

SYSTÈMES AUX CHANGES SIMPLES

PREMIER CYCLE

La théorie de base

Une permanence est toujours formée par une suite de groupes de boules **Noires** et **Rouges**. Ces groupes peuvent être unitaires ou multiples. Le groupe unitaire (coup de 1) est impair ; les groupes multiples sont en partie impairs, en partie pairs. Sont pairs les groupes de 2, 4, 6 etc... Sont impairs les groupes de 3, 5, 7 etc...

.si vous cherchez constamment un groupe impair (1), chaque groupe impair vous donnera une unité de gain, et chaque groupe pair deux unités de perte.

.si vous cherchez constamment un groupe pair (2), vous aurez le résultat contraire : chaque groupe pair vous donnera deux gains et chaque groupe impair une perte. Dans les deux cas il y a égalité de gains et de pertes, étant donné que le nombre de groupes impairs est double que le nombre de groupes pairs. **NOTE DE LA REDACTION : les intermittences sont considérées comme des groupes et non des unités.**

Une permanence de 16.384 boules contiendra :

4 096	groupes	de	1
2 048	groupes	de	2
1 024	groupes	de	3
512	groupes	de	4
256	groupes	de	5
128	groupes	de	6
64	groupes	de	7
32	groupes	de	8
16	groupes	de	9
8	groupes	de	10
4	groupes	de	11
2	groupes	de	12
1	groupe	de	13
1	groupe	de	14 /16

exemples :

On cherche un groupe impair (1)

N			
	R	+ 1	+ 1
<hr/>			

N			
N		- 1	
N		+ 1	
	R	+ 1	+ 1
<hr/>			

On cherche un groupe pair (2)

N			
N		+ 1	
	R	+ 1	+ 2
<hr/>			

N			
N		+ 1	
N		- 1	
N		+ 1	
	R	+ 1	+ 2
<hr/>			

figure 1-1

On cherche un groupe impair (1)

N			
N	- 1		
N	+ 1		
N	- 1		
N	+ 1		
R	+ 1	+ 1	

On cherche un groupe pair (2)

N			
N	+ 1		
N	- 1		
N	+ 1		
N	- 1		
N	+ 1		
R	+ 1	+ 2	

figure 1-2

NOTE DE LA REDACTION : la première boule sert de signal, l'on ne joue jamais celle-ci. Il faut garder à l'esprit que le groupe impair ou pair doit être délimité in fine par une boule contraire (voir les 4 exemples de la figure 1-1 et 1-2).

Notre système de mutualité contient deux phases : on cherche d'abord un groupe **impair** (première phase) ; tant que l'on rencontre des groupes impairs, chaque groupe impair donnera une unité de gain à masse égale (graphique 1-1, impair). Dès qu'on rencontre un groupe pair, ce groupe produit un découvert de 2 unités à masse égale et la deuxième phase commence. **Si l'on a le moyen de récupérer à coup sûr ces deux unités, le problème du jeu à la chance simple sera résolu.**

N	+ 1	- 1	
N		- 1	- 1
R	- 1		- 2

figure 2-1

Les pointillés indiquent la fin de la première phase qui conduit à la deuxième phase (groupe impair, figure 2-1). Les tirets continus indiquent la fin de la partie en cours (figure 1-1, 1-2 et 3-1).

PREMIERE PHASE DU GROUPE IMPAIR - On cherche l'arrivée d'un groupe impair.

a) On mise une pièce à **Noire** et une pièce à **Rouge** (donc rien sur le tapis). A la boule suivante, la couleur qui a perdu mise une pièce (pour obtenir le groupe impair) ; celle qui a gagné s'abstient de jouer. S'il y a changement de couleur (alternance), on gagne une pièce et la partie est finie. On trace un tiret et on recommence (figure 3-1).

Remarque. Les tirets tracés à la fin de chaque partie peuvent déchiqeter les groupes de 2 et les transformer pratiquement en groupes unitaires, ou bien transformer les groupes pairs en groupes impairs et vice-versa (figure 3-1).

