no complicarse la vida; si es posible, que pueda ser aprendido en una simple lectura en el viaje de ida en micro a Mar de Plata. Las ganancias deben ser rápidas e importantes, como para permitirle ~ " salir de pobre" o, al menos, pagar el veraneo de toda la familia y que-darse con unos pesos encima. Todo esto, naturalmente, obtenido con un pequeño capital; algo así como con cinco "palitos" en la billetera, volver ganando veinte o treinta en cada viajecito de fin de semana a la Ciudad.

Feliz. Ni que hablar de que el sistema debe ser ágil y movido, con posturas en casi todas las bolas o paces para no aburrirse en la mesa de juego.

Sabemos que al lector todo esto le parecerá exagerado. Sin embargo, no es así: son muchos los que buscan este sistema milagroso, ignorando - o queriendo ignorar - que un sistema con estas cualidades no existe ni puede existir. Si se pudieran obtener grandes ganancias con pequeñas inversiones y con métodos fáciles y sencillos, divirtiéndose en el casino, hace rato que éstos ya hubieran desaparecido*.

Lo peor del caso es que, mientras la lógica más elemental indica que aquello no es posible, muchos insisten con este modo absurdo de pensar mientras siguen perdiendo su tiempo y su dinero. Una recorrida por cualquier casino en misión de observación, o un "reportaje" a cualquier sistemista que haya practicado métodos fáciles y sencillos - y muchas veces no tan fáciles ni tan sencillos -, nos permitirá saber que se puede esperar jugando al azar o desarrollando martingalas.

No vamos a negar que, casi siempre, hay pequeñas ganancias iniciales que obran como un poderoso estimulante para seguir practicando el sistema salvador. Pero... de pronto, el gran desastre! Que ha pasado? Muy simple: el casino destruye - más o menos rápidamente - las aspiraciones quiméricas del sistemista, dejándole el triste recuerdo de la derrota que debe sumarse, generalmente, a los muchos fracasos anteriores.

Lo paradójico de toda esta situación es que una persona, en su actividad o tarea habitual, se conforma con una ganancia de - por ejemplo -20 ó 30 palos por mes. Para ello, debe tener una determinada capacidad, conocimiento u oficio, cumplir horarios que normalmente no bajan de ocho horas diarias y someterse, muchas veces, a un intenso trajín y a un complicado trabajo de gran responsabilidad. Esa misma persona, en un casino, quiere ganar esos mismos 20 ó 30 palos, pero en dos o tres días a lo SUMO. Y en un par de horas diarias de alegre diversión, con un sistema fácil y que requiera poca o ninguna preparación. Francamente, muy contradictorio í alejado de toda pretensión razonable!

A la inversa, el estudioso avezado y ya canchero en el análisis de las innumerables modalidades y caprichos del azar, baqueano en desmenuzar sistemas a la luz de permanencias en hojas y más hojas de papel cuadriculado, sabe por experiencia que feliz sería de encontrar un método que, con seguridad y en forma constante, le permita ganar ¡una sola ficha por día! Estos aficionados estudiosos, realistas y profundos conocedores del tema, serán los más indicados para comprender y valorar en su correcta y (7) exacta dimensión, las bondades de nuestro método.

El mismo, en apariencia, es fácil y sencillo. Pero no lo es tanto. Su práctica requiere de dos a tres horas diarias de estadía en el casino pero no de alegre diversión sino de trabajo metódico y de constante razonamiento y concentración. Quizás su técnica de fichaje y su aplicación integral, al principio resulte un poco complicada. Pero nuestro método no' es una vulgar martingala sobre la base de progresiones que arrojan ganancias fáciles hoy, para perderlas con intereses mañana. Su estructura básica es un sólido fundamento lógico-racional, largamente experimentado.

Tampoco es posible llevarlo a la práctica con chauchitas. Necesita un capital holgado para obtener a su vez ganancias holgadas que no sean devoradas por los gastos de estadía. No se requieren cálculos complicado; ni fórmulas engorrosas; tampoco son necesarias las clásicas, molestas y cansadoras anotaciones. Pero, en cambio, hace falta una cuidadosa observación, una impecable actuación y respetar fielmente ciertas normas de conducta. COBO compensación, tiene la virtud de ser prácticamente el único método positivo en sus resultados finales.

En este sentido, existe la creencia de que la ruleta (o la Banca) e invencible. Algunos opinan de que esta creencia corresponde a un mito preparado por los mismos banqueros y las nutridas legiones de perdedores, y" otro6 afirman que corresponde a una realidad inobjetable.

Nosotros pensaros que, en lo que tiene de positivo o verdadero esta creencia en la invencibilidad de la c3anca, se basa - fundamentalmente -en las prerrogativas que la misma sigue manteniendo ante el conjunto de los jugadores, a ciertos caprichos del azar, y a la diversidad o ab6olutí falta de criterio - a veces deliberada por razones cabalísticas - con que opera cada miembro del conjunto.

En tales condiciones, no nos parece descabellado afirmar que no exigen ten posibilidades serias de triunfo sistemático para el jugador individual, sea cual fuere el método de lucha que aquel elija para tratar de tener algún éxito. Al menos, utilizando cualquiera de las martingalas o sistemas conocidos y que, muy probablemente, el lector ha practicado.

Firmes en. esta creencia, dedicamos la Primera Parte de esta obra a un pormenorizado análisis del "como" y el "porqué" se pierde en los juegos bancados por los casinos. Suponerse; que la primera reacción instintivo y natural del lector, es la de querer saber cómo y qué debe hacer parí ganar y no como y porqué puede perder. Sin perjuicio de comprender perfectamente esta reacción, consideramos que es elemental seguir el desarrollo del plan trazado dado que, comprendido en su esencia y verdadero significado y alcance, le permitirá al aficionado ubicarse concreta y tal vez definitivamente, en la muy difícil - por no decir imposible - pretensión de ganar en un casino.

Encendemos que la clásica locución latina "FÉLIX QUI POTUIT REPUM ??? NOSCEPE CAUSAS" (2), tiene primordial importancia en este amargo aspecto de la materia que nos ocupa. La etiología de las pérdidas, dará sentido,

(2) "Feliz quien puede conocer las causas de las cosas" - Verso de Virgilio (Geórgicas, II, 489), citado con frecuencia para celebrar la felicidad de aquellos cuyo espíritu vigoroso penetra los secretos de la naturaleza y se eleva de esta suerte, por encima de las supersticiones del vulgo.

Base y razón de ser a nuestro método.

Además, en esta Primera Parte hemos analizado - sin alardes ni preensiones de alta técnica - diferentes ideas, teorías y procedimientos aplicados en la lucha contra el azar, solamente hasta donde puede ser tratado tan complejo estudio, sin trasponer los límites de la matemática elemental. Se ha mencionado únicamente aquello que, por ser precisamente el fundamento indirecto de nuestro método, es insoslayable.

Más adelante, en la Segunda Parte, encontrará el lector el desarrollo del método de juego mediante el, cual podrá asegurarse una utilidad que compensará con creces la dedicación puesta en la comprensión de nuestras explicaciones. No queremos pecar de presuntuosos, pero tenemos la convicción de que quien siga las indicaciones correspondientes y se ciña a ellas, podrá obtener muy buenos resultados y la satisfacción de saborear el triunfo como norma y no como excepción.

No obstante, anticipamos desde ya, que el método propuesto no es para "jugadores" en la verdadera acepción del vocablo; es decir, que no será útil para aquellos que necesitan del vértigo y la emoción que les proporciona el juego, aspirando a una actuación continua y a golpes afortunados con fabulosas ganancias, pues esto está en pugna con la tesis que sustentamos.

Sábenos que esas situaciones extraordinarias se han producido algunas veces, pero sabemos también que en ellas está la causa de la pérdida de muchas pequeñas y grandes fortunas, ya que han servido para despertar la codicia de los impulsivos que, en su afán de ganar mucho y en forma espectacular, han jugado desorbitadamente sin saber ni poder medir las consecuencias de sus actos; sencillamente arrastrados por esa pasión irrefrenable de la cual, lamentablemente, nadie sale airoso.

Esta es una advertencia que nos ha parecido indispensable antes de entrar en materia a pesar de que, los que conozcan bien estos asuntos, tal vez nos tilden de pueriles. Al correr de las páginas, encontrarán justificativo a nuestras palabras.

En sustancia, pretendemos realizar un enfoque si no totalmente nuevo, al menos distinto del problema. Además, con la preocupación constante por disminuir - en la mayor medida posible - el riesgo que comporta el intento de ganar en un casino. Colocados en lo que consideramos un aceptable término medio entre el optimismo y el pesimismo, o entre la ilusión y la realidad, brindamos nuestras conclusiones.

Léase total y serenamente este trabajo. Sin apresuramientos y reflexionando sobre su contenido. Y a poco esfuerzo mental que se realice, se estará en condiciones de apreciar las verdades incontrovertibles que en él se exponen.

Pero téngase en cuenta que, si bien la comprensión de cuanto se dice aquí es fácil - como lo es también el comprobar su exactitud -, no lo será tanto el dominar el tema absolutamente, sin que el lector se tome el trabajo de insistir en su lectura, de estudiarlo como una asignatura, haciendo un pequeño aunque sostenido esfuerzo para asimilar, retener y Practicar lo que sea.

Un buen método requiere un caudal de conocimientos teórico-prácticos de cierta extensión y un estudio prolongado y profundo con una dedicación constantemente por parte de su ejecutor. A los estudiosos algo alérgicos a las Pequeñas "complejidades", les queda la alternativa de permanecer en (8) el terreno de las cántalas y martingalas conocidas, con la condición de admitir que las mismas son falibles. ? Muchas veces, bastante más de lo imaginado.

Por otra parte, estamos dispuestos a satisfacer cualquier consulta que se nos haga relacionada con este asunto, con carácter explicativo o ampliatorio de lo aquí expuesto.

PRIMERA PARTE - "COMO" Y "POR QUE" SE PIERDE EN EL CASINO

(9)

CAPITULO I EL "ESCOLASO", LOS CASINOS Y EL JUGADOS

"Un problema que no tiene solución, no es un problema" (Mao-Tsé-tung)

1 . TAN VIEJO COMO EL MUNDO

El Juego viene siendo reprobado desde los lejanos primeros días. Tanto el Corán como la ley talmúdica lo prohíben, y esta última descalifica a los jugadores como testigos en los tribunales. Aristóteles (en su "Ética") coloca a los jugadores en el mismo plano que a embaucadores y asaltantes. Sin embargo, y a pesar de condenas y prohibiciones, podemos hoy conjugar el verbo "escolasar" en tiempo pasado, presente y futuro: la humanidad ha timbeado, timbea y timbeará.

Algunos historiadores atribuyen la invención de los juegos de azar al emperador Yao, que vivió en el Extremo Oriente allá por el año 2.100 antes de Cristo, y desde entonces

ha acompañado al hombre en las sociedades antiguas y modernas, y en todos los niveles de la civilización: en China, Egipto, Persia, India, Grecia y Pona, entre pueblos tan diversos y dispersos como los antiguos escitas y germanos, hurones, Iroqueses, zunis y zulúes.

San Ambrosio cuenta que entre los escitas era común arriesgar la vida en un solo tiro de dados, y que los hunos guardaban sus dados tan cuidadosamente como sus armas. Suetonio nos dice que Augusto y Caligula eran timberos fervientes, y que los otros emperadores no se quedaban atrás: Claudio "jugaba como un imbécil" y Nerón "como un loco".

Los naipes son un poco más recientes. Se difunden por Europa a partir del siglo XII. En 1392 son utilizados en forma terapéutica para aliviar la "rayadura" del rey Carlos VI de Francia, donde en 1397 es prohibido su juego "entre los trabajadores en días de semana". Diez años antes, Juan I de Castilla, ya habla vetado los juegos de naipes y dados.

2.- Y POR CASA, COMO ANDAMOS?

Buenos Aires, ciudad gringa (345.000 extranjeros contra 318.000 argentinos la habitan a comienzos de este siglo) hereda esta pasión a través de las diversas corrientes inmigratorias: tanos, rusos, galletos, alemanes, judíos, turcos, polacos y árabes, van creando con su aporte el perfil timbero del porteño.

Se juega a todo. Desde el españolísimo truco hasta la murra xeneise, Pasando por la generala, pase inglés, tute, brisca, codillo, pocker, canasta, rummy, chinchón, monte (Inglés y criollo), quiniela, carreras y hasta "a quien escupe más lejos". Por último, la cibernética hace BU aporte, transformando "la polla" del café, en el multitudinario y - a veces - multimillonario PPODE.

(10) Las denominaciones de diferentes chances y modalidades del ecolaso van, de a poco, poblando el Idioma del porteño. Aún del que no Juega. El turf aporta el "¿a quién le ganó?", "se va en partidas" o "puro apronte" "Me dieron el dato", "es una fija", "vienen mal los borrados" y el reciente te y en plena virencia, "vasos todavía", con que se alienta al caballo a punto de ser vencido.

El pace inglés nos permite "echar buena", mientras que gracias al ta??? te podemos tanto "cantarlo a alguien las cuarenta" como estar en "las diez do ultl,as". Gente que en su vida ha Jugado - ni jugarla - un peso conoco a alguien "por la pinta", están "sin resto", "se van a baraja", o emplean otra expresión que nestá en onda": "sos imbankable" o "no te has??? co", de neta estirpe timbera.

Es que la timba ha calado hondo en el carácter del hombre argentino. Ya hace .algunos años, el porteño don Aizik, judío ruso, pintor, periodí??? ta y bohemio, consolaba a su hijo que se habla secado en el hipódrmo: "No afligirse, Bobik, que la guita se hizo para jugar, y cuando sobra, p???, ra comer". (3)

3.- LA INCREÍBLE METAMORFOSIS

Desde temprano se sentirá muy impaciente. ¡ la hora señalada, por fin, cruzará el boulevard - el último paso que dan todos - para dejarse tragar por la boca del menstuo que nos tienta con sus ventanas abiertas a la calle. El casino... la llamada "casa de piedra", tal vez porque es capaz de rompernos el hígado. En la puerta principal, centellea un imaginario e Inexistente cartel luminoso cuyo texto nadie quiere ni querrá leer: "LASCIA TE OGNI SPERANZA, VOI CHE' NTATE" (4). Es el último aviso.

Minutos después que se franquea la cortina metálica que separa el do del sol del mundo del escolaso, ya está adentro. Escaleras -arriba, por la alfombra roja, avanza con aparente despreocupación y gesto trapee* ble. En los ojos - eso si - chispe? apenas un fugaz nerviosismo, como una muestra de alegría; es el rasgo que distingue la felicidad de ca-biar to-do por nada en la aventura.

Al entrar en la sala de Juego todo le parecerá bulliciosamente alegre. Bajo la deslumbrante iluminación brillante, todo resulta muy divertido. Las damas vistosas y elegantes, la suntuosidad, el ruido de las fi-chin y los caballeros de negro que administran el azar y saben sus secretos , el aire enrarecido por un leve olor que se desprende de los elementos en juego, de la ropa, del humo del cigarrillo que no cesa y que, a veces , obliga a buscar la ventana para airar el mar y respirar un poco de aire puro.

-Ahí abajo, en la playa, una marea humana que impide distinguir un ??? metro de arena, formada por muchos de los que, quizás, serán "puntos" durante esta noche. Cerca de allí, la ciudad vive un ritmo indiferente a los

(3) "El verbo escolasar", Víctor Mirsky, Clarín, 1-4-77, pag. 14

(4) "Dejad toda esperanza, vosotros que entráis" - Inscripción que, en ponzazzz de Dante, está colocada a la puerta do los Infiernos (Infino III, 9)

vaivenes del azar, paro en la sala de Juego - que parece en penumbras si la compara con el aire libre - reina un clima especial. Uno se encuen tra prácticamente en otro mundo, con sordina, motorizado por los apostares abalanzados sobre las mesas de juego para tentar la fortuna. Pare-una manifestación, pero es la tan mentada "manifestación de deseos".

Ruleta. Sobre el paño verde se amontona la ilusión multicolor de las fichas. A veces, ni se pueden contar cuando el "croupier" entona el típico "no va mas". un golpe de suerte puede multiplicarlas, y todos se encomiendan al dios de la ruleta para que sean las suyas. Pero, lo común es Que todo - o casi — se lo lleve el despreciable rastrillito. Como paja morirse de bronca!

