

System D'Alembert i D'Alembert 2

Autor: Administrator
14.03.2010.

D`Alembert System

System ten został wymyślony w 18 wieku przez Jean le Rond d'Alembert (ur.1717), znanego francuskiego matematyka i filozofa. Od 1754 członek, a od 1772 sekretarz Akademii Francuskiej. Współtwórca Wielkiej Encyklopedii Francuskiej. Zasłużony na polu fizyki i matematyki, zwłaszcza w dziedzinie mechaniki teoretycznej (zasada d'Alemberta) i równań różniczkowych (odkrył rachunek pochodnych cząstkowych)... Wikipedia - D'Alembert

...system D'Alembert jest to mieszanina Martingale i systemów z ubezpieczeniem. Zakłady są podnoszone o jedną jednostkę po każdym przegrywającym zakładzie i obniżane o jedną jednostkę po każdym zwycięskim zakładzie. System ten został rozwinięty na podstawie badań naukowych "Rządzące prawa równowagi w naturze" i ich efekt został wykorzystany później, by pomóc graczom uzyskiwać zyski z zakładów pieniężnych oferowanych na stołach ruletki we francuskich kasynach w XVIII wieku.

Ówczesne Zakłady w kasynach dawały 50:50% szans na wygraną, było to wprost idealne miejsce do zastosowania wzorów matematycznych opracowanych podczas tych badań do stworzenia systemu stawiania wg. D'Alemberta. Ten system stawiania jest wykorzystywany w ruletce, bakaracie i zakładach sportowych (przy kursie 2.0 czyli 50% szansy na wygraną), wymaga jednak podstawowej wiedzy, jak zarządzać swoimi pieniędzmi. Musisz również tutaj wyznaczyć wysokość graniczną stawek w stosunku do całej puli pieniędzy posiadanych na zakłady, podobnie do planowania wydatków z miesięcznej pensji na cały miesiąc.

Pokażmy teraz praktyczne zastosowanie Systemu D'Alembert:

Pierwszym zakład, pierwsza kolejka

obstawiasz stawkę podstawową np. 5zł na zakład po kursie około 2.0 (50% szans na wygraną),

- jeśli mamy porażkę, wtedy dodajemy kolejną stawkę, czyli kolejne 5zł (5+5) (system Martingale np.; wymaga mnożenia stawki poprzedniego zakładu razy 2),

Drugi zakład, obstawiamy za 10zł (5zł+5zł),

- jeśli wygraliśmy, wtedy obniżamy stawkę o jedną stawkę czyli 5zł (10zł-5zł) i zaczynamy następną kolejke od 5zł ,

- jeśli przegraliśmy, wtedy to kontynuujemy kolejke i dodajemy do poprzedniej stawki kolejną (10zł+5zł), czyli trzeci zakład z kolejki stawiasz za 15zł (10zł+5zł).

Wygraliśmy 30zł po kursie 2.0, lecz dokonując obliczeń, wychodzi nam, sumując stawki 5zł + 10zł + 15zł = 30zł, że praktycznie nic nie wygraliśmy 30zł-30zł (0zł netto), ale to tylko zamknięcie pierwszej kolejki.

Ponieważ rozpoczynamy drugą kolejkę

Obstawiamy zakład pomniejszony o stawkę 5zł, czyli 10zł (15zł-5zł),

- jeśli przegramy, podnosimy oczywiście zakład o kolejną stawkę,
- jeśli mamy zakład zwycięski, to kończymy kolejkę (nasza wygrana 10zł).

Otwierasz trzecią kolejkę.

Stawka pomniejszona oczywiście o 5zł od stawki wygranego zakładu (10zł-5zł=5zł),

- mając zakład wygrany, zamykamy kolejkę (wygrana kolejki 5zł).

Tu kończymy naszą grę i podliczamy zyski.

Możemy oczywiście obstawić kolejną kolejkę itd.itp...

Kiedy najlepiej zakończyć kolejkę i ile ich obstawiać?