N	+ 1	- 1		N	+ 1	- 1	
R	0	+ 1	+ 1	R	0	+ 1	+ 1
R	- 1	+ 1		R	- 1	+ 1	
N	+ 1	0	+ 1	R	- 1	0	- 1
N	+ 1	- 1		R	0	+ 1	0
R	0	+ 1	+ 1	N	+ 1	0	+ 1

figure 3-1

Cinquante pour cent des parties seront gagnées par l'arrivée du groupe unitaire (coup de 1, alternance).

b) Si au lieu de l'alternance c'est la série qui arrive (**2ème boule**), la couleur qui vient de jouer effectivement devra présenter deux pertes consécutives (figure 4-1), et la mutualité entre les deux couleurs commence à agir. Le rôle de la couleur gagnante sera jusqu'à la fin de la série, de défendre la couleur perdante, en évitant que celle-ci puisse présenter plus de 2 pertes non récupérées. (Nous appellerons dorénavant couleur **gagnante** celle qui a gagné après le turet et couleur **perdante** celle qui a perdu).

N	+ 1	- 1
N		- 1

figure 4-1

A la boule suivante (3ème ligne), la couleur gagnante (recherche du groupe impair) mettra 2 pièces pour récupérer les 2 pertes de la couleur perdante et la couleur perdante mettra seulement une pièce. Si la série continue, la récupération sera faite, et la couleur perdante ne présentera plus que sa dernière perte (figure 5-1).

N	+ 1	- 1	
N		- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0

figure 5-1

A la quatrième ligne la couleur gagnante s'abstiendra de jouer (recherche du groupe impair) et la couleur perdante mettra une pièce pour récupérer sa seule perte non récupérée. Si la série s'arrête à ce point, on a le groupe de trois, et la partie est finie avec le bénéfice d'une pièce.

Douze pour cent des parties seront gagnées à ce point, car les quatre dernières boules forment l'une des huit figures possibles (figure 6-1).

N	+ 1	- 1	
N	0	- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0
R	0	+ 1	+ 1

figure 6-1

.si la série ne s'arrête pas à la quatrième boule, la couleur perdante présentera de nouveau 2 pertes non récupérées et il faudra répéter la même manœuvre (figure 7-1). Si la série s'arrête à la sixième boule, on aura le groupe de cinq, et la partie sera aussi finie avec le bénéfice d'une pièce (figure 8-1).

N	+ 1	- 1	
N	0	- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0
N	0	- 1	- 1

figure 7-1

N	+ 1	- 1	
N	0	- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0
N	0	- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0
R	0	+ 1	+ 1

figure 8-1

.si la série va au delà de la sixième boule, il ne serait pas sage de persister dans la même manœuvre pour trouver un groupe impair, qui serait peut-être de quinze ou de dix-sept. En ce cas la couleur perdante doit s'effacer, et la couleur gagnante doit jouer seule jusqu'à la fin de la série (figure 9-1). La première perte de la couleur gagnante ouvrira une nouvelle partie, qui devra commencer après un nouveau turet.

N	+ 1	- 1	
N	0	- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0
N	0	- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0
N	0	- 1	- 1
N	+ 1	0	0
N	+ 1	0	+ 1
N	+ 1	0	+ 2
R	- 1	0	+ 1

figure 9-1

.la meilleure tactique est de suivre la série après la première manœuvre de récupération, si la série précédente par côté est supérieure à trois (à partir de la cinquième boule) ou si on a dépassé la position trois à cause du turet (figure 10-1).

N	0	- 1	- 1
N	+ 2	- 1	0
N	+ 1	0	+ 1
N	+ 1	0	+ 2
	1	0	

figure 10-1

DEUXIEME PHASE DU GROUPE IMPAIR - On rencontre un groupe pair.

Nous avons vu que la partie est gagnée en deux, quatre ou six boules, si l'on rencontre un groupe impair après un turet (fin de la partie précédente). Très souvent on gagne huit ou dix pièces d'affilée par l'arrivée continue de groupes impairs. Mais le groupe pair (de 2 ou de 4...) doit aussi arriver et il donne lieu à la perte de 2 pièces à masse égale (figure 11-1). Il se présente sous ces formes :

N	+ 1	- 1			N	+ 1	- 1	
N	0	- 1	- 1		N	0	- 1	- 1
R	- 2	+ 1	- 2		N	+ 2	- 1	0
-----					N	0	- 1	- 1
					R	- 2	+ 1	- 2

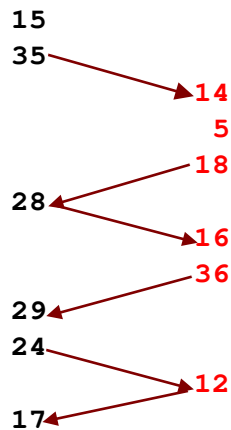
figure 11-1

.comment récupérer toujours ces deux pièces ? Il faut une explication préalable.