La tensión que flota en- el ambiente, solo es tajeada por los tirado res cantando los números que llevarán transitoria alegría a unos pocos y desazón a muchos, resignados y con cara de full de ases De vez en cuando aparece un héroe que reivindica a los eternos perdedores, como para contar que - una vez - se ganó en el casino. Pero la mayoría va a la lo-aa sin mezquindades. Algunos pierden fortunas: "puntos" derrotados en su ley. Ahora ya no hay que preocuparse. Ahí... si tuviese una martingala, una cabala, un número favorito... no sabe si ganaría pero, al menos, podría perder organizadamente.

Punto y banca. El ritual previo es mezclar las cartas a la vista de los jugadores, antes de ordenarlas en el "sabot". Después sigue el azar. La pasión. La gloria... O la ruina. A la primer postura, el ritmo cardíaco se acelera. Ha comenzado la lucha: uno contra la Banca... y entoncea⁷ el "tun-tun" de muchos corazones mantendrá renovada la febril esperanza de - a la salida - hacer la cola de los "piolas" en la ventanilla de pa-Ros.

Pero, como dice el tango, la suerte es "greña" y muy casquivana. Al poco rato, algunos apostadores de la primera hora comienzan a abandonar sus sillas - a veces no muy suavemente - y huyen, generalmente despavoridos e indignados. Otros, tal vez con más "resto" y curtidos por buenas y malas, continúan la titánica lucha aparentemente sin hambre, sin calor y sin cansancio. Pero, a medida que se acentúa la influencia de las horas transcurridas, de sus pérdidas y del mágico fluido que emana del Juego, todo se transformará insensiblemente en algo ruidosamente desagradable y detestablemente aburrido. Finalmente, terminarán por ver todo en gris opaco.

En la casi totalidad de los casos, aquella inicial ilusión y fantasía se desploman estrepitosamente y, a veces, con visos de catástrofe. Es mucho más probable que ese mito ganador que trepó sonriente por la alfombra roja, descienda al poco tiempo destruido. En el ánimo herido del que perdió hasta el alma, se agigantará entonces otra intención: recorrer el boulevard, buscar la Rambla, toser después de la bocanada obligada de aire puro y mentir, mentir plenamente consciente: "Yo no vuelvo más, esto es la ruina!".

4.- Un DESAFIO PERMANENTE

El desafío renace todos los días del año. El Jugador no puede ni quiere admitir la invencibilidad de esa minúscula bolita saltando sobre un cilindro dividido en treinta y siete casillas. Es como para no insistir, pero sigue insistiendo.

(12)

PALABRAS FINALES

Creo, amigo lector, no haber defraudado la fe, que en la adquisición de este volumen ha depositado.

Su contenido es una verdad evidente.

Usted ha de poder comprobarlo, experimentándolo, en miles de números que extraerá de permanencias oficiales. Esto, a la vez que un auto-convencimiento ha de servirle de entrenamiento, sumamente necesario, sin el que jamás podrá actuarse en la práctica. Sólo pocas palabras me restan decir: **SERENIDAD, EXACTITUD y ANULACIÓN DE TODA EMOTIVIDAD.**

Con el fin de que el lector pueda llevar a cabo las prácticas necesarias antes de enfrentar el temido enemigo, insertamos varias permanencias de diversos casinos, copias fidelísimas, y prueba de ello es el que en ninguna ha de dejar de salir victorioso mi método. En diversas librerías técnicas pueden hallarse revistas de casinos oficiales; a todas las pruebas puede someterse; todo hallase ya calculado.

Sólo me es dado el exigir carácter, mucho carácter, para encuadrar la acción, anulando toda nueva modalidad que quisiera anexarse al ya, de por sí, exacto mecanismo.

EL AUTOR.

— 83 —

(13)

**INSERTAMOS A CONTINUACIÓN
COPIAS FOTOGRAFICAS DE
PERMANENCIAS PARA QUE LOS
LECTORES PRACTIQUEN
PREVIAMENTE**

— 85 —

Dibujo del rayado a adoptarse

FIGURA N° 1

ORDEN	NUMEROS	DOCENAS			POSTURA	PERDIDA	SALDO	OBSERVACIONES
		1ª	2ª	3ª				

N.R.	N.R.	N.R.
24	13	27
13	36	32
18	3	2
10	7	10
35	27	33
33	30	18
15	1	3
10	24	32
26	9	27
34	6	24
17	25	11
18	8	13
0	5	32
11	33	3
23	19	7
29	36	14
25	22	36
21	27	5
34	3	32
25	26	10
24	5	13
35	3	4
3	31	5
6	24	21
30	35	6
11	13	15
27	12	2
21	21	30
35	28	25
35	19	34
17	26	12
0	2	34
25	12	31
11	5	27
30	33	3
33	19	33
36	21	21
21	10	34
21	25	36
17	3	13
13	36	8
2	30	35
14	19	19
23	21	13
5	2	20
36	16	22
17	8	31
8	1	15
12	1	22
16	24	19
17	38	23
16	19	13
18	36	6
27	18	9
19	28	4
0	0	16
10	11	27
4	28	30
5	35	29
26	15	2
15	2	19
26	1	28
29	28	16
21	19	7
8	22	16

Dibujo del rayado a adoptarse

FIGURA N^o 1

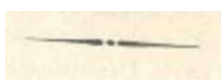
ORDEN	NUMEROS	DOCENAS			POSTURA	PERDIDA	SALDO	OBSERVACIONES
		1 ^a	2 ^a	3 ^a				

N.R.	N.R.	N.R.
1	5	O
28	38	8
28	33	25
19	12	22
7	21	21
38	1	22
19	2	24
23	12	15
23	11	20
7	10	7
2	29	33
13	8	19
4	5	3
15	5	14
16	17	O
5	4	4
25	2	35
18	22	36
33	10	35
9	13	28
6	8	36
36	33	35
10	33	7
27	12	11
1	6	36
15	16	16
23	10	26
4	7	28
16	19	15
14	18	34
20	18	23
18	18	12
28	26	5
8	30	31
1	12	11
11	20	31
15	8	10
3	21	9
27	33	9
35	34	6
14	30	27
35	9	10
2	36	6
34	7	3
18	25	23
22	1	28
6	24	21
20	34	24
11	25	8
10	32	25
17	24	17
27	9	8
14	20	3
14	3	7
31	10	10
5	33	33
7	23	9
21	11	9
18	8	16
23	17	18
13	21	7
29	23	15
25	15	26
35	13	25
22	34	14

ÍNDICE - (ORIGINAL DEL LIBRO)

AL LECTOR	7
RULETA •.....••	11
Paño de Juego	11
Fichas	12
Fichas pura Chance■.....	13
Desarrollo del Juego	13
Salto de Bola	14
Posturas •.....	14
MESA DE JUEGO	17
Progresión en las Posturas.....	19
Rayado a adoptarse	19
Dibujo del Rayado a adoptarse (Figura N° 1).....	21
Aclaración del Rayado a utilizarse	23
Nombre con que en lo sucesivo denominamos a las Docenas .	24
Dominante, Intermedia y Retardada	25
Clasificación de las Docenas en una iniciación de Juego (Fig. 2)	27
Variaciones a producirse en la Denominación de Docenas . .	29
Variación en un juego que comienza a aclararse (Figura N° 3)	33
Piedra Angular del Método: "EL CIRCULO"	35
Colocación de Círculo (Figura N° 4).....	39
TABLA DEL TANTEO	41
Dos Tercios — Un Tercio	44
Tabla correspondiente a la Jugada Dos Tercios — Un Tercio .	44
DIRECTO TOTAL	45
Demostración de una Jugada en la Práctica	46
Una jugada en la práctica (Figura N° 5)	49
Jugada efectuada en Repartido por Igual	51

Demostración de una jugada en Ja práctica (Figura N° 6) ...	53
Demostración de una jugada en Ja práctica (Figura N° 7) ..	59
Empico de los Tercios	61
Demostración de una jugada en Ja práctica (Figura N° 8) ...	65
MODALIDADES DE ATAQUE	67
Demostración de una jugada en la práctica (Figura N° 9) ..	71
Demostración de una jugada en la práctica (Figura N° 10) ..	75
Demostración de una jugada en la práctica (Figura N° 11) ..	77
Demostración de una jugada en la práctica (Figura N° 12) ..	79
Forma de presentarse el juego	81
PALABRAS FINALES	85
COPIAS FOTOCRAFIGASDE PERMANENCIAS...	85—140



*Este libro se terminó de imprimir el día
29 de diciembre de 1952, en los
Talleres Gráficos Maggjo,
Humberto I' 3485.
Buenos Aires.
T*

CAPITULO X- DONDE CONVIENE APLICAR EL MÉTODO

"Desde el momento que no puedes lo que quieres, procura querer lo que te sea posible"
(Terencio)

91.- TODOS LOS JUEGOS SON BUENOS, PERO...

El Método del Ritmo es perfectamente aplicable en cualquiera de los Juegos explotados por los casinos. Pero el lector, como es natural, debo tender en su actuación a la mayor facilidad en la misma y a la más alta rentabilidad en el menor tiempo posible. En búsqueda de tal objetivo, examinamos rápidamente los tres juegos más divulgados en los casinos.

Para poner en práctica nuestro método, es necesario que la postura y el atonto del fichaje empleado por parte del observado sean nítidamente visibles para el observador. Por consiguiente, el juego de la ruleta no es el indicado para los fines propuestos. La atracción de cobrar 35 veces la apuesta, induce a la mayoría a efectuar sus jugadas a números plenos. Ello hace que sea bastante difícil constatar y seguir las posturas realizadas por una persona que - muchas veces - siembra fichas en completo desorden sobre el tapete. Por otra parte, los jugadores que hacen sus apuestas sobre las chances simples o dobles, son poco frecuentes, inconstantes y muy a menudo cambian de mesa. Por lo tanto, este juego debe descartarse para el que practica el método.

En cambio, es sumamente fácil constatar las apuestas realizadas en los juegos de punto y banca y 30 y 40. Consecuentemente, ellos serán el campo de acción para el experimentador. Cualquiera de estos dos JUEGOS es conveniente para realizar las necesarias observaciones. No obstante, opinamos que el de punto y banca es más interesante para el objetivo buscado que el de 30 y 40. Ello por varias razones, a saber:

a) Generalmente, los Jugadores de punto y banca son más intuitivos y más Jugadores al azar que los de 30 y 40. Estos últimos son más Jugadores de sistemas y martingalas, y ello - como veremos en el capítulo siguiente - no es lo más adecuado para nosotros.

b) Las mesas de 30 y 40 con, a veces, las predilectas de algunas mujeres que entran al casino - aparentemente - con el solo fin de descansar tras una mesa de juego y entretenerse viendo como juegan los demás, ya que pasan largo rato sentadas sin efectuar una sola apuesta. Y esto, también es negativo para el experimentador ya que le resta "objetivos" para la observación.

c) En nuestro país, solamente el Casino Central de Mar del Plata tiene mesas de 30 y 40; hay unas pocas y, normalmente, abren tarde por falta de adeptos. Como se ve, el panorama es muy poco convincente para el que desea cierta regularidad en los horarios. En resumen y concretamente, el ideal para desarrollar el Método del Ritmo es el juego de punto y banca. Veamos porque ... (126)

1) Dado el Interés que este Juego despierta en el público apostador, siempre tendremos - en cualquier casino del palo - al menos una mesa abierta desde la hora de Iniciación de actividades. Por lógica, ello brinda al experimentador una mayor comodidad en cuanto al horario en que desea realizar sus actuaciones.

2) Como todos sabemos, uno de los aspectos del Juego de punto y banca es que los Jugadores pueden actuar cómodamente sentados. Esta circunstancia, para el observador - que actúa de pie - representa una ventaja, ya que le ofrece un panorama de fácil control y mira. Además, precisamente por aquella comodidad, el jugador de punto y banca si no se "seca" antes - permanece normalmente durante largo tiempo como "clavado" en su butaca. Ello ofrece al experimentador la posibilidad de efectuar una observación más extensa y meticulosa de la permanencia personal de los jugadores, lo que repercute en intervenciones más precisas y certeras.

3) Las apuestas de los distintos Jugadores observados, son clara y perfectamente visibles por parte del observador, tanto en el paño Jugado como en el monto empleado. Estimamos innecesario poner de resalto la importancia que esto tiene para el actuante del método.

92.- CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE PUNTO Y BANCA

Habiéndose establecido el terreno más propicio para la aplicación del Método del Ritmo, veamos ahora las principales características y matices del Juego de punto y banca que a tantos apasiona.

Es, sin lugar a dudas, el más desventajoso para el Jugador. Ello por su elevado porcentaje de comisión (10 %) a favor de la Banca, por cada pase acertado en el paño de "banca" y sobre el monto total de la apuesta, a excepción de quien tira el "sabo" que sufre dicho descuento pase por medio en razón de no poder retirar de su capital, sino una sola vez.

Además, este Juego cuenta con solo dos chances para apostar: la "banca" o el "punto", lo que significa poca defensa para el jugador al tener que luchar en muchos casos, con "sabots" o Juegos enteros que no presentan la suficiente - o aparente - claridad y que terminarán seguramente con su paciencia y su capital. Ciertamente es que la posesión del "sabo" en el cual se hallan los naipes, da al Jugador - que en ese pase representa a la "banca" - fe y confianza en "su" mano, lo que lo induce a apostar sumas más elevadas que es, precisamente, lo que conviene al banquero, razón por la cual no tira las cartas un empleado.

Los pases no obedecen ni siguen regla, argumento, razón, causa ni estudio de ninguna índole, por la simple circunstancia y necesidad del baraje efectuado. Máxime al "quemarse" las últimas cartas de cada Juego para evitar - como se hacía - que Jugadores hábiles, sumando los puntos de las cartas salidas, puedan apostar el último pase con mayores posibilidades de acertar.

Es un Juego que gusta especialmente por la comodidad de Jugar sentado y entretenerse - valiéndose de un "cartón" - adivinando los golpes que pueden venir o las figuras que pueden presentarse, para Jugarlas con fe pero sin ningún margen de seguridad. En

verdad, el Jugador ve, ⁽¹²⁷⁾ adivina en cada pase la formación de una figura, como el zig-zag, el abanico, "tiers", escalera, racha, dos y dos, tres y uno, y tantas mas cuan mayor es su experiencia. Quizás sea ésta, un fichaje audaz y el poder tirar el "sabot", las principales emociones que puede brindar este juego.

Como se comprenderá, las posibilidades de buscar y hallar un sistema para punto y banca, son prácticamente nulas. Prueba de lo cual es que los autores y estudiosos no arriesgan opiniones acerca de la "forma en que debe apostarse - y mucho menos aun a "banca" -, ya que resulta muy difícil contrarrestar una comisión tan grande. Lo real es que nada, absolutamente nada - siquiera medianamente positivo - existe al respecto.

93.- HAY MAS "BANCAS" QUE "PUNTOS", PERO DE NADA SIRVE .

El Juego de punto y banca tiene una pequeña particularidad ignorada por muchos apóstadores. Consiste en que sus reglas de carteo favorecen en algo la salida de la "banca", lo que en la práctica motiva que ésta salga un poco más que el "punto".

De acuerdo con algunos investigadores de este detalle, la "banca" sale un tres por ciento mas que el "punto". Otros sostienen que esta frecuencia mayor de la "banca" no pasa el dos o dos y medio por ciento. De una u otra manera, se puede considerar en definitiva que no es menor al dos ni mayor al tres por ciento, en gran cantidad de pases salidos. Sin embargo esto no impide que en los momentos de apartamientos a favor del "punto", éste tenga numéricamente más salidas que la "banca".

Algunos Jugadores, conocedores de esta particularidad, realizan sus apuestas exclusivamente en "banca"; pero, la comisión del 10 % aplicada a las posturas ganadoras, neutraliza con gran exceso esta pequeña ventaja de sus salidas más frecuentes. Por otra parte, se ha comprobado que esta mínima mayor salida de la "banca", carece de importancia práctica y no altera la proporcionalidad de las series, Intermitencias, desvíos y otros fenómenos básicos del azar.

A la inversa, muchos Jugadores - para eludir la comisión - efectúan sus apuestas únicamente a "punto". Es cierto que éste no tiene impuesto visible; pero, su frecuencia algo menor de salidas, finalmente resulta un impuesto tan real como el descuento en "banca". Invisible, indirecto, pero bien concreto e imposible de eludir. Como vemos, esto es un maquiavélico laberinto sin salida en el que siempre termina ganando el banquero.