My w przykładzie powyższym obstawiliśmy 3 kolejki nasze wygrane netto $0zł+10zł+5zł=15zł$.

Należy pamiętać o kilku ważnych sprawach:

- nie kończyć obstawiania w połowie kolejki, trzeba zawsze zamknąć kolejkę.
- nie koczyć obstawiania po zamkniętej kolejce z ujemną wygraną, możemy się z tym spotkać po 4 przegranych z rzędu zakładach w kolejce, za to następna kolejka będzie krótsza, a stawka początkowa wyższa, więc bardzo szybko zwróci nam się, i będzie się obniżać.
- kończymy grę jak jesteśmy na plusie, powiedzmy 10-20% od posiadanej puli.

Wyznaczanie stawki (poprzez dodawanie), a wybór stawki podstawowej

Z puli np 250zł(100%), będzie to 5zł, czyli(2% puli) . Musimy tylko za każdym razem, obliczyć 2% z naszej puli, którą chcemy przeznaczyć do gry.

Możemy również obstawiać wartościowe kursy począwszy od 20zł, a po przegranej zwiększać o 10zł. I tak aż do osiągnięcia naszego CELU. Kursy gramy 1.30-1.70 (na przykładzie był pokazany kurs 2.0) i od kursów też zależy, czy nie gramy niższej, lub wyższej stawki niż przewiduje system.

Aby dostosować system do danej gry i szansy wygranej, suma i kolejność podnoszenia czy obniżania

stawek może się różnić:

- 1 poziom: 10 złotych - przegrana
- 2 poziom: 20 złotych - przegrana
- 3 poziom: 30 złotych - wygrana
- 4 poziom: 20 złotych - wygrana
- 5 poziom: 10 złotych (jeśli wygrana, to nadal 10 złotych)

Plusem systemu D'Alembert jest to, że nie dojdziemy zbyt szybko do zbyt wielkich kwot w przypadku kontynuacji dłuższej serii porażek. Warunkiem sukcesu w systemie D'Alembert jest odpowiednio duża skuteczność naszych typów. Jest to jeden z bardziej sensownych systemów matematycznych, aczkolwiek ryzykowny.

W dziale Plikownia godny polecenia przydatny program do systemu D'Alembert.

D'Alembert 2

Jest wiele odmian i modyfikacji tej metody. Poniżej niektóre tylko ogólne założenia systemu D`Alembert 2.

W tym systemie, jeśli przegrywasz, wtedy przechodzisz do wyższego poziomu, natomiast jeżeli wygrywasz, cofasz się, oczywiście jeśli AKO wynosi 2.0, oznacza to, że nasze wygrane zakłady będą wyższe od przegranych. Po trafieniu (w przypadku wyższego AKO), cofamy się do tyłu o tyle poziomów ile wynosi AKO.

Tym sposobem kolejne stawki zwiększamy zawsze o stałą ustaloną wartość, a nie tak jak to ma miejsce w klasycznej progresji gdzie stawka rośnie jako iloczyn.

Otrzymamy następujący rozkład stawek:

1. 100
2. 150
3. 200
4. 250
5. 300

System D'Alembert 2, skutecznie niweluje tzw. czarne serie, jednak realne zyski osiągane w nim są dość małe. Ten system jest mniej ryzykowny od systemu D'Alembert, ale jest to wszystko okupione kosztem naszych zysków.

Poniżej rewolucyjny, nowy program Betfair, Soccer mystic zaprojektowany specjalnie na rynki piłkarskie. Mistyc Soccer, jest to rewolucyjny, nowy program Betfair zaprojektowany specjalnie na rynki piłkarskie. Przełomowe narzędzie Betfair, Bet Angel; cały system oparty został o sieci neuronowe. Ma bardzo wiele unikalnych funkcji, w tym wniosek o patent "Mistyc Soccer przewidywania cen. Soccer mystic price predictor . To niesamowite narzędzie pozwala przewidzieć wynik na mecz piłki nożnej i obrać strategię przed meczem nawet już rozpoczętym.! Wymagana znajomość języka angielskiego!