Il suffit de regarder une permanence quelconque pour observer deux faits constants :

1) Le nombre de coups de discontinuité allant de **Noire** à **Rouge** est exactement égal au nombre de coups de discontinuité allant de **Rouge** à **Noire**, et cela sans aucun retard ; c'est-à-dire, tout coup de discontinuité allant de **Noire** à **Rouge** est suivi d'un coup de discontinuité allant de **Rouge** à **Noire**. Il n'y a jamais d'écart entre ces coups.

Voici une permanence:



Trois flèches vont vers la droite, trois vers la gauche. Il ne peut pas être autrement.

2) Une série de **Noires** ou de **Rouges** est toujours suivie d'une autre série de la même longueur ou d'une longueur plus grande, de la même couleur ou de la couleur contraire, même s'il y a des séries intermédiaires plus courtes.

Avec la garantie de ces deux faits constants, faites donc le jeu de trois joueurs :

.le **premier joueur** joue après la première apparition de **Noire** et il cherche la série de **Noires** ; il ne joue plus après la première apparition de **Rouge**,

.le **troisième joueur** joue après la première apparition de **Rouge** et il cherche la série de **Rouges** ; il ne joue plus après la première apparition de **Noire**,

.le **deuxième joueur** joue pour l'alternance entre **Noire** et **Rouge** et il joue constamment, soit en opposition avec le premier joueur, soit en opposition avec le troisième.

Le premier joueur inscrit ses gains et ses pertes sur une première colonne ; le troisième joueur inscrit ses gains et ses pertes sur une troisième colonne ; le deuxième joueur inscrit ses gains et ses pertes sur une colonne centrale.

.il est absolument certain que toute perte de **Noire** ou de **Rouge** sera récupérée par le deuxième joueur avant que **Noire** ou **Rouge** doivent entrer de nouveau en action. **Noire** et **Rouge** (première et troisième colonne) ne présenteront jamais deux pertes non récupérées ; ils présenteront une seule, la dernière. La récupération de la perte précédente a été immédiate.

.il est aussi absolument certain que la suite de pertes provoquées sur la colonne centrale du deuxième joueur par une vague de **Noires** ou de **Rouges** sera récupérée par la vague suivante de **Noires** ou de **Rouges** à chaque position, La récupération est différée, mais elle n'est pas moins certaine.

La colonne centrale a comme objectif une perte d'une colonne latérale ; la colonne latérale a comme objectif une perte de la colonne centrale. Si les mises sont toujours égales à l'objectif (c'est-à-dire égales tout court), on peut tomber facilement dans l'inaction, puisque les deux objectifs en présence, celui de la colonne centrale et celui de la colonne latérale, peuvent devenir simultanés (par conséquent rien sur le tapis) (figure 12-1).

N	R	1	A	2
•				
•		+	-	
	•	-	+	
	•		-	+
	•		-	+
•			+	-
	•	-	+	
	•		-	+
•			+	-
•		+	-	
	•	-	+	
•			+	-
		+2/-3	+6/-5	+3/-3
total		+11/-11		

figure 12-1

Mais étant donné qu'il existe la certitude de récupérer toute perte subie par n'importe quel joueur, les trois joueurs peuvent faire une progression judicieuse, sans oublier que toute progression doit être arrêtée aussitôt que les deux pertes initiales de la partie ont été effectivement récupérées.

A titre d'exemple, je vais appliquer la règle suivante :

mise égale à l'objectif après perte, paroli après gain. Le paroli est une progression très rapide et très efficace, mais cette progression n'est pas la meilleure (application sur la figure 12-1). Dans le deuxième cycle nous appliquerons une autre progression plus rationnelle.

Remarques :

.une vague de Noires ou de Rouges passe par des positions bien définies : coup supérieur à un, coup supérieur à deux, coup supérieur à trois, etc... jusqu'à la position d'arrêt.

.l'arrêt d'une série conduit toujours à la première position ; l'arrêt de l'alternance conduit toujours à la deuxième position ; tant que l'alternance persiste, on se trouve à la première position.