94.- LAS FAMOSAS RACHAS DE "BANCA"

De las observaciones y constataciones experimentales en las mesa de Juego, podemos llevarnos la impresión de que las grandes correes de "banca" se materializan con algo más de frecuencia que las grandes series de "punto". Pero no es así.

Lo que ocurre es que las rachas de "banca", normalmente son aprovechadas por casi todos los apostadores, sentados y de pie; la parte respectiva del paño aparece virtualmente cubierta por las distintas posturas; el Jugador en posesión del "sabot" en eco comento, aparece eufórico (128) y con plena confianza en que seguirá "tirando bancas"; el reato de los apostadores comparte su euforia y lo estimula, aplaude y vitorea como si el hecho de salir una "banca" mas fuera mérito personal de quien tiene el "sabot"; el clima de alegría y entusiasmo trasciende rápidamente y la mesa se ve, poco a poco, rodeada por gran cantidad de público que sigue de cerca las alternativas del juego y vive también la emoción reinante; el capital de la Banca a veces debe ser repuesto por presurosos* empleados mientras, apostadores y no apostador, gozan la inalcanzable sensación de hacer "saltar la Banca".

En cambio, cuando se dan las grandes series de "punto", generalmente se produce un proceso casi totalmente inverso; la racha es aprovechada por escasos Jugadores y, muchas veces, con posturas muy por debajo de las que harían si la serio fuera de "bancas"; siendo la parte del paño correspondiente a "punto" mayor que la de "banca", las distintas posturas aparecen como "diluidas" en el mismo y la incitación psicológica que sufre el Jugador para apostar a "punto" es menor; mas aún: muchos, mientras se da la gran racha de "puntos", insisten obstinadamente con sus posturas en "banca" como si ese paño fuera el único con el cual se puede ganar; mientras el "sabot" va rotando, el jugador en posesión del mismo en ese instante, ya no aparece eufórico como en la serie de "banca"; no solamente ya no tiene confianza ni fe en que tirará una "banca", sino que algunos efectúan una postura pequeña en ese paño y una mucho mayor en "punto" por no querer "pasar" y responder así a la tradición de bancar; y si alguien se juega entero haciendo "fuerza" para cortar la racha, es visto por los demás con displicencia, dirías hasta con casinesca comprensión (pero quien pretenda cortar una racha de "banca" jugando a "punto", es terriblemente odiado y fusilado con las miradas); la alegría y entusiasmo general reinantes en la gran serie de "bancas", es reemplazada por una especie de asombro y decepción colectiva (salvo quienes siguen apostando a "punto" aunque en pequeños montos); la mesa normalmente no está rodeada ahora por esa cantidad grande de público que sigue la racha de "bancas"; así como el capital de la Banca a veces debe ser repuesto frente a una serie de "bancas" extensa y de posturas fuertes, nunca se ve reponer ese capital en una igualmente extensa serie de "puntos", lo que corrobora ampliamente todo lo manifestado.

De ahí es que afirmábamos más arriba que, si bien puede parecer que las rachas de "banca" se producen con más frecuencia que las rachas de "punto", ello no es así. Ocurre que por el clima y las circunstancias descriptas que rodean a cada caso y que forman parte de la psicología del jugador, las grandes series de "bancas" se tornan más visibles, mas evidentes ante los ojos del observador no avisado, mientras que las series de "punto" pueden pasar hasta desapercibidas. Algo similar hemos comentado en el punto 59 al referirnos al Juego de 30 y 40. Finalmente, no dejan de ser ilusiones ópticas que tienen su explicación.

95.- CON CINCO, ¿SE DEBE PLANTAR O PEDIR?

Un problema que preocupa a muchos Jugadores de punto y banca, es la duda acerca de si se debe o no pedir con el puntaje optativo de cinco. Hay algunos que proclaman:

"Yo nunca pido con cinco". En cambio, otros aseguran: "Yo siempre pido con cinco". Y por último, los indefinidos dicen: "Según, yo a veces pido y a veces planto". (129) ¿Pedir o no pedir? un dilema casi tan torturante como el "to be or not to be" de Hamlet. Entendemos que este problema tiene fácil solución. Para ello, hay que considerar el caco en tres formas distintas, a saber: por probabilidades matemáticas, por reglas de sorteo y por lógica natural. Examinemos las tres...

Por probabilidad matemáticas! De acuerdo con el cálculo de las probabilidades, pueda afirmarse que el se pide teniendo cinco, hay cuatro cartas para mejorar el puntaje; ellas son el 1, 2, 3 y 4. Pero hay cinco cartas para desmejorarlo: ellas son el 5, 6, 7, 8 y 9. Las cartas restantes (10, J, Q y K) mantienen el puntaje primitivo

En resumen: al pedir el tercer naipe existen dos posibilidades que estabilizan el puntaje inicial, cinco posibilidades que lo disminuyen y únicamente cuatro que lo aumentan. Consecuentemente, no a» debe pedir con cinco. ,

Naturalmente que hay momentos en los que el podido de la tercer carta, favorece al punto. Pero este desenlace feliz acaba aconsejado únicamente por la percepción extra-sensorial o clarividencia del que pide, factores estos muy personales e imposibles de discutir ni de traducir a regla alguna. Además, campo vedado para la mayoría de los concurrentes a las mesas de punto y banca.

Concretamente se deduce que, habiendo cuatro posibilidades: favorables contra cinco desfavorables, con el puntaje optativo de cinco conviene plantar. Lo demás esta en el terreno de la adivinación.

Por reglas de carteo: Matemáticamente se han obtenido porcentajes bastante exactos, surgidos del estudio de todos los casos posibles que el reglamento de carteo establece. El resumen de tan prolongado y minucioso estudio, es el siguiente!

PLANTANDO

56,34 % a favor de "banca"
37,33 % a favor de "punto"
6,33 % de empate
Diferencia a favor de "banca": 19,01 %

PIDIENDO

54,98 % a favor de "banca"
34,57 % a favor de "punto"
10,45 % de empate
Diferencia a favor de "banca": 20,41 %

Si plantando se concede a favor de "banca" un 19,01 % y pidiendo un 20,41 % surge - claramente - que conviene concederle las menores oportunidades. Por lo tanto, el "punto" debe plantar cuando tiene cinco, sin que esto signifique, necesariamente, que plantando se ganará

Por lógica natural: El casino procura siempre obtener la mayor utilidad propia y no la de los jugadores. En una mesa de punto y banca es dable observar muy a menudo, que el mismo empleado-pagador es quien debe dar vuelta las dos cartas correspondientes al "punto". ¿Y ello por qué ocurre? La explicación es muy simple; no hay apuestas

efectuadas en el paño de "punto", y las pocas que pudiere haber corresponden a juradores de pie. En estos casos puede observarse que, generalmente, la mayoría de las posturas se encuentran en el paño de "banca"; a veces, cubriéndolo totalmente.

(130) Cuando el parador da vuelta las dos cartas del "punto" en el centro del paño y el puntaje obtenido es cualquiera menos cinco, el pase se resolverá de acuerdo a las reales de carteo, siendo indistinto - en este caso - que las cartas las de vuelta el pagador o un Jurador cualquiera. Pero cuando el pagador, al dar vuelta las dos cartas, obtiene cinco, anuncia de viva voz "No cinco!" para el "punto", lo que - como todos sabemos - equivale a plantar; y planta siempre, porque de esta manera tiene - al menos teóricamente - la mayor probabilidad de que gane el "punto".

Y si el pase se resuelve ganando efectivamente el "punto", el casi no debe pagar ninguna o muy pocas posturas efectuadas en ese paño. En cambio, el grueso de las apuestas - realizadas en "banca" y normalmente numerosas han resultado perdedoras. Como se ha visto y demostrado - en tres formas distintas -, siempre es conveniente plantar con cinco.

Hasta aquí los aspectos más importantes del Juego de punto y banca. El aficionado poco conocedor de éste, no debe preocuparse demasiado al principio encuentra alguna pequeña dificultad en su aprendizaje. Mucho más rápidamente de lo que imagina, sabrá su desarrollo a la perfección; sólo es necesario un poco de observación y deseos de aprender.

CAPITULO XI - ELECCIÓN DEL JUGADOR BÁSICO-

"El contagio de los prejuicios hace creer muchas veces en la dificultad de las cosas que no tienen nada de difíciles" (Pió Baroja)

96.- TECNICISMO A SEGUIR

En cuanto a su tecnicismo, el Método del Ritmo tiene dos aspectos fundamentales:

- a) La elección del jugador básico.
- b) La técnica de actuación, o sea, la ordenación sistemática del fichaje que se deberá emplear en cada caso particular.

Para una acertada elección del Jugador básico, es necesario clasificar a todos los Jugadores en dos grandes grupos, netamente definidos y antagónicos desde el punto de vista del presente método.

- 1) El primer grupo lo constituyen los jugadores positivos, o sea, los convenientes para las actuaciones subsiguientes.
- 2) El segundo grupo lo constituyen los jugadores negativos, o sea, los que no son convenientes para tenerlos en cuenta en las actuaciones con este método.

97. CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA ELECCIÓN DEL JUGADOR BÁSICO

Ya hemos explicado en el último párrafo del punto 81 que la denominada "mala o buena suerte" de un Jugador en el casino en, simplemente, el producto de la menor o mayor coincidencia de su permanencia personal con la permanencia maquina de la meca de juego. Luego, en el punto 84, dejamos que la esencia del Método del Ritmo se basa, precisamente, en la captación de esta discordancia o sincronización, respectivamente.

Por lo tanto, se deduce fácilmente - y también se dijo en el punto 85, penúltimo párrafo que esa concordancia o no entre ambas permanencias, tiene una gama extensa de variantes. Depende, en última instancia, de cada persona o Jugador. De ahí que el grupo de los positivos, o sea, los jugadores convenientes como base para desarrollar las actuaciones, es también numeroso. Pero, en la práctica, algunos con mucho más interesantes y convenientes que otros.

El perfecto experimentador del Método del Ritmo debe estar muy familiarizado con ellos para poder ser capaz de detectarlos, y jugar, en pocos minutos - y a veces de una sola ojeada - deducir y aplicar con rapidez la correspondiente técnica de actuación. En algunos casos, la ubicación del Jugador básico se produce instantánea e

imprevistamente y, por ende, las decisiones o intervenciones consiguientes deben tomarse y efectuarse (132) con mucha agilidad.

Todos los procesos mentales de captación, deducción, decisión y actuación deben ser prácticamente automáticos. A la menor duda en cualquier sentido, es preferible abstenerse antes que actuar en un caso con Tuso que represento algún interrogante o incertidumbre. Es mejor dedicar un largo rato a la elección del jugador básico, para encontrar casos nítidamente claros y actuar con seguridad, sin vacilaciones y con resultados positivos en vez de precipitarse en casos dudosos.

Estos Últimos, crean hábitos y principios viciosos conducen a un estado psicológico Irritante, muy peligroso para el experimentador de este método. Además, los continuos altibajos de ganancias y pérdidas con los caeos dudosos, pueden - a la menor precipitación o error de apreciación ocasionar resultados negativos. El ideal del ejecutante es actuar lo menos posible, para conducir la intervención iniciada con la máxima perfección posible y obtener así, una cadena interrumpida de constantes y exitosas actuaciones.

Es muy recomendable que el que se inicia en esto, se ejercite antes - durante un tiempo prudente y sin jugar - en la observación y apreciación de los jugadores básicos. Luego, en las primeras actuaciones reales, es conveniente emplear el fichaje mínimo posible para ir adquiriendo paulatinamente la práctica, habilidad y aplomo necesarios y transformarse así, en el transcurso de muchas actuaciones, en un perfecto ejecutor del método. Cuando uno se considera ya muy práctico en el mismo, sólo entonces es aconsejable establecer como principio el empleo de un fichaje alto, tratante de realizar pocas pero técnicamente seguras e impecables actuaciones diarias.

Entablón convencidos de que el novicio en la aplicación del Método del Ritmo, tendrá al principio pequeños fracasos y desaciertos. Es lógico y humano que esto sea así. Nadie nace perfecto en nada, y hasta los más grandes maestros en otras actividades humanas, también han tenido BUS reveses en los principios de su carrera. El trabajo del constante ganador en los juegos denominados de azar, es difícil y complicado. Y • por tal motivo - sin temor de caer en redundancia - repetimos: es muy beneficioso realizar, al principio, observaciones teóricas sin jugar, tratando de adquirir el "ojo clínico" en forma lenta para después llevar a cabo las primeras actuaciones reales con el fichaje mínimo.

Así, llegando a dominar al Método del Ritmo, tendrá el lector en sus manos un sistema de juego de incalculable valor, con ganancias seguras y constantes y un rendimiento muy superior al que - teóricamente - pudo haber obtenido en cualquier método de Juego mecánico. Si bien es cierto que no hay creación humana perfecta, el Método del Ritmo - en lo que se refiere a las ganancias infalibles - está más cerca de este ideal que cualquier otro sistema.

Hechas estas salvedades, véanos a continuación los Jugadores básicos más interesantes y convenientes para tenerlos en cuenta en las actuaciones.

98.- EL PERDEDOR FULMINANTE DE PÉRDIDAS EXTRAORDINARIAS

Seguramente, estos Jugadores son los más conocidos por el lector. (133) A esta categoría pertenece a los que, en un momento dado, soportan terribles pérdidas, visibles casi a primera vista por el observador. Prácticamente, sus fichas apostadas son continuamente barridas por la pala como si fueran tiradas a un pozo sin fondo. Generalmente pierden cinco o seis golpes seguidos para ganar uno o dos y volver nuevamente a una serie grande de pérdidas. Es frecuente encontrar en este grupo a jugadores que pierden siete, ocho y más golpes seguidos.

Normalmente, los Jugadores de esta categoría han tenido mala suerte en todas sus actuaciones anteriores del día. Sus pérdidas han sido suave mente constantes, pero no muy visibles para el observador hasta el momento de producirse el crítico momento culminante en que ellos pierden en "" forma llamativamente manifiesta. Durante este corto tiempo de crisis sus pérdidas son continuas, terribles y totales. Prácticamente se están quemando en 15 ó 20 panes de punto y banca. Es una categoría muy conocida por todos los empleados y concurrentes de cualquier casino

Aparte de sus pérdidas materiales continuas, denotan exteriormente síntomas inequívocos de un estado de gran tensión. Esto se traduce en ademanes nerviosos, el semblante alterado y de un tono pronunciadamente colorado con una, a veces, copiosa transpiración en la frente. Muy a menudo, su gran tensión nerviosa estalla en expresiones, lamentos y quejas verbales en alta voz sobre su mala suerte, y acompañadas - frecuentemente - de imprecaciones no plausibles, pero humanamente comprensibles y perdonables.

Hay que comprender que los jugadores que accidentalmente se encuentran en esta categoría, están en un difícil trance de crisis, comparable a un estado de coma y a un paso de distancia del colapso financiero total. En realidad, para ellos, en esos momentos se está desarrollando una pequeña tragedia y a veces algo más. Sinceramente, creemos que el comportamiento de cualquier ser humano en un trance semejante, sería semejantemente igual. Es una situación desde todo punto de vista respetable

El cigarrillo encendido en éstas circunstancias es casi inmediatamente olvidado, tirado o apagado. Los gestos nerviosos son acompañados de acciones y posturas muy rápidas, como si el Jugador temiera perder un pase sin poder jugarlo. Muy a menudo, efectúa sus apuestas sin darse cuenta de que el empleado no ha terminado aún de pagar las posturas del pase anterior. La nerviosa rapidez de sus acciones y pérdidas, es comparable a una pistola de repetición que, tras una corta y fulminante tarea, queda descargada sin haber acertado un solo tiro. Los casi constantes pedidos de fichas y cambio, completan - por así decirlo - la "hoja clínica" del Jugador que, accidentalmente y por fuerza de su asincronización rítmica, se encuentra en esta categoría.

El reconocimiento del mismo es muy fácil y no presenta dificultad alguna al observador, ya que casi "salta a la vista". Caminando en misión de observación de una mesa de Juego a otra o parado frente a una sola mesa (según la táctica de actuación que uno haya adoptado y de la cual hablaremos más adelante), no habrá inconveniente alguno de localización.

Si el jugador observado reúne las tres cuartas partes de las condiciones y síntomas mencionados, no hay duda de que el lector se encuentra en presencia del perdedor fulminante de pérdidas extraordinarias. Lo único que corresponde en estos casos es observar la situación y jugar en contra de acuerdo a las reglas indicadas en el capítulo siguiente. Esta ⁽¹³⁴⁾ categoría es excelente para el actuante con este método y sus posibilidades de ganancia son inmejorables.

99.- EL JUGADOR DE PERDIDAS CONSTANTES

En líneas generales, este jugador se asemeja al perdedor fulminante. Sus series de pérdidas también son largas, pero sin llegar a la amplitud y extremo de la racha negativa de aquél. Sus series de ganancias se reducen de uno a tres y, accidentalmente, a cuatro golpes consecutivos.

Este es el típico jugador de pronunciada mala suerte que pierde con regularidad constante. Realiza un par de apuestas con ganancia y pierde rítmicamente tres o cuatro a continuación. Acierta cuando apuesta poco y pierde cuando la postura es de monto más elevado. A diferencia del perdedor fulminante, no se "quena" en 15 ó 20 pases sucesivos pero, en cambio "patina" con normalidad continua.

Sus síntomas fisiológicos son parecidos a los del perdedor fulminante: una manifiesta tensión nerviosa con fisonomía alterada. Pero, a diferencia de aquél, el jugador de esta categoría es más comunicativo con sus circunstanciales vecinos de mesa, para quienes no es ningún misterio que él tiene una muy mala suerte. Y es lógico que esto sea así. Los desaciertos del perdedor fulminante le tocan algo desprevenido, arrancándole una maldición de sorpresa; mientras que las constantes pérdidas del jugador de este grupo constituyen ya "una costumbre" desde hace un largo rato, lo que le permite comentarlas con algo más de tranquilidad.

Contrariamente al fulminante, el jugador de pérdidas constantes cambia a veces de mesa de Juego. Se levanta para probar suerte en alguna otra pero, generalmente, vuelve de nuevo a la mesa abandonada. También pide con frecuencia fichas y cambio ya que el monto de sus pérdidas aumenta en forma acumulativa; al final de la jornada, este jugador ha dejadlo en el casino una pequeña fortuna. A cargo del experimentador de este método, está la tarea de tratar de rescatar la mayor cantidad posible de este capital irremisiblemente perdido en la insaciable voracidad de la Banca.

Implícitamente es un jugador que, en el momento menos esperado, puede transformarse en un perdedor fulminante. Su reconocimiento tampoco presenta dificultades, aunque requiere un poco más de observación previa. Los requisitos que debe reunir para entrar en esta categoría son:

- a) Frecuentes pedidos de fichas y cambio;
- b) Sus series de pérdidas deben ser más largas que sus series de ganancias;
- c) Las pérdidas observadas deben ir acumulativamente en aumento, no obstante algunas ganancias intermedias;
- d) Sus pérdidas deben ser frecuentes, apreciables y fácilmente constatables;
- e) Las manifestaciones verbales sobre su mala suerte,
- f) El estado físico general debe denotar una estimable tensión nerviosa.

(135) Cuando la sintomatología es clara y evidente, este Jugador es otra de las posibilidades muy interesantes para el experimentador de este método.

100.- EL JUGADOR "LIQUIDADO" DE DISPONIBILIDADES FINANCIERAS LIMITADAS

. A esta categoría pertenecen los Jugadores que ya han perdido la mayor parte de su capital disponible para esa noche o, muy a menudo, el íntegro destinado al Juego. Físicamente todavía se encuentran en el casino - no, pero en espíritu ya están en el hotel haciendo las valijas, o en la estación del ferrocarril o terminal de ómnibus para emprender la amarga retirada.

Sin embargo, al Jugador de este grupo casi siempre le queda una pequeña suma de "resto" para realizar las últimas y desesperadas tentativas de reivindicación. Se lo reconoce, en especial, porque generalmente recuenta su dinero - con disimulo - por debajo de la mesa de Juego. Automáticamente, con ese recuento, este jugador calcula los gastos de hotel, transporte, etc.; mentalmente efectúa las elementales sumas y restas para extraer luego, resueltamente, los últimos billetes disponibles para el juego y cambiarlos en fichas de la postrer esperanza.

Recónditamente, el jugador "liquidado" se ilusiona, con la recuperación total de su pérdida. Más todavía: sueña con el resarcimiento y la ganancia que - por desgracia - muy, pero muy rara vez se produce en situaciones semejantes. En realidad, su actuación siguiente será el principio del fin de su infortunio. Casi siempre, el Jugador en este trance no se salva y muy pronto sus últimos pesos desaparecerán en el torrente multicolor de las fichas ganadas por la Banca.

Esta es una categoría no tan fácil de constatar; no obstante, -se presenta con bastante asiduidad. Para el ejecutor del método que localiza un caso de jugador "liquidado", éste resulta de ganancias casi absolutamente seguras en la inmensa mayoría de las veces.

101.- EL JUGADOR "GROGOY" DE PERDIDAS TOTALES

A esta categoría pertenece el Jugador desafortunado que ha estado bastante tiempo tras una mesa de punto y banca, con resultados muy ingratos y que, al final, la abandona violentamente. En etapas más o menos "prolongadas, este jugador pasó sucesivamente por todas las fases negativas del Juego. Comenzó siendo un jugador neutro para transformarse en Jugador de pérdidas constantes; tuvo sus momentos de perdedor fulminante para entrar finalmente en la categoría de Jugador "liquidado", y culminó su carrera con la derrota y pérdidas totales con algunas fichas sobrantes de la catástrofe. Escombros y cenizas del respetable capital inicial.

Ha sostenido una lucha titánica y adversa contra la implacable Banca. Física y síquicamente agotado, es comparable al modesto boxeador aficionado de peso pluma

que ha sostenido un rudo combate, con recios castigos, contra el campeón del mundo de peso pesado. Arrojado enérgicamente contra las cuerdas, se levanta por fin con la bronca del mundo de la mesa de Juego, completamente "groggy" y casi consciente de que él "ya no ⁽¹³⁶⁾ tiene nada que hacer". Mentalmente desorientado y embotado, físicamente agotado y con los nervios destrozados en máxima tensión. Algunos hasta adquieren un convulsivo encogimiento de hombros, contorsiones musculares del brazo o ciertos tics faciales, todos de origen nervioso.

Al levantarse de la Besa, el jugador de esta categoría se queda parado con una pequeña indecisión que dura... un segundo! Sus pasos siguientes son muy rápidos; sus ligeros y rígidos movimientos de cabeza y cuerpo son parecidos a los de un autómatas o títere accionado por hilos invisibles. Aguijoneado por las infinitas banderillas clavadas en su billetera, inicia - con las pocas fichas sobrantes - una ciega, furiosa e inconsciente acción en apresurados y últimos embates contra su pésima suerte.

Se detiene ante la primera asesa de juego que se le presenta. Mira el cartón de algún jugador sentado por simple rutina y sin ver práctica, mente nada, porque todas las mesas con todos sus cartones le resultan enormes muletas de lides taurinas, nebulosamente flotantes y de un irritante color rojizo. Arremete y apuesta por inercia, sin razonamiento alguno. Al perder, dirige sus pasos velozmente hacia la otra mesa más cercana; de nuevo mira el cartón - y a veces ni siquiera esto - y tira su ficha sobre el tapete. Pierde otra vez y sigue "la corrida" hasta que la palma de su mano vacía, le llama a la dolorosa- realidad: Esto, ya no va más!

Es rarísimo el Jugador que se salva en esta situación; normalmente la Banca lo "remata" en un abrir y cerrar de ojos. Con pocas excepciones, sus pérdidas en estos casos son consecutivas y fulminantes. La localización de esta categoría casi siempre representa firmes ganancias para el ejecutante del método. El único inconveniente consiste, a veces, en la dificultad de poder seguir al Jugador en todas sus desenfrenadas correrías y tribulaciones por las diferentes mesas de juego.

102.- EL JUGADOR AFORTUNADO DE GANANCIAS CONSTANTES

A esta categoría pertenece el jugador que perceptiblemente está acertando la mayoría de sus posturas. En su permanencia aritmética de actuaciones, obtiene aciertos en series de cuatro, cinco o más consecutivos. Generalmente, pierde una postura para ganar a continuaciones varias. Sus series de pérdidas no pasan de dos o tres.

Naturalmente, su fisonomía es diametralmente opuesta a la del perdedor fulminante. Su semblante es una expresión cabal de radiante alegría y su reconocimiento, tampoco ofrece dificultades al observador. Sin embargo, dentro de esta categoría existen ganadores a los que se les podría denominar como "ganadores silenciosos". Concretan utilidades efectivas sin denotar exteriormente los característicos síntomas fisiológicos de esta categoría. Requieren un poco más de observación, pero no pasarán desapercibidos al experimentador practicante del método.

103.- CONSIDERACIONES FINALES SOBRE LAS CATEGORÍAS POSITIVAS

Las cinco categorías enunciadas precedentemente son las principales ⁽¹³⁷⁾ que el lector puede tener en cuenta. No son las únicas ya que el espectro es amplio, pero tampoco es necesario ni conveniente considerarlas a todas ya que algunas presentan poco atractivo para el actuante.

Decía Shakespeare que "en los negocios humanos hay un flujo que, si se tema en el punto de pleamar, conduce a la fortuna". las palabras del inmortal dramaturgo inglés, sin perjuicio de que ratifican - una vez más - la teoría del ritmo, sintetizan lo esencial de nuestro método y aquello que el lector debe buscar para sus actuaciones: el punto de tendencia hacia la florada pleamar de cualquier jugador para hacer sus posturas en pro o a favor de éste, o el de la bajamar para efectuarlas en forma contraria.

Esto es lo importante y lo que realmente interesa. Y .para ello, las categorías mencionadas alcanzan perfectamente para la captación del jugador básico positivo. Esta captación se realiza teniendo en cuenta la fisonomía del observado, que debe denotar los síntomas descriptos; y éstos son - simplemente - el efecto de una causa: su discordancia o concordancia rítmica. En este sentido, el experimentador debe ser muy práctico y capaz de efectuar, de un solo vistazo, la correspondiente clasificación. La única manera de conseguir la perfección en esto, es un ensayo intenso, aun a riesgo de perder algo al principio como una contribución o paga por el aprendizaje.

Una vez fisonómicamente constatado y clasificado el jugador observado en la categoría respectiva, se debe ver un poco la forma y el resultado de sus posturas, las que - naturalmente - deben confirmar las comprobaciones fisonómicas. Verificada la coincidencia de ambos factores, se iniciará inmediatamente y sin vacilaciones la actuación con la correspondiente técnica. Todo lo dicho debe llevarse a cabo casi automáticamente sin olvidar nunca que "cinco minutos antes o cinco minutos después", tienen una decisiva importancia en la práctica de este método.

104.- CLASIFICACIÓN GENÉRICA DEL JUGADOR BÁSICO NEGATIVO

Tan importante como el conocimiento de las categorías positivas para derivar de éstas ganancias constantes, también es el conocimiento y la constatación de las categorías negativas para evitar las pérdidas que éstas pueden ocasionar al experimentador.

Las más destacables para tener en cuenta a los efectos de su eliminación, son cinco, a saber:

- a) Los jugadores de posturas espaciadas
Son los que realizan sus posturas de vez en cuando. Hacen una apuesta y se quedan luego a la espera sin jugar, dos, tres o más pases subsiguientes. Hacen perder inútilmente mucho tiempo y, por otra parte, debido a su juego espaciado

no llegan a estar en el estado de ánimo ideal y conveniente para el observador. En resumen, es una categoría netamente desfavorable.

b) Los jugadores vacilantes de apuestas realizadas a último momento
A esta categoría pertenecen los jugadores que tienen la mala costumbre de efectuar su juego a último momento. Casi sobre el filo del "no va mas ⁽¹³⁸⁾ y, a veces, también después. Inducen al activante del método a una permanente observación nerviosa y a acciones apuradas también de último momento. Y esto influye sobre el experimentador haciéndole perder el aplomo y la tranquilidad, lo que de ninguna manera resulta positivo ni aconsejable.

c) Los jugadores indecisos
Son los que una vez hecha su postura, frecuentemente cambian de opinión y luego la retiran del todo o la colocan sobre la chance contraria, casi siempre a último momento. Tanto en un caso como en el otro, obligan al actuante a hacer lo mismo o - peor todavía - a dejar la postura sin poder cambiarla por falta material de tiempo. También las jugadas del observador - en pro o en contra de las del observado - pueden quedar así fácilmente en evidencia, lo que por obvias razones es conveniente evitar.

Esta categoría se presenta con mayor asiduidad en los asientos N° 1 y 8 de las mesas de juego, precisamente por tener al alcance de su mano los paños correspondientes a ambas chances, lo que evita la intervención del empleado-pagador. En síntesis: estos jugadores tampoco deben tenerse en cuenta.

d) Los jugadores denominados como "banqueros" o "punteros"
A esta categoría pertenecen los jugadores que, prácticamente duran toda su actuación en la mesa, realizan sus posturas siempre sobre un mismo paño; es decir, Juegan permanentemente a "banca" o a "punto".

Si eventualmente en el "sabot" de que se trate hubo una acentuada preponderancia de la chance sobre la que dicho jugador efectúa sus posturas, saldrá ganancioso. A la Inversa, si la superioridad corresponde a la chance contraria, verán esfumarse parte o todo su capital. No es una categoría conveniente ya que nos lleva a practicar - obligadamente - Idéntica modalidad de juego.

e) Las mujeres en general
Como regla genérica, las señoras constituyen una categoría negativa para el experimentador. Y en este grupo, especialmente las señoras cuya edad sobrepasa los cincuenta años. Nos parece muy razonable que las mujeres se diviertan Jugando tras una mesa de punto y banca; pero, para el Método del Ritmo, las mismas - como base de observaciones - casi carecen de valor.

Generalmente, las damas son de espíritu muy conservador y realizan el Juego espaciado mencionado en el inciso a). Una mujer, con igual capital que un hombre, puede estar tres veces más tiempo que éste tras una mesa de juego. Parecería como que su Innata condición de buscadoras de pichinchas en las tiendas, se conserva en parte en el juego. Al perder algunas posturas, se "achican" dejando - a veces - pasar varios pases sin Jugar. Esto, naturalmente,

no es beneficioso para el observador que, como norma, debe preferir a jugadores de apuestas constantes.

Además, la mujer guarda mucho más su compostura, su figura, su prestancia... Puede estar perdiendo sumas importantes sin que su aspecto fisonómico se altere mayormente. Disimula mucho mejor que el hombre, aunque la "procesión marche por dentro". De tal forma, la localización a simple vista de la mujer jugadora en franca y abierta pérdida, se torna ⁽¹³⁹⁾ algo más difícil y requiere una observación más prolongada.

Siendo el hombre jugador más impulsivo y espontáneo, la detección en base a su aspecto fisonómico se hace más fácil y, por ende, más rápidamente. El hombre no vacila en lamentarse, gesticular, golpear la mesa y, a menudo, hasta insultar a su mala suerte. La mujer, lógicamente, se abstiene de tales actitudes y conserva "la línea".

Por supuesto que existen excepciones, y algunas con exteriorizaciones de extroversión más acentuadas todavía que en un hombre. Pero, en su gran mayoría, las demás constituyen una categoría negativa para el actuante.

105- LOS JUGADORES DE SISTEMAS

Un párrafo aparte merecen los jugadores de sistemas y martingalas. Digamos en primer lugar que, como regla de primordial importancia, en la práctica del Método del Ritmo hay que considerar únicamente a los Jugadores que efectúan sus apuestas sobre la base de su suerte personal, sin desarrollar ningún sistema de juego en particular. Viendo la permanencia de la mesa y comparándola con la actuación del observado, es fácil verificar si éste realiza su juego con algún método o si lo hace simplemente por intuición.

Sin embargo, siendo coherentes con lo expuesto en los puntos 81, 62 y 84, debemos agregar que los jugadores de sistemas o ciertas modalidades de Juego, no conforman una categoría totalmente negativa. Ellos, al Igual que los apostadores intuitivos, tienen también sus "buenas y malas rachas". Como siempre, esto depende de la momentánea afinidad o no, de sus permanencias personales con la permanencia maquina.

Naturalmente, si la intervención del experimentador se concreta en "cualquier" momento, resulta que prácticamente se está jugando en pro o en contra de un determinado método de juego. Evidentemente, no es esa la finalidad perseguida. Pero si se actúa en los lapsos nítidamente visibles y pronunciados de la figurada "pleamar" o "bajamar" (léase desvíos) de ese sistema o forma de juego, el resultado práctico será el mismo que si la actuación se realiza con un jugador intuitivo o por palpitio.