.les pertes laissées dans la colonne centrale par une vague à chaque position doivent être récupérées par la vague suivante dans le même ordre. Si la vague suivante arrive au point d'arrêt précédent, le joueur latéral devra s'abstenir de jouer, puisque la colonne centrale présente à ce point un gain ; seul le joueur central devra jouer et si la vague est de la même longueur que la précédente, il obtiendra un gain effectif ; si la nouvelle vague dépasse le point d'arrêt précédent, le joueur latéral continue sa progression.

.le jeu doit être évidemment différentiel ; on met sur le tapis la différence entre les deux mises opposées.

Voici quelques exemples :

N	R	N	A	R	solde
•		+ 1		- 1	0
•		0		- 1	- 1
	•	- 2		+ 1	- 1 - 2
	•		+ 2	- 2	0
	•	- 1	+ 4		+ 3 + 1
<u>partie terminée en 5 boules</u>					
<i>exemple 1</i>					

N	R	N	A	R	solde
•		+ 1		- 1	0
•		0		- 1	- 1
	•	- 2		+ 1	- 1 - 2
	•		- 2	+ 2	0
	•		- 2	+ 4	+ 2 0
	•		- 2	+ 8	+ 6 + 6
<u>partie terminée en 6 boules</u>					
<i>exemple 2</i>					

N	R	N	A	R	solde
•		+ 1		- 1	0
•		0		- 1	- 1
	•	- 2		+ 1	- 1 - 2
	•		- 2	+ 2	0
•			+ 2	- 4	- 2 - 4
	•	- 2	+ 4		+ 2 - 2
•			+ 8	- 2	+ 6 + 4
<u>partie terminée en 7 boules</u>					
<i>exemple 3</i>					

N	R	N	A	R	solde
•		+ 1		- 1	0
•		0		- 1	- 1
	•	- 2		+ 1	- 1 - 2
	•		- 2	+ 2	0
•			+ 2	- 4	- 2 - 4
•		+ 2	- 4		- 2 - 6
	•	0	+ 4		+ 4 - 2
	•		0	+ 4	+ 4 + 2
<u>partie terminée en 8 boules</u>					
<i>exemple 4</i>					

figure 13-1

Pour bien comprendre, reliez les gains et les pertes corrélatives avec des flèches.

NOTE DE LA REDACTION :

.Dans l'exemple 1 de la figure 13-1, après la quatrième boule (soit la 5ème ligne), le paroli passe à 4 sur **alternance** (+2/+4) et 1 pièce sur **noire** (-2/-1).

.Dans l'exemple 2, rien de particulier à signaler ; objectif après perte, paroli après gain.

.Dans l'exemple 3, après la 5ème boule qui est **noire**, le paroli sur **rouge** (-4) a perdu et **alternance** a gagnée 2 pièces. Paroli montant sur **alternance** (+2/+4) et 2 pièces (paroli descendant) sur **noire** (-4/-2). C'est **alternance** qui gagne et joue le paroli à 8 pièces (+4/+8), alors que **rouge** joue 2 pièces (mise égale après perte, voir page 43).

.Dans l'exemple 4, après la 6ème boule (7ème ligne) qui est **noire**, **alternance** n'a plus d'objectif puisque la colonne latérale (**noire**) a récupérée sa dernière perte et joue donc 4 pièces. A la septième boule **alternance** gagne puisque c'est **noire** qui sort. Il continue de jouer pour obtenir une vague de la même longueur et finir avec un gain (alinéa 3 du chapitre «remarques» page 43).

.Le jeu peut s'effectuer aussi bien sur **pair-impair** que **passe-manque**, soit en même temps que **noire/rouge**, soit de manière indépendante.

RÉCAPITULATIF :

1 - l'on cherche le groupe impair en tout début de partie ou après le turet (la 1ère boule est le signal). S'il arrive à la 2ème boule, nous avons bien le groupe impair, la partie est terminée, l'on tire un trait et l'on commence une nouvelle partie.

2 - si à la deuxième boule, c'est un groupe pair qui arrive, l'on joue à la troisième ligne, 2 pièces pour la boule gagnante et une pièce pour la perdante pour rechercher le groupe impair de 3.

3 - à la quatrième ligne, la couleur perdante jouera 1 pièce pour délimiter le groupe impair de 3.

4 - si la série ne s'arrête pas à la quatrième ligne, l'on joue dans le sens de la série, l'autre joueur (**noir/rouge**) s'abstient. La partie se termine à la première perte et une nouvelle partie s'ouvre.