Hecha esta forzosa aclaración, veremos seguidamente las principales Categorías de jugadores de punto y banca que emplean sistemas o modalidades de Juego, a fin de que el lector en su conocimiento unido a una detenida observación, pueda captar con mayor facilidad los momentos ideales de actuación.

1) Los jugadores conocidos como "seguidores de la bola"

A esta categoría pertenecen los jugadores que, como norma, siempre apuestan a la chance que salió. Al darse, por ejemplo, "banca", ellos automáticamente apuestan a "banca", o a "punto" si el pase anterior resultó "punto". En otras palabras, buscan la repetición de lo que salió, cuanto más extensa mejor.

Si el experimentador actúa en cualquier momento que no sea el adecuado, en realidad - de reflejo - no jugaría otra cosa que en contra del cartón, o sea, de lo que se está dando en la mesa. Y eso. Justamente, no es lo que interesa. (140)

2) Los jugadores que siguen el "espíritu de la talla" '

Son los que tratan de adivinar o seguir las diferentes manifestaciones momentáneas del juego. Apuestan al zig-zag cuando éste empieza a perfilarse, o "siguen la bola" (o pase) cuando les parece que todo es favorable a esta tendencia. En otros momentos juegan al dos y dos, cuatro y uno, al abanico de las series o cualquier otra modalidad propia del "espíritu de la talla".

3) Los jugadores de "párolis" constantes

Son los que permanentemente tratan de realizar párolis (A mayor abundamiento, véase el punto 19)- Es una variante de los que "siguen la bola" ya que buscan la repetición de dos o más pases. Generalmente lo hacen sobre el paño de "punto" y son jugadores de recursos modestos que, con poca inversión, tratan de ganar mucho. En otros casos son los que ya han perdido la mayor parte de su capital, tratando de facilitar su recuperación con párolis»

Existen también jugadores que efectúan progresiones o párolis accidentales. Algunos se impacientan por la aburrida monotonía del juego equilibrado con pequeñas ganancias o pérdidas; entonces, intentan aumentar las insignificantes utilidades o recuperar los pequeños quebrantos, con esporádicas progresiones o párolis. Otros, en presencia de algún zig-zag más o menos llamativo, utilizan el párolis para obtener prontamente ganancias mayores. Pero, en estos casos, queda entendido que los párolis son efectuados aisladamente y no CODO sistema de juego constan-

4) Los jugadores de sistemas propiamente dichos

A esta (grupo pertenecen los jugadores que practican sistemas de juego como "l'avant derniere", "tiers et tout" o cualquier otro de carácter mecánico, que suponemos el lector conoce perfectamente bien. '

106- CONSIDERACIONES FINALES SOBRE CATEGORÍAS POSITIVAS Y NEGATIVAS

Las cinco categorías negativas citadas en el punto 104, son las principales de las que el practicante del método debe apartarse resueltamente. Tratar de captar a cualquiera de ellas - salvo las pocas excepciones - tarde o temprano conducirá a pérdidas inevitables de tiempo o de dinero.

Descalificando a estas cinco categorías, el campo de las observa-clones quedará muy limitado y, por consiguiente, las posibles actuaciones no serán muy frecuentes. Esto de

ninguna manera debe inquietar al activante de este procedimiento de juego. El principio del Método del Ritmo - y lo repetimos una vez más - consiste en pocas pero precisas y exitosas actuaciones diarias, con el fichaje más alto posible. Muy a menudo, tres o cuatro intervenciones globales son suficientes para obtener una utilidad más que interesante y razonable.

Debe tenerse también muy en cuenta que todas las categorías mencionadas, las negativas y muy especialmente las positivas, son constantemente fluctuantes. De esta manera, un perdedor fulminante con facilidad se transforma en un Jugador "liquidado" y éste en uno "groggy"; de la ⁽¹⁴¹⁾ misma forma, un Jugador de pérdidas constantes pasa a ser neutro - es decir, parejo en sus aciertos y desaciertos - para después constituirse en un providencial ganador. Un Jugador neutro puede virar a cualquier otra categoría, etc.

Asimismo, cualquier grupo positivo puede transmutarse en negativo. En este caso, es conveniente abandonarlo totalmente. Si ha habido una simple constatación o una observación sin actuación, o una intervención con algunas fichas ganadas con alguien que de positivo ha variado a negativo, poco cuesta dejarlo del todo.

En el supuesto de que esto no fuera así, y que la actuación haya ocasionado algunas fichas de pérdida, también conviene liquidar y abandonar el caso lo más pronto posible. Es mejor dejar un asunto de esta índole con poca pérdida, que seguirlo con perspectivas de pérdidas mayores. Resulta más productivo emplear el tiempo en la captación de otro caso positivo, que seguir observando o actuando con uno que - teóricamente - es negativo.

Para finalizar, hemos de recomendar - nuevamente - que el lector haga personalmente la comprobación de cuanto aquí se dice y la correspondiente práctica, con la cual irá adquiriendo la rapidez de percepción indispensable para materializar los conocimientos que vaya asimilando, hasta poder así decidir las Jugadas casi instintivamente. Y cuantos más ensayos se hagan, más se podrá verificar la exactitud de cuanto se ha dicho hasta ahora y se dirá en el resto de esta obra. Como que no puede ser menos, ya que no cabe la posibilidad de que el azar se produzca, respecto del Jugador, de distinta manera.

142 OJA BLANCA

CAPITULO XII - TÉCNICA DE LAS ACTUACIONES

"Hasta lo más difícil puede ser rápidamente hecho. Solamente lo imposible exige un poco más de tiempo" (Guillermina de Nassau, reina de Holanda)

107.- CONSIDERACIONES GENERALES

En el Método del Ritmo las actuaciones pueden ser llevadas a cabo de pie o sentados, aunque lo más recomendable es el primer temperamento. Nuestra experiencia personal indica que, al menos en la etapa de observación, la captación se realiza con mayor objetividad estando parados. La diferencia y eventual comparación es la siguiente: parados, es COMO ver la representación de una obra de teatro desde la platea; sentados, es verla desde el mismo escenario. Quiérase o no, en una situación somos espectadores, y en la otra nos sentíamos casi integrantes del elenco; y por estar tan cerca de los actores, pueden pasar desapercibidos ciertos detalles individuales o del conjunto.

Además, en tren de observación, el permanecer largo rato sentados sin efectuar postura alguna, puede acarrear al actuante una sensación molesta que es necesario evitar. Encima, al tocarle tirar el "sabot", forzosamente debe "pasar" por una razón fácilmente comprensible: su misión es especular y no Jugar. Desde ya que el "pasar" no trae ningún problema; pero el hacerlo y no hacer apuesta de ningún tipo durante un lapso prolongado, hace que el experimentador sea blanco de las miradas y la atención de los circunstantes. Y ello no es adecuado para su estado emocional, ya que su actuación - en lo posible - debe pasar casi inadvertida.

Sin embargo, no es conveniente actuar de pie durante un tiempo muy extenso para no llegar a sentirse físicamente cansado, lo que - de reflejo - puede influir sobre el ánimo del actuante. Entonces, si casualmente se desocupara un asiento y nuestra intervención en la mesa es inminente o ya ha sido iniciada, podemos sentarnos durante unos minutos para descansar un poco. En una palabra, dado que las situaciones y circunstancias son sumamente variables, sugerimos que el lector adopte el criterio de actuar de pie o sentado, según se presenten las mismas.

Lo importante es que el ejecutor de este método debe estar siempre como un buen deportista: en inmejorables condiciones físicas y mentales. De tal forma, que en el terreno de las actuaciones es absolutamente imprescindible que esté completamente libre de cualquier inquietud espiritual; libre de la ansiedad y de la necesidad de tener que realizar grandes y urgentes ganancias; libre de todos los apresuramientos e impacencias de querer plasmar intervenciones rápidas y frecuentes. Insensible, sereno e imperturbable frente a la Banca y frente a "sus casos ideales".

Las actuaciones no deben producirle alteración ni hacer mella en su estado anímico, tanto en las ganancias como en las pérdidas. La tensión nerviosa y cualquier presión psicológica, son los peores consejeros en la (144) práctica de este método. Lo único que al lector le debe preocupar, es si las intervenciones han sido técnicamente aconsejables y

correctamente ejecutadas. Una constante autocrítica al respecto resulta muy recomendable.

En lo demás, su mano no debe temblar poniendo, cobrando, perdiendo o ganando. Un cirujano de canos temblorosas es un operador peligroso; y el operador de este método con tensión nerviosa, producirá resultados desastrosos. La absoluta impasibilidad en el curso de las actuaciones, es una condición temperamental Innata o fruto de un prolongado y sistemático entrenamiento especial.

Si el experimentador, después de algún tiempo prudencial de intensa práctica, no vislumbra en su persona una paulatina mejora en el aspecto temperamental, seguramente será mejor que abandone la activación de este método cuyo éxito radica, fundamentalmente, en la CONDUCTA del actuante.

Continuando, diremos que en las actuaciones es aconsejable el siguiente plan de trabajo: Al entrar a la sala de juego conviene hacer un poco de "footing", observando y revisando regularmente las diferentes mesas de juego, empleando la "técnica de peinada¹". Esta consiste en ir de una mesa a la otra, tratando de localizar y actuar en los casos patentes. Esta manera de trabajar, acelera notablemente el proceso de selección de los jugadores adecuados y encuadrados en las distintas categorías.

Claro que esto no significa emprender una loca carrera a través de toda la sala de juego a la "pesca del caso ideal", ya que tal actitud tiene sus factores perturbantes como veremos algo más abajo. Quiere decir, sencillamente, que al margen de abreviar la localización del jugador requerido - cuando es bien visible y notorio -, nos permite ubicar una o varias mesas que reúnen el máximo de condiciones enumeradas en el capítulo anterior, en cuanto a categorías positivas y negativas se refiere. Detectadas estas mesas, nada nos impide permanecer luego tras una de ellas, a la espera de un caso manifiesto - que casi siempre se presenta -, en vez de cambiar demasiado frecuentemente de mesa.

Las actuaciones con la "técnica de peinada" son muy convenientes, pero encierran el gran peligro del cansancio físico que, poco a poco, en forma imperceptible para el activante del método, repercute sobre su raciocinio disminuyendo al mismo tiempo la eficacia de su facultad de observación. También aminora, lentamente, su poder de razonamiento lógico y la claridad de sus conceptos.

Este cansancio físico, asociado a la pérdida momentánea de un 25 a un 30 % de la lucidez mental habitual, puede provocar y conducir finalmente a estados anímico-psicológicos peligrosos para el experimentador. Si al mismo tiempo las intervenciones se presentan un poco difíciles y complicadas o con alguna pérdida, el riesgo en estos casos es completo. Empieza a debilitarse el razonamiento y a predominar la impaciencia. Inconscientemente se tratará de acrecentar y apresurar la cantidad y frecuencia de las posturas que, en estos casos, ya dejan de ser posturas fríamente meditadas y seleccionadas. Prevalecerá el deseo incontenible de llegar rápidamente & resultados positivos que, siendo eventualmente negativos, terminan por materializar en la psiquis del experimentador, el estado anímico de máximo peligro.

En esos momentos se está formando el estado mental de "querer perder" ⁽¹⁴⁵⁾ lo más rápido posible para terminar de una vez y poder salir del casino. En un momento dado,

el experimentador - sin darse cuenta - se había ubicado él mismo en la categoría de perdedor fulminante. No se debe olvidar manera que si la impaciencia es la madre y el principio de todas las pérdidas del Jugador, este factor tiene también el mismo valor para el activante del método.

Lógicamente, al lector es le hasta un poco difícil admitir la casi absurda posibilidad del "deseo de perder"; pero esta es comprobado y confirmado por varios científicos versados en la psicología humana - y en especial del Jugador -, que este pernicioso estado anímico realmente existe. Los comentados estados síquicos, inicialmente derivado y causados por el cansancio físico son elementos excelentes para transformarse - como etapa final - en el increíble deseo inconsciente de perder.

Atento lo expuesto, dado que la mayor parte del trabajo se hará de pie, es Absolutamente necesario que después de un tiempo prudencial - ha ya habido o no alguna o varias actuaciones - el experimentador descansa una media hora, por lo menos, fuera de la sala de juego (confitería, salón de estar etc.) Más aun: sugerimos la Batida total del casino por un par de horas, ya que el ambiente tensionado, el aire enrarecido y la involuntaria nerviosidad, liarán que el descanso "dentro" del casino, no sea descanso.

Si el actuante, después de transcurrido ese tiempo, nota y siente que está en condiciones reales de volver, lo hará en un estado mucho mas útil y provechoso, El abonar nuevamente la entrada al canino, será un gasto ínfimo realizado en aras de su salud física, mental y económica. Entendemos que es preferible acertar y ganar poco a poco, que equivocarse y perder de una sola vez. Tal actitud será concordante con el famoso "CHI VA. PIANO, VA SANO; CHI VA SANO, VA LONTANO". (14)

Volviendo a las actuaciones propiamente dichas, diremos que al rea-litar las misas es importante colocarle siempre al lado del pagador para que, en los casos de intervenciones apresuradas con apuesta correspondiente a "banca", haya tiempo suficiente para la entrega de la postura al empleado, naturalmente que las fichas deben estar siempre a mano para poder colocarlas o alcanzarlas rápidamente a éste, en los casos necesarios. Prestar para efectuar las apuestas adecuadas, pero controladas y lerdas en los casos dudosos y técnicamente desaconsejable.

En aquellas ocasiones en que podamos actuar sentados es recomendable hacerlo en los asientos N° 1 u 8. Ello, por las mismas razones apuntadas en el párrafo anterior; es decir, en los casos de posturas de ultimo momento a realizar en "banca", habrá tiempo suficiente para hacerlas sin la mediación del pagador. Así mismo , para retirarlas totalmente o cambiarlas de paño.

Otro detalle para ser tenido en cuenta, es no comenzar observaciones ni actuaciones en una mesa cuando quedan pocos naipes para terminar el "sabot". Nuestra tarea se tornara inútil, ya que los 10 ó 15 minutos que median entre la finalización y el comienzo de un nuevo "sabot", serán tiempo suficiente para enfriar el ambiente y lograr que en nuestro eventual observado, desaparezcan gran parte de los síntomas que hacen (146) eficaz y positiva nuestra intervención.

(14) "Quien va despacio, va seguro; quien va seguro, va lejos" (Proverbio italiano)

108.- DE LAS POSTURAS O FICHAJE A UTILIZAR

En la activación del Método del Ritmo no se utiliza el criterio fijo del fichaje uniforme ni de la progresión. Esta tercer modalidad equivale a que, en una actuación concreta y determinada, nuestras posturas"" serán prácticamente iguales a las de nuestro observado, respetando las variaciones que - en más o en menos - él imponga a sus apuestas.

Esta técnica, que llamaremos de "postura variable", se emplea por que pretendemos capitalizar a nuestro favor la diferencia en el monto de las apuestas del jugador, quien - en situaciones de asincronización rítmica - generalmente perderá las posturas grandes y ganará las pequeñas, en razón de su fichaje totalmente desordenado. Esto ya lo hemos comentado en su momento.

En todos los casos, el monto máximo de la postura realizada por el experimentador estará condicionada por el capital destinado a la activación del método. Nuestra experiencia indica como adecuado, un tope del"" 5 % del capital total dirigido al juego. Por ejemplo, si disponemos de \$ 2.000.000, en ningún momento debemos efectuar posturas superiores a los 8 100.000; si el capital fuera de 8 1.000.000, el limite máximo de las posturas será de 8 50.000.-

Siempre en función del capital total, debemos agregar que nuestras posturas respecto a las del jugador observado, podrán realizarse a la par o en un porcentaje apropiado. Con un hipotético capital disponible de \$ 500.000, los siguientes ejemplos aclararán el concepto:

Caso N° 1; En el primer pase de la actuación, nuestro observado apuesta \$ 20.000; en el segundo pase \$ 10.000 y en el tercero \$ 5.000.-Porcentaje a emplear: 100 % (a la par), es decir, que nuestras posturas serán iguales. Primer pase \$ 20.000; segundo pase \$ 10.000 y tercer pase \$ 5.000.-

Caso N° 2: En el primer pase de la actuación, nuestro observado apuesta \$ 100.000; en el segundo pase \$ 60.000 y en el tercero \$ 80.000.-Porcentaje a emplear: 25 % (o algo menor), es decir, que nuestras posturas serán: Primer pase \$ 25.000; segundo pase 8 15.000 y tercer pase \$ 20.000.-

Caso N° 3: En el primer pase de la actuación, nuestro observado apuesta \$ 6.000; en el segundo pase \$ 5.000 y en el tercero \$ 8.000.-Porcentaje a emplear: 300 %, es decir, que nuestras posturas serán: Primer pase \$ 18.000; segundo pase \$ 15.000 y tercer pase \$ 24.000.- "

Un ligero examen de los ejemplos planteados, nos peralte deducir el por qué del temperamento adoptado en cada caso. En el N° 1, se jugó a la par del observado porque el monto de sus apuestas está acorde con el máximo que podemos destinar a cada postura, que es de \$ 25.000 (el 5 % de \$ 500.000).

En el caso N° 2, las apuestas del observado son altas en relación a nuestro capital; por lo tanto, aplicamos un porcentaje menor que está conexas con la postura tope a emplear por nosotros.

(147) Finalmente, en el caso N° 3, las apuestas del observado son relativamente bajas. Jugar a la par, si bien está dentro del límite que imponemos a nuestras posturas, sería desaprovechar una mayor rentabilidad que puede arrojar el propio capital. Es por ello que aplicamos un porcentaje mayor.

En todos los casos, como se ve, las apuestas del jugador observado y las nuestras, guardan la misma proporción. Además esta decir, entonces, que la mayor o menor utilidad posibles de obtener así como el adecuado porcentaje a emplear en cada caso, surgen no solamente del capital disponible para activar el método, sino de la modalidad de apuestas que utilice nuestro observado.

La finalidad primera del Método del Ritmo es aprovechar en nuestro favor la serie extensa de desaciertos (o aciertos, según el caso) del Jugador observado. Al pretender - simultáneamente - capitalizar sus normalmente desordenadas posturas, es importante destacar que una vez iniciada la actuación aplicando un porcentaje determinado, no se debe variar el mismo para nada mientras dure la intervención con ese caso. De otra manera, no se cumpliría el fin perseguido,

A su vez, ello no significa tener que hilar demasiado fino. Por patentizar el concepto, supongamos que nuestro candidato en el primer pase de la actuación, apuesta \$ 10.000; en el segundo pase \$ 9.000 y en el tercero \$ 11.000. Si el trabajo se hará a la par, es suficiente que nuestra postura sea - en los tres pases - de \$ 10.000.-

Distinto sería si, por razones de mayor disponibilidad de capital, debemos aplicar - en ese caso - un porcentaje de, por ejemplo, 500 %. Allí, nuestras apuestas serán de \$ 50.000, \$ 45.000 y \$ 55.000, respectivamente, y no una única e igual postura de \$ 50.000. La diferencia es notable y hay que considerarla.

Tampoco se pueden tener en cuenta las ínfimas variaciones de aquellas posturas en que nuestro observado, al monto principal de su apuesta, le agrega esas pocas "fichitas" de \$ 100 que - aparentemente - le "molestaba" tenerlas encima. Suponemos que el sentido común y el criterio propio del lector, nos ahorrarán mayores explicaciones.

109.- ESTABLEZCAMOS PRIMERO UN "TOPE DE PERDIDA"

Cada una de las cinco categorías positivas enumeradas en su oportunidad, tiene una técnica de actuación diferente aunque, en el fondo, todas encierran un común denominador. Esta circunstancia nos permite establecer lo que llamaremos una "norma general" y luego "normas particulares".

La norma general consiste - simplemente y antes que nada - en fijar un "tope de pérdida" a nuestras actuaciones. Esto se basa, en última instancia, en que en el Método del Ritmo no hay que preocuparse de las ganancias. No es el beneficio lo que se debe buscar; es la pérdida lo que es necesario evitar.

Burton S. Castles fue uno de los más afortunados especuladores que se hayan movido en Wall Street. En cierta ocasión entró en contacto con él en busca de consejo, Charles Roberts, un asesor de inversiones que había llegado a Nueva York desde Texas, con veinte mil dólares que sus amigos ⁽¹⁴⁸⁾ le habían dado para invertir. Roberts creía conocer los trucos de la Bolsa; cierto es que había ganado mucho en algunas operaciones, pero terminó por perderlo todo, hasta el último centavo.

Él sabía que había estado negociando a ganar o perder y dependiendo en gran parte de la suerte y de las opiniones de los demás. En una palabra, había jugado a la Bolsa "de oído". Comenzó a meditar sobre sus errores y decidió que, antes de volver a las actividades bursátiles, trataría de averiguar el secreto de todo el asunto. De ahí es que intentó entrevistarse con Castles; creía que podría aprender mucho de él, porque disfrutaba desde hacía tiempo de la reputación de ser afortunado año tras año, y comprendía que una carrera así no era - por cierto - el resultado de la casualidad o la suerte.

Castles le hizo unas cuantas preguntas acerca de cómo había negociado antes y le explicó después, lo que Roberts consideró el más importante de los principios de las operaciones de Bolsa. Le dijo Castles: "Doy una orden de tope de pérdida en todos los compromisos que adquiere. Si compro, por ejemplo, un valor a cincuenta dólares la acción, doy inmediatamente para él una orden de tope de pérdida de cuarenta y cinco. Esto significa que, si el valor baja cinco puntos en relación con lo que ha costado, será vendido automáticamente, con lo que esos cinco puntos señalarán el límite de la pérdida".

El viejo maestro continuó: "Si, en primer lugar, sus compromisos están inteligentemente adquiridos, sus beneficios llegarán a un promedio de diez, veinticinco y hasta cincuenta puntos. Por lo tanto, si limita sus pérdidas a cinco puntos, puede usted equivocarse la mitad de las veces y, sin embargo, hacer mucho dinero"•

Roberts adoptó este principio inmediatamente; lo ha utilizado siempre desde entonces y le ha ahorrado muchos miles de dólares a sus clientes y a él. (15)

Es muy fácil comprender que este principio del tope de pérdida puede ser aplicado también fuera de la Bolsa. Entre muchas aplicaciones, está la del Método del Ritmo. En efecto: si por analogía empleamos los conceptos de Castles a nuestro caso concreto, podemos decir que, si los Jugadores básicos positivos han sido inteligentemente captados, nuestros beneficios llegarán a tres, cinco y hasta diez o más golpes ganados. Por ende, si limitamos las pérdidas propiamente dichas o la disminución de las ganancias a una cantidad preestablecida, podremos eventualmente equivocarnos en algunos y, no obstante, obtener muy buenas utilidades.

Si volcamos esto a cifras bien definidas, podemos - ahora sí - establecer la llamada Norma General. 7 es la siguiente: Si una actuación nos ha dado...

- 3 ganancias, paremos de jugar si desciende a 2 ganancias;
- 4 ganancias, paremos de jugar si desciende a 3 ganancias;
- 5 ó 6 ganancias, paremos de jugar si desciende a 4 ganancias;
- 7, 8 ó 9 ganancias, paremos de jugar si desciende a 6 ganancias;

••• 10 o más ganancias, paremos de Jugar si desciende a 2 ganancias menos.

(15) "Como suprimir las preocupaciones1», Dale Carnegie. Capitulo X, página 105, Ediciones Cosmos, 1964.

(149) Si una actuación arroja 1 ó 2 ganancias, corresponde continuar hasta obtener 3 o más, y Juego atenemos a las pautas indicadas. Si, en cambio, nuestra intervención comienza siendo perdidosa, debemos detenerla después de 3 desaciertos acumulativos, consecutivos o alternados, interpretando esto ceso indicio de que o! caso observado se está transformando en otra categoría. Corresponde, entonces, continuar observando sin Jugar por cualquier reversión da la situación, o dar por definitivamente terminada la actuación e iniciar las observaciones con algún otro caso.

Por otra parte, si alguna intervención resultara excesivamente duradera por una eventual intermitencia de aciertos y desaciertos, debo interrumpirse la misma al quedar con una mínima ganancia, hechos o con una escasa perdida. Ello porque toda actuación desastado extensa, tiene por virtud la de desbatar el ánimo del experimentador y acelerar - inútilmente su tensión nerviosa.

Hasta aquí, la regla general común a todas las categorías positivas. Veremos seguidamente las reglas particulares atinentes a cada una de ellas.

110.- NORMAS PARTICULARES DE ACTRACCION

a) Técnica a utilizar con el jugador de pérdidas "fulminantes"

Una vez localizado el perdedor fulminante, hay que comenzar enseguida las actuaciones. Se entiende que en este caso, el pase observado inmediatamente anterior a la iniciación de la intervención, debe haber sido un pase perdido por parto del Jugador en observación. Nunca se empieza la actuación con esta categoría con el antecedente del pase anterior ganado.

Las apuestas a efectuarse por parte del activante del método, siempre tienen que ser a la chance contraria jugada por el candidato. En términos generales, las gestiones con esta categoría - comparativamente con las otras - son las mas cortas; -se reducen a cinco, diez o a lo sumo quince minutos. Lógicamente, no pueden ser de mucha mayor duración ya que ningún perdedor fulmínate lo es durante todo el día.

b) Técnica a utilizar con el jugador de pérdidas constantes

Este tipo do perdedores, coreo se dijo oportunamente, a diferencia de los fulminantes no pierden su dinero en forma violenta en 15 ó 20 pases; pero, en cambio, lo hacen en forma pausada y constante. No es nada raro encontrar en esta categoría a Jugadores que siguen "patinando" toda la noche, y se levantan a las dos o tres de la madrugada completamente "limpiados" por la 3anca.

En consecuencia, las actuaciones con esta categoría, casi siempre son más prolongadas y de largo alcance. Por supuesto quo las posturas del experimentador, serán contrarias a

las del caso en observación, la finalización definitiva del ataque iniciado, está circunscripta a las distintas situaciones. Si el caso atendido sigue materializando en su permanencia personal cuyas pequeñas series de ganancias con serles más largas de pérdidas, se puede continuar la activación del método durante un tiempo considerable. (150) Espero, si al observado se le concretan varias series de tres, cuatro o más golpes positivos, esto es Índice de que el "perdedor establo" está sudando categoría. y en esta instancia, es conveniente terminar lo más rápidamente posible la experimentación con este caso.

c) Técnica a utilizar con el jugador "liquidado"

En su momento hemos visto las características principales del jugador "liquidado" de disponibilidades financieras ya agotadas o muy limitadas, Muchos de esta categoría, con disimulo - pero con ansiedad y prejuicio patentes - recuentan su capital disponible por debajo de la boca de juego; mentalmente deducida la cobertura de sus gastos, extraen luego - decididamente - los "últimos mohicanos" para cambiarlos en fichas.

No les falta en esta última tentativa una buena dosis de heroísmo, mezcla de desesperación y algo de locura. Enfrentan con fatalismo las mordientes fauces del "sabo", pero están recónditamente esperanzados en la ni ladrona recuperación total. Emprenden la batalla con contadas fichas pero Ruchas ilusiones. Tratan de realizar con poco lo que antes del naufragio no les fue posible obtener con un capital inicialmente diez o quizás cincuenta veces superior. Intentan reproducir en el casino el mito del Ave Fenix.

Huelga decir que estas últimas fichas generalmente tienen corta duración. De cien casos observados, a lo sumo habrá dos o tres que consiguen zafar de las garras de la Banca logrando resarcirse de algo. Los demás se hunden irremisiblemente. Esta es una de las óptimas categorías para el practicante del método; casi un cheque al portador.

En lo que se refiere a la técnica de actuación, en los hechos se presentan tres casos posibles:

1.- Los completamente acobardados que hacen con mucha cautela sus últimas apuestas. Estudian detenidamente el cartón para Jurar su ficha muy de vez en cuando y en los casos aparentemente de mucha "seguridad". Esperan, a veces, hasta una media hora antes de realizar su apuesta. Naturalmente, éstas son poco frecuentes debido a sus disponibilidades reducidas nada más que a unas pocas fichas.

Esta variante es poco aconsejable para el actuante; realizando cada 10 ó 20 minutos una sola apuesta, hacen perder inútilmente el tiempo precioso del observador. Al notar que el jurador "liquidado" se abstiene de realizar apuestas rápidas, es más conveniente abandonar el caso y dedicarse a otros de más rendimiento. No es posible perder tanto tiempo para ganar nada más que un par de fichas y dudosamente.

2.- Los impacientes que, después del cambio efectuado y sin perder el tiempo, inician inmediatamente sus posturas. ! Este es el hombre del observador que practica el método! Es la variante más recomendable.

Preventivamente, conviene esperar el resultado de su primera apuesta. Si esta primera ficha después del cambio, es ficha ganadora, conviene esperar hasta que se produzca su primera pérdida y comenzar entonces las actuaciones con posturas contrarias. Si, en

cambio, la primera jura da del observado es perdedora, hay que iniciar inmediatamente la intervención.

3.- Los juradores "liquidados" que, técnicamente considerados, resultan ⁽¹⁵¹⁾ estáticos o neutros. Los resultados de sus apuestas son oscilantes y de pronóstico difícil y dudoso. A este grupo pertenecen los que, después del último cambio o pedido de fichas, pierden la primera postura para ganar enseguida la siguiente; y a renglón seguido, se produce en su permanencia personal una intermitencia de signos negativos y positivos.

Si a continuación de esta intermitencia (también Jugada por el observador), finalmente se materializa una serie de pérdidas (ganancias para el observador), se procederá - para el abandono del caso - en consonancia con lo establecido en la Norma General (Ver punto 109). En cambio, si la intermitencia del observado termina con una serie de ganancias para él, el actuante deberá estar al tope de pérdida también indicado en la citada norma. Es preferible un mínimo quebranto que embarcarse con un caso estático de pequeñas ganancias y pérdidas alternadas.

El jugador "liquidado" seguramente perderá al final todas sus fichas; pero este proceso perdedor en los casos neutros, puede durar un tiempo más o menos considerable (a veces una hora). Entonces, resulta más prudente aceptar la moderada pérdida y dedicarse a la constatación de otros casos más productivos.

d) Técnica a utilizar con el jurador "groggy"

El jugador "groggy" de pérdidas totales, normalmente es producto resultante del perdedor "fulminante" o del Jugador "liquidado". Por la gran tensión nerviosa, ya no puede soportar el martirio de la pérdida en una sola mesa. Se levanta impetuosamente para iniciar la caminata por toda la sala, tirando alternativamente en varias mesas - sin estudio ni razonamiento previo alguno - sus últimas fichas.

Lo más probable es que el actuante del método haya iniciado la actuación con el Jugador "groggy", estando éste aun sentado tras la mesa de Juego y que, incluso, haya obtenido ya algunas fichas de ganancia. Al levantarse violentamente cesa, continua siendo un buen candidato para el observador. Quedará a criterio de éste analizar las dificultades que le puede representar, en cada caso, el seguir al Jugador de esta categoría en su alocada correría por las diferentes mesas de juego.

En el supuesto de que el experimentador haya optado por continuar las actuaciones con, el jugador "groggy", la técnica a emplear será igual a la establecida para el jugador "liquidado" en los ítems 2) y 3), en su parte pertinente.

e) Técnica a utilizar con el jugador de ganancias constantes

Esta categoría es la antítesis del perdedor "fulminante". De ahí, es fácilmente deducible que la técnica de actuación es, precisamente, Igual pero a la inversa. Pese a su simplicidad, repetiremos a continuación los alineamientos básicos adaptados al Jugador de ganancias constantes.

Una vez ubicado éste, hay que empezar de inmediato las gestiones. Se comprende que, en este caso, el paso inmediatamente anterior a la iniciación de la actuación, debe haber

sido un pase ganado por parte del jugador observado. No se debe comenzar la Intervención con esta categoría con el antecedente del pase anterior perdido.

Las apuestas a realizarse por el experimentador, siempre tienen que ⁽¹⁵²⁾ ser a la misma chance Jugada por el providencial afortunado. De la alema forma que con el perdedor "fulminante", las actuaciones con el Jugador de ganancias constantes - calvo aleladas excepciones - con cortas y, normalmente, no exceden el cuarto do hora. Ya sábenos que nadie puede perder o ganar permanentemente.

111.- ATENCIÓN A LA IMPREVISTA; ALTERACIÓN DEL RITMO

Esta ultima frase - nadie puede perder o ganar pertinentemente -fue analizada en diversas formas a través del contexto de esta Segunda Parte de la obra. A la vez, es la que nos lleva a manifestar en el punto 106, la posibilidad siempre latente do que un Jugador ce transformo de perdedor en ganador, o viceversa. El sentido común y la experiencia que todos tenemos, nos indican lo mismo.

En otras palabras: la concordancia de la permanencia personal de un Jugador con la permanencia maquina de la mesa (euritmia), se puede trastocar imprevistamente en una manifiesta discordancia entre ambas permanencias (disritmia); o al revés. Esta circunstancia non mueve a dar una ultima sugerencia al experimentador del. Método del Ritmo, en materia de técnica de actuación,

Es necesario estar siempre atento ya que, en cualquier momento, a un Jugador de pérdidas constantes - por ejemplo - se le puede presentar su fase procesal de euritmia (buena racha) y pasar a ser un Jugador de ganancias constantes; o a un ganador "fulminante" se le produce su etapa de disritmia (mala racha) y pierde en breve lapso sus tal vez suculentas utilidades.

Si el actuante ha tenido una más o nonos feliz intervención con alguno de ellos y sorpresivamente comienza a revertirse la situación, sin perjuicio de las ganancias que ya pudo haber obtenido, es perfectamente lógico que el observador ataque nuevamente; pero ahora a favor o en contra - según sea el caso - del mismo Jugador observado. Es decir que éste, en un principio dio utilidad CODO perdedor (o ganador) y luego arroja utilidad corno ganador (o perdedor),

Una única y global actuación con el mismo Jugador básico positivo que, inesperadamente, queda supeditado al ritmo pendular de sus ganancias y pérdidas en forma cuy pronunciada. Obviamente, la rapidez en la percepción de estas situaciones así como el cambio sobre la marcha do la correspondiente técnica de actuación, se logra - únicamente - mediante te una intensa práctica en la aplicación del método y una "aguda capacidad de observación. El sentido de la oportunidad hará el resto.

CAPITULO XIII - LO MAS IMPORTANTE DEL MÉTODO

"Es mas difícil vencernos a nosotros mismos que a nuestros enemigos" (Séneca)

112,- SERMON EN EL CASINO

El experimentador estudioso, paciente y equilibrado, logra obtener con este método - seguramente - la utilidad prevista. Pero, téngase en cuenta que muy a menudo "MULTI SUNT VOCATI, PANCI VERO EIECTI" (16), pues aquel que se apasione o se impaciento, el que se salga de lo estudiado y aceptado previamente, fracasará.

Hemos ofrecido el Método del Ritmo como el que inventase un avión perfecto. Con él se puede volar, sin riesgo, dentro de determinada? Condiciones que prefija, el inventor. Si el que lo pilota en un improvisado, un descontrolado o, lo que es peor, un tonto que se deja arrastrar por los vendavales del apasionamiento, el inventor no se responsabiliza. Por eso podemos decir que lo más importante del método, es que hay que tener un cúmulo de condiciones personales. Es necesario saber bien y tonar conciencia del como y por qué se pierde con los sistemas de Juego tradicionales; estudiar y conocer al detalle las técnicas y estrategias del Método del Ritmo; tomar precauciones para que en BU aplicación no intervenga ningún accidente psíquico; comprender que el Juego no es una niñería; saber soportar estoicamente los sinsabores pasajeros; entender que os temerario creer ser un genio cuando se gana y no desear lo imposible. En otros términos; ser especulador y no jugador.

El clásico "NOSCE TE IPSUM" (17) tiene vigencia en todos los órdenes de la vida. Sin embargo, en la activación de este método su importancia es tremenda. Si realmente el lector se siente dominado por la pasión del Juego, si es incapaz de controlar y dominar sus nervios, si no puede tener en el casino la necesaria calma y perseverancia, si no se cree capaz de sujetarse a un plan y seguirlo fielmente después de un severo estudio de sus condiciones, si su ambición es desmedida y no se conforma con beneficios regulares pero módicos, pensamos - en fin - que procedería sabiamente encauzando sus energías hacia otras actividades que no sean precisamente el Juego. Y mucho menos, este método.

(16) "Muchos son llamados, pero pocos elegidos" - Palabras del Evangelio (San Mateo, XX y XXII), que no se relacionan sino con la vida futura, pero que suelen aplicarse a una multitud de circunstancias de la vida presente.

(17) "Conócete a ti mismo" - Traducción latina de la famosa inscripción griega Gnóthi seauton, que figuraba en el frontón del templo de Delfos. (154)

113.- LOS SECRETOS DESIGNIOS PARA LA ACTIVIDAD LUDICA

Ya hemos dicho que el mejor método, en manos de una persona que no es completamente dueña de sí misma, no le impedirá arruinarse totalmente. Es necesario, entonces, estar dotado de una perfecta armonía- síquica que nos permita aplicar siempre, fríamente, todo lo que nos hemos propuesto realizar.

Hay que encontrarse más allá de cuestiones tan comunes y rutinarias como la fantasía, tensión y desesperación de los apostadores. Aplicar el Método del Ritmo exige plena y equilibrada concentración; todo el ser debe estar pendiente de lo que acontece en la mesa de juego. Y cualquier circunstancia que afecte esa concentración, suele ser fatal. Por ello, y para evitarlo, vamos a hablar ahora de lo más importante de este método y que, a la vez, es el secreto de la actividad lúdica transformada en especulación o empresa comercial.

Todo puede resumirse en los siguientes puntos:

- 1.- Conocimiento amplio del tema
- 2.- Práctica previa y constante
- 3.- Conducta, paciencia y perseverancia
- 4.- Tiempo de actividad en el casino
- 5.- Pocas pero precisas actuaciones
- 6.- Capital adecuado
- 7.- Utilidad razonable

Veamos todo esto un poco más extensamente...

114.- CON EL CASINO NO SE JUEGA

La ruleta y el "sabot" no tienen ninguna reflexión, ninguna idea directriz; ellos son neutros. Por el contrario, la mente humana tiene una cierta dosis de electricidad, una nerviosidad que aniquila sus facultades combativas. Agreguemos a esta debilidad humana - muy natural por otra parte -, el agravante de un plan de trabajo insuficientemente conocido y practicado.

El lector debe oponer a esta mecánica ciega e inconsciente de sus actos, una mecánica conciente y organizada. Para ello, debe comenzar por tener un amplio y perfecto conocimiento del método y del tema. Desde la Introducción de esta obra hemos insistido en la imperiosa necesidad de la lectura repetida y frecuente de la misma. Más todavía: estudiarla como una asignatura haciendo un constante esfuerzo para asimilar y comprender lo que se lea.

En cuanto a la práctica previa y constante del método, créenos haber instado al lector lo suficiente en el transcurso de esta Segunda Parte, al desarrollar la clasificación de los distintos Jugadores y la técnica de actuación correspondiente.

Al lector que no siga estas indicaciones, creyendo que una simple lectura rápida y fugaz de este libro le dará la capacidad y habilidad necesaria para ganar, le puede ocurrir lo que a cualquier estudiante común: si no estudia y practica lo que estudia, el profesor lo manda a examen en diciembre. En nuestro caso, nos puede mandar directamente a (155) marzo ya que el profesor es el casino. Y con el casino no se Juega !

115.- LOS JUEGOS DE AZAR VENCIDOS POR LA SANGRE FRÍA

Respecto a la conducta, paciencia y perseverancia, diremos que la psicología del ser humano dentro de un casino es muy compleja, porque la emotividad y la fatiga juegan un papel preponderante. Bajo la Influencia de un estado hiper-emocional se pierden las nociones más elementales de la previsión, de la prudencia y de la conducta que nos habíamos impuesto; ya bajo la exaltación adquiriendo mayor Impulsividad sin conciencia del riesgo, ya bajo la depresión procediendo maquinalmente en un estado de olvido y estupidez en que no se obedece el consejo más simple.

"Les jeux de hazard vaincus per le sane; froid" (Los Juegos de azar vencidos por la sangre fría), ha dicho el Dr. Power. Y tiene razón.: la ciudad del éxito en nuestro método se debe a un juego sin emoción, tranquilo y reflexivo.

Por eso, el experimentador debe tratar de substraerse a la fatal influencia de la duda primero, de la emoción después, y por "ultimo, del miedo. Debe estar seguro del equilibrio de sus nervios, pues cuando se pierde la ecuanimidad - y por lo tanto la facultad de rápidas percepciones cometen errores que llevan a uno aceleradamente al tobogán de la ruina.

Es necesario el aficionado perseverante y hábil; el que no se apresura en el juego, es paciente y sabe esperar el pase de la ganancia. Calcula su beneficio proporcionalmente a su capital y no se arrebatara nunca. Prefiere salir del casino con mil pesos de utilidad que con diez mil pesos de pérdida. Hay, pues, necesidad de entrenarse contra el miedo y la impetuosidad o exceso de fe; siempre completamente dueños de nosotros mismos para actuar sin trepidaciones.

Ciertamente que algunas pérdidas consecutivas Iniciales tienden a desconcertar. Esa es la causa por la cual el método debe dar al actuante aciertos en las primeras Jugadas. Ese primer éxito reconforta extraordinariamente; quita de encima la terrible opresión de la duda que nos acosa, mientras en nuestro bolsillo no llevamos una ganancia. Pero ésta, tampoco debe encender nuestra audacia hasta el punto - por ejemplo - de apresurar la frecuencia de las actuaciones o elevar indiscriminadamente el monto de las posturas.

Asimismo, sin advertirse, la fatiga sobreviene rápidamente; entonces la mente, como lo han demostrado varios fisiólogos y lo sabe bien el lector, no conserva la lucidez necesaria para el trabajo. Por esta misma razón, nadie debe Jugar mientras no sienta el bienestar físico de la salud, la buena alimentación y el descanso; se necesita una "cabeza despejada". Quien la noche anterior ha dormido muy pocas horas, ha tenido pesadillas, se ha sentido indigesto, o tiene dolores que le incomodan, nunca Jugaré con la seguridad que exige un método simple y complejo a la vez, como el presente»

Por Ultimo, hace falta una gran paciencia. Hay que respetar la técnica de actuación que requiere siempre observar mucho para actuar poco. Jamás hay que dejarse tentar por los cantos de sirena que invitan a dejar de lado el método ("Solamente por un ratito!") y Jugar de acuerdo al

156 NO ESTA

(157)
tá próximo.

Si el experimentador no ha adquirido todavía suficiente dominio sobre sí mismo para estar bien seguro de que no irá a desviarse del me todo, no dude mas. Salga de la sala de juego, vaya a respirar un poco de aire puro y vuelva dentro de media o una hora, totalmente repuesto y listo para seguir tan fríamente como al principio.

8) Si provisionalmente las cosas se presentan mal desde el primer momento, suspender el Juego y retirarse aceptando la moderada pérdida sufrida. Todo podrá recomenzar más tarde en mejores condiciones o, mejor aun, al día siguiente. En suma, no dejarse vencer por la "fiebre de la recuperación".

Si se ha perdido, es mucho más productivo interrumpir la actuación y estudiar conscientemente el por qué. Ver si el mal resultado se debe a un error técnico, a la timidez, al apresuramiento, al entusiasmo, etc., y tratar de corregir en el futuro.

9) Atenerse estrictamente al método sin introducir improvisadas variantes o, ante los reveses, hacer cambios substanciales. Esto no sirve; solo nos llevará a la confusión, al desconcierto y nos hará perder esa necesaria porción de fe, optimismo y tranquilidad que debernos mantener siempre viva en nosotros. Si las cosas van mal - ya lo dijimos - tenemos el recurso de suspender y retirarnos. Habremos perdido algo, pero es más fácil en cierto modo - recuperarnos al día siguiente que "sobre la marcha" con raras improvisaciones.

10) Nuestro método no solo es un juego discontinuo, sino muy restringido; o sea, que da lugar a muy pocas intervenciones• Hay que tener pa ciencia y saber mantenerse a la expectativa. Teníamos presente que nadie nos obliga a jugar en todos los paces. El Método de) Ritmo des carta de plano esta especie de "obligación" que el Jugador cree haber contraído consigo mismo y con la Banca, de Jugar en forma continua. Podemos permanecer largo rato en el casino, frente a una mesa de juego, y efectuar solamente unas pocas apuestas. Esto no debe * preocuparnos y menos desesperarnos; lo Importante es que esas pocas posturas sean substanciosas y positivas.

117.- ESTE ES UN TRABAJO MUY INSALUBRE

Tal vez, al lector podrá parecerle un poco exagerado el titulo. Pero no lo es. El aire viciado, el gentío, el murmullo constante, la nerviosidad natural, la tensión en las

apuestas, la ansiedad por el resultado, son todos factores que originan fatiga. Esta, a su vez, produce ofuscación y fatalmente se inicia un proceso de aturdimiento que, en la activación de este método, es imprescindible evitar.

De ahí, que nuestra actividad debe estar supeditada a dos reglas esenciales, a saber:

A) Es absolutamente necesario permanecer en el casino el mínimo de tiempo posible. El lapso debe adaptarse al temperamento y fisiología de cada uno. No obstante, podemos sugerir un período máximo de trabajo que oscila entre las dos y tres horas diarias. Incluso, con breves descansos intermedios.

B) Jugar regularmente un cierto tiempo igual todos los días. Con esta regla (158), queremos significar que el método debe ser activado ordenadamente durante un tiempo fijo y uniforme. Prefijado ese lapso en - por ejemplo - tres horas diarias, habrá que respetarlo siempre; lo que quiere decir que no se debe actuar un día una hora, al día siguiente media hora y otras veces cuatro o cinco horas. No hay que caer en el "pendulismo", o sea, en el defecto de ir de un extremo a otro; vicio muy frecuente en algunos sistemas.

De esta manera, se subordinan las actuaciones en forma constante y metódica al factor tiempo que, indirectamente, es el que nos produce cansancio físico y mental, restándonos lucidez y serenidad. Esta conducta, además, crea condiciones psicológicas sedantes e induce a intervenciones más pausadas y tranquilas.

Estas dos reglas, en cuanto al tiempo de actividad en el casino, tienen una excepción. Y ella está contemplada en los incisos 3), 6), 7) y 8) del punto anterior.

118.- "FESTINALENTE" (18)

Las actuaciones deben ser pocas pero precisas, ya que, de lo contrario, se tropezará con los siguientes inconvenientes:

a) Ataques muy frecuentes obligan la activación de fenómenos y situaciones no muy bien pronunciadas.

b) La activación de fenómenos y situaciones no muy bien pronunciadas, conduce a resultados momentáneos inseguros.

c) Los resultados momentáneamente inseguros, producen la frecuencia de pérdidas que, si bien pueden ser finalmente superadas, llegan a causar desvíos negativos transitorios de mayor magnitud que los previstos. Y esto siempre altera el espíritu con el consiguiente peligro latente de impacientarse, apartarse de las reglas prefijadas y cometer desatinos e imprudencias que, lógicamente, conducen a situaciones sumamente desagradables.

Por las razones expuestas, es terminantemente inconducente la reiterada activación de los ataques con fenómenos y situaciones no muy bien pronunciadas y de máxima garantía de seguridad teórica.

119.- LA IMPORTANCIA DEL CAPITAL

En la opinión generalizada priva la convicción de que con un buen método de Juego, esta enteramente solucionado el problema de las ganancias constantes. Naturalmente que un buen método es el eje motriz de todas las actuaciones sistemáticas; pero de nada vale sin el complemento de las condiciones personales de sus activantes y de un capital adecuado y necesario para desarrollarlo. (159)

(18) "Apresuraos lentamente" - Palabras atribuidas a Augusto, según Sue tonio (Augueto, 25)» Caminad lentamente para llegar más pronto a un trabajo bien hecho. Corresponde al refrán: "Vísteme despacio que estoy apurado", y que se origina en palabras dichas a su valet por Napoleón Bonaparte.

El triple requisito es indispensable, ya que carecer de todo valor las calidades personales del aficionado así como la "bondad del sistema empleado, si ante el primer revés de pérdidas se claudica de golpe abandonándolo con premura por falta de capital, Asimismo, todo el dinero des tinado en teoría, pero en el momento necesario nunca empleado por el tenor a la pérdida, prácticamente es un capital ilusorio y cabalmente inexistente para el cátodo.

LA esperanza fatal de todos los sistemistas, reside en la ignorancia absoluta de la importancia del capital como fuente moral y generadora de la voluntad, de la sangre fría y de la tranquilidad que debe presidir la aplicación de un método de Juego.

Es perentorio calcular de antemano lo que está dentro de las posibilidades financieras de uno. Valorar en BU Justa medida el riesgo a asumir, considerar las reales dimensiones de las siempre posibles sorpresas momentáneos, y no afrontar nunca la empresa con reservar, ilusorias, esperanzados en la obtención de ganancias necesariamente inmediatas por falta de "resto" adecuado.

Además, hay que tener un capital para el Juego de índole especial; éste, debe estar fuera de todas las preocupaciones materiales y, destinado para el método, en los casos necesarios debe ser empleado en el mismo. El proceder Inverso, es una desafortunada ocurrencia del experimentador con el sabor de una simple aventura en las salas de Juego.

120.- HAGAMOS NÚMEROS PREVIAMENTE

En la práctica real del Método del Ritmo es necesario prever todos los detalles enunciados. A nadie se le ocurre emprender un negocio sin realizar un minucioso cálculo de alquiler del local, instalaciones, luz, teléfono, personal y toda la gasa de otros pastos complementarios.

Para no pecar de imprudente, es imperioso que el activante de este método proceda igual y aún en forma más pormenorizada, porque de todas las empresas la planificación y aplicación exacta de un método de Juego, es la más engorrosa, arriesgada y delicada. Más todavía que cualquier otro negocio común. De lo contrario, puede surgir la paradójica situación de estar técnicamente ganando algo en el casino y perder por saldo a causa de los factores accesorios u otros imponderables.

Para subsanar las anomalías mencionadas, es necesario considerar y calcular con exactitud aproximada, los siguientes elementos:

- a) EL rendimiento promedio del método.
- b) El posible desvío negativo acumulativo.
- c) El gasto diario normal, el de transporte y otros gastos secundarios

El tiempo (la estadía) total destinado a la activación del método.

Examinemos esto en detalle...

a) En principio, es difícil precisar con cierta exactitud el rendimiento diario del método ya que, como se ha visto, está condicionado a varios factores. Pero, en base a nuestra experiencia personal, podemos indicar ⁽¹⁶⁰⁾ un promedio. Para ello, admitamos que las posturas se harán con los valores más altos posibles de acuerdo al capital disponible. En una palabra, actuar de conformidad con las pautas establecidas en el punto 108.

Sobre esta base, y para no deleitarnos con falsas ilusiones de ganancias fabulosas, diremos que el Método del Ritmo tiene un rendimiento neto promedio diario del 10 % del capital destinado para el mismo. Naturalmente que este promedio no impide ganancias mayores en algunos días para enfrentar otros de menor utilidad, y llegar finalmente - en un lapso prudencial - al promedio del 10 % mencionado.

El capital total guarda una proporción razonable con la ganancia: diez unidades para ganar una. Para decirlo de otra forma, la relación ganancia-riesgo es del orden del 10 % bastante alta y atendible, según nuestra opinión.

b) El segundo factor a considerar es el probable desvío negativo acumulativo. Al respecto, debemos recordar lo expuesto en el punto 88, inciso D): el método se basa en el aprovechamiento del desvío negativo o positivo ajeno. Por lo tanto, si se respetan correctamente en su aplicación las técnicas de actuación (Ver Capítulo XII, en especial punto 109), nuestro eventual y probable desvío negativo debe ser necesariamente mínimo.

No obstante, calculemos que puede llegar en algún momento malo del actuante, a un 30 % de su capital. Aclaremos expresamente que esta cifra es bastante pesimista; preferimos hacerlo así, aunque en nuestra experiencia personal hemos llegado a un desvío máximo acumulativo de un 20 %.

Alguien puede preguntarse, entonces, para qué tanto capital destinado al método. La explicación es muy simple, ya fue dada y la repetimos: el capital de reserva psicológica es tan o más importante que el capital destinado al juego propiamente dicho.

c) En cuanto a los casi siempre olvidados gastos generales, digamos que la mayoría de los casinos en nuestro país se encuentran instalados en lugares o zonas turísticas. Por ende, los gastos diarios que tendrá el experimentador, son considerablemente más elevados que los que tiene en su vida habitual. Por lo menos, en la generalidad de los casos.

Al momento de escribirse estas líneas (diciembre de 1978), podemos con tranquilidad estimar que los gastos diarios por persona y como promedio, ascienden a \$ 30.000. Esto sin desembolsos ni erogaciones extraordinarias de ningún tipo. A dicho importe hay que agregar - prorrataan dolo por los días de estadía - los respectivos gastos de transporte, tanto de ida como de vuelta.

d) Finalmente, y como es fácil deducirlo, también tiene su importancia el tiempo total destinado a la activación del método. Para este cálculo, no tendremos en cuenta la etapa inicial de experimentación en la cual el aficionado deberá pasarse dos días practicando "de ojito" y sin fichar, y los días inmediatos siguientes en que apostará pero con valores bajos hasta adquirir el aplomo y la seguridad necesaria.

Supongamos al actuante medianamente experimentado y que aprovechará dos o tres días de un fin de semana o, lo que es mejor aún, el que ⁽¹⁶¹⁾ pueda dedicarle diez o quince días continuos de actuación. En tal caso, el prorrato de los gastos de transporte se hará sobre mayor cantidad de días y el monto promedio diario - por cote concepto - será menor.

121.- ES NECESARIO UN CAPITAL HONDADO

De esta manera, todos aclarado los cuatro factores indispensables para establecer el capital necesario destinado a la activación del método. Suponiendo a un experimentador dispuesto a dedicarle diez días corridos, tendremos que, siendo su gasto diario promedio de aproximadamente \$ 30.000 (excluido transporte), necesitará un total de \$ 300.000 dirigido a tal efecto, para el tiempo completo de su estadía.

Atento a que el rendimiento neto del método arroja un promedio diario del 10 % del capital, se deduce que precisamos \$ 300.000 para cubrir solamente los gastos. Como nuestra finalidad no es precisamente esa, inferimos que es necesario un mínimo de \$ 500.000 para que el operativo tenga visos de cierta rentabilidad.

Así, las cifras finales teóricas, serán:

Capital mínimo para la activación del método	\$	500.000
Capital para solventar los gastos de diez días	"	300.000
Total necesario	"	800.000
Más la probable utilidad de un 10 % diario	."	500.000
Menos los gastos generales producidos	"	300.000
Subtotal	"	1.000.000
Menos la inversión inicial	"	800.000
Utilidad neta ...	"	200.000

Como se puede apreciar, es menester poseer el capital más bien holgado que ajustado para la ejecución de este método. Lógicamente, si el aficionado está en condiciones de hacerlo, puede aumentar el capital inicial en forma considerable, por lo que la utilidad, entonces, será mayor y directamente proporcional a ese aumento.

Nótese, sin embargo, que lo importante para el experimentador es que sepa aplicar correctamente el método, lo cual le permitirá empezar su especulación con el capital indicado más arriba. Posteriormente, si reinvierte su utilidad, en sucesivas incursiones aumentará la cifra de sus posturas a medida que vaya creciendo su capital, hasta llegar a Jugar, de esta manera, sumas relevantes. Este proceso, podrá - en principio - ser algo más lento que comenzar desde "arriba"; pero es Mucho más prudente y nos permitirá actuar sin sobresaltos, puesto que "tiraremos con pólvora del rey".

Dos palabras más antes de terminar el tema: Si el lector no dispone del capital mínimo necesario que pueda usar con toda despreocupación, es mejor que se olvide de que existe el casino. Si está en una situación difícil o necesitado urgentemente de dinero, no es este el momento más adecuado para Jugar, con este método o sin él. Para solucionar problemas ⁽¹⁶²⁾ financieros, el casino no es el sitio Ideal.

122.- HAY QUE APRENDER DEL CASINO EN CUANTO A SU UTILIDAD

Hay distintas formas de saltar el cerco en busca de la fruta ajena. Si se va con una bolsa y se pretende regresar trayéndola llena de manzanas, el peso va a ser tan grande como la demora, y los movimientos tan lentos como para ser el blanco perfecto para la perdigonada de sal gruesa del dueño del campo.

Pero si uno se conforma con comerse un par de manzanas al pie del árbol, es relativamente fácil estar de regreso del lado de acá del cerco, antes de que el otro empiece siquiera a cargar su trabuco.

En este método pasa lo mismo. Si uno entra al casino decidido firmemente a "salvarse" en forma, es muy probable que termine por "perder". Pero si uno se contenta con una ganancia sensata ("hacerse la diaria", como se dice), la cosa pinta mucho mejor.

El ejemplo lo da el mismo casino. Su prudencia, su mesura, su modestia, merecen el análisis. La Banca pone en juego millones y millones, para tratar de apoderarse de los pocos pesos que al turista le sobran para tentar suerte durante sus vacaciones... o para tratar de quedarse con las billeteras de los Jugadores golondrinas que llegan el viernes y vuelven el lunes, a menos que una racha en contra lo liquide antes. A veces, el mismo viernes.

El casino pone en danza un capital sideral, arma el espectáculo y se conforma con el 2,70 % de las apuestas en la ruleta, y unos pocos puntos más o menos en los otros Juegos. Entonces, en cuanto a La utilidad, hay que aprender del casino.

123.- PRETENDER SOLAMENTE LO RAZONABLE

Muchos Jugadores, sin tener ningún sistema o martingala en especial, están convencidos de que sus ganancias se deben principalmente a sus pocas exigencias del juego, y no osan ir más allá de lo que los ha dado un resultado práctico. Esto es muy sabio, y esta manera de interpretar las cosas, confirma plenamente que ellos nada tienen del temperamento del Jugador compulsivo.

Entonces, no será inútil repetir una vez más lo que ya tantas veces se ha dicho sobre el tema y que, en este método, también tiene plena validez: Quien pretenda ir al casino con un capital de uno y salir con diez; o aquel que va en procura de los grandes golpes; o el que busca un sistema que le permita ganar del primero al último paño o bola, ese, no es lector para esta obra.

Nos dirigimos al que siendo aficionado, se limita a UNA ganancia pequeña pero efectiva, y que le garantiza un promedio semanal, mensual o una temporada positiva, quienes deseen ir a tirarse unos pesos para ver como los trata la suerte, es muy lógico que lo hagan si económicamente están en condici^ona Pero cuando uno va con la decidida intención de quebrar una máquina inhumana, día por día, no puede darse el ⁽¹⁶³⁾ gusto de tirar el dinero por la ventana, en una forma tonta y sin posibilidades de recuperación. En una palabra, hacemos un llamamiento al sentido común para que cada uno piense un instante en lo que desea - razonablemente - obtener del casino.

No vamos a negar que no es posible calificar a este método de infalible, porque hemos comprobado ya que es inútil buscar un sistema que -día tras día - pueda someter bola por bola o pase por pase, a nuestro capricho y voluntad. Lo que nosotros hemos intentado hallar es que, dentro de la alternativa ganancia-pérdida, la primera sobrepase a la segunda.

No debe pretenderse vencer totalmente a la Banca; ello, además de imposible, es absurdo. Debemos buscar un beneficio acorde con el capital y el tiempo empleado, considerando el Método del Ritmo como una especulación o una empresa comercial. Y tener calma, prudencia y perseverancia, recordando que las ganancias se alternan con las pérdidas, pero que, al final, los resultados nos serán favorables si actuamos debida y correctamente.

No hay que alterarse si nos ha tocado algún día de utilidad menor a la prevista o con, accidentalmente, una moderada pérdida. En ningún riego se hace balance diario; tan solo comprobaciones de caja.

124.- HAY QUE ELEGIR: JUGAR O TRABAJA? JUGANDO

Lo que puede pasar, si, y en esto hemos de insistir hasta el cansancio porque es fundamental, es que el experimentador - influenciado por el ambiente que reina en todo casino - se olvide en algún momento de que su presencia ahí, no responde al deseo de Jugar y ganar mucho, rápido y siempre, sino al de "trabajar" para ganar poco en relación a lo que "pueden" llegar a ganar los que juegan, pero mucho si tiene en cuenta que lo obtiene diariamente, en forma regular y constante.

Para la mayoría de la gente, una ficha de - por ejemplo - diez mil pesos cuando se está en un casino, no tiene el mismo valor que se le reconoce a diez mil pesos cuando se está en la calle. Es un fenómeno muy importante contra el cual debe prevenirse todo aquel que intente ganar "trabajando" y no Jugando. Es indispensable tener presente constantemente que la cisión del que va a aplicar este método, es distinta a la de los que van a Jugar en la verdadera acepción de la palabra.

El Jugador es un ser emotivo y aspira, naturalmente, a ganar; pero cuando está ganando no se retira del tapete. Insiste, porque más que la ganancia en sí lo que le atrae hasta subyugarlo, es la emoción del juego. Para esa clase de personas, el dinero no tiene valor alguno mientras están Jugando. No piensan ni por un momento en las necesidades de mañana, y ofuscados por la pasión que los domina, pierden hasta la noción de la oportunidad en que deben retirarse. Tan es así, que casi siempre salen del casino con los bolsillos vacíos, no obstante haber estado ganando - en algún momento - tal vez cantidades apreciables.

Pero esto no puede ni debe ocurrirle nunca al lector que va a emplear este método, considerando al casino como un sitio de trabajo y no como un lugar de esparcimiento. Es claro que para esto se requiere convicción y fuerza de voluntad o dominio sobre sí mismo; pero si se quiere ganar no hay más remedio que asegurarse esas condiciones, sin las cuales ⁽¹⁶⁴⁾ ya lo hemos dicho - el Jugador se convierte en enemigo de sí mismo y continúa permanentemente en el error. Y en este aspecto, pensamos con San Agustín que "el error es humano, pero persistir voluntariamente en él, es imperdonable".

Arribamos así al final de lo más importante del Método del Ritmo y que es imprescindible conocer. Ello, para salvar situaciones imprevistas que pueden sorprender al lector, perturbándole hasta el extremo de llevarlo a un injustificado fracaso. Queda en él, ahora, caber llevarlo a cabo.

CAPITULO XIV - LA MENTE CREADORA Y SU DISCIPLINA

"Las personas inteligentes aprender. Aun de los tontos; pero los tontos no aprenden de nadie" (Cecilio)

125.- EL METODO DEL RITMO ES ACTIVIDAD CREADORA

El lector habrá notado que en la aplicación del Método del Ritmo se encuentra en una permanente actividad creadora. Esta es, quizás, la principal diferencia que tiene con los, sistemas mecánicos tradicionales, en los cuales se siguen esquemas rígidos y estáticos de los que es imposible apartarse sin desmedro del sistema en sí.

Naturalmente, a simple vista, un determinado sistema mecánico puede - a veces - llegar a ser más fácil en cuanto a su activación se refiere. Pero, ya en su momento hemos visto cual es el desenlace previsto de todos estos sistemas. Y cuanto más simples y fáciles de aplicar, más ineficaces son en la práctica.

Así, entonces, debemos admitir que el Método del Ritmo puede presentar - especialmente al comienzo del aprendizaje y de las actuaciones pequeñas dificultades atento a que es un sistema cinemático y netamente creativo. Estos inconvenientes se van allanando - como en todos los órdenes de la vida - con la experimentación y el estudio constante a través del tiempo.

No obstante, hemos querido brindar al lector un bosquejo simple en cuanto a la mente creadora que deberá tener y su respectiva disciplina. Entendemos que facilitará en mucho su aprendizaje y su posterior tarea en el camino. A ello vamos seguidamente...

126.- ¿QUE ES CREAR?

"Crear" es la acción de inventar, descubrir, proyectar o imaginar algo, ya sea nuevo o de avanzada con respecto a lo tradicional hasta ese momento, tanto en el campo de la ciencia como de la técnica, el arte, etc.

También es crear el realizar las mismas lucubraciones mentales anteriores, aunque su efecto no sea de una originalidad tan marcada, pero que exija componer distintas variables para obtener un resultado. Igualmente es creación el solo hecho de tener iniciativa aún en los menesteres más simples; un peón de limpieza que se traza un método en su trabajo para hacerlo mejor, está - en cierto modo - creando.

127.- LA CREACIÓN Y SU DISCIPLINA

La mente creadora es dinámica, nunca, estática; siempre está en acti

AQUÍ SE TERMINAN LAS FOTOCOPIAS QUE ME PASARON

SI ALGUIEN TIENE EL LIBRO Y LO PUEDE ESCANEAR POR FAVOR
PONERSE EN CONTACTO CON EL ADMINISTRADOR,

GRACIAS