Ci-contre, un tableau du premier cycle reproductible pour servir d'entraînement.

Ce premier cycle n'est pas une application au casino, il ne sert qu'à comprendre le mécanisme de Sadia, au fur et à mesure des cycles. Car l'incompréhension d'un cycle interdit la compréhension du cycle suivant. La suite des cycles s'expliquent par l'avancement des travaux de Sadia.

CYCLE 1 noir/rouge

séance n° 01 du 01/01/2015 - hohensyburg - table 7

groupe impair

n°	N	R	(1)	A (2)	(3)	résultat	solde	n°
1								1
2								2
3								3
4								4
5								5
6								6
7								7
8								8
9								9
10								10
11								11
12								12
13								13
14								14
15								15
16								16
17								17
18								18
19								19
20								20
21								21
22								22
23								23
24								24
25								25
26								26
27								27
28								28
29								29
30								30
31								31
32								32
33								33
34								34
35								35
36								36

CYCLE 1 noir/rouge

séance n° 01 du 01/01/2015 - hohensyburg - table 7

résultat de la journée :

arrêt de la partie après une série,
la permanence rencontre 2 intermittences,
qui entraîne 2 pertes.

zéro :

cycle 1 - noir/rouge

Annexe 1



théorie de base

recherche d'un groupe impair

N	R	(1)	(2)	(3)	résultat	solde	masse égale	
	•	-1		+1	0			exemples
	•	+1		0	+1	+ 1		

page 37, recherche d'un groupe impair

	•	-1		+1	0			
	•	0		+1	+1			exemples
	•	+1		0	+2	+ 2		

page 37, recherche d'un groupe pair

pratique groupes impairs

	•	-1		+1	0			
	•	-1		0	-1	- 1		

page 38, a) - première phase - 50 % des parties se terminent par une alternance.

	•	+1		-1	0			
	•	0		-1	-1			

page 38, b) - première phase - si au lieu de l'alternance c'est la série qui arrive,

	•	+1		-1	0			
	•	0		-1	-1			dernier chapitre
	•	+2		-1	0			
	•	0		+1	+1			premier chapitre

page 38, à la boule suivante la couleur gagnante misera 2 pièces pour récupérer...
page 39, à la 4ème boule la couleur gagnante s'abstiendra de jouer...

	•	+1		-1	0			
	•	0		-1	-1			
	•	+2		-1	0			
	•	0		-1	-1			chapitre 2
	•	+2		-1	0			
	•	0		+1	+1	+ 1		

page 39 - si la série ne s'arrête pas à la 4ème boule, la couleur perdante...

	•	-1		+1	0			
	•	-1		0	-1			
	•	-1		+2	0			
	•	-1		0	-1			
	•	-1		+2	0			chapitre 3
	•	0		+1	+1			
	•	0		+1	+2			
	•	0		+1	+3			
	•	0		-1	+2	+ 2		

page 39 - si la série va au-delà de la 6ème boule, il ne serait pas sage...

page 39 ... la première perte de la couleur gagnante ouvrira un nouvelle...

	•	+1		-1	0			
	•	0		-1	-1			
	•	+2		-1	0			chapitre 4
	•	+1		0	+1			
	•	-1		+1	0			

page 39, la meilleure tactique est de suivre la série après la première manœuvre de récupération, si la SERIE PRECEDENTE par côté est > à 3 ou si l'on a dépassé LA POSITION 3 à cause du turet.

	•	-1		+1	0			
	•	-1		0	-1			deuxième phase
	•	+1		-2	-2	-2		

page 39 - DEUXIEME PHASE - on rencontre un groupe pair - groupe de 2.

	•	+1		-1	0			
	•	0		-1	-1			
	•	+2		-1	0			chapitre 4
	•	0		-1	-1			
	•	-1		0	-2	-2		

page 39 - DEUXIEME PHASE - on rencontre un groupe pair - groupe de 4.

cycle 1 - noir/rouge

Annexe 1 (suite)



pratique groupes impairs

•		+1		-1	0			15
•		0		-1	-1	-1		4
	•	-2		+1	-1	-2		3
•			+2	-2	0			17
	•	-1	+4		+3	+1		34

page 42 - partie terminée en 5 boules.

•		+1		-1	0			33
•		0		-1	-1	-1		15
	•	-2		+1	-1	-2		23
	•		-2	+2	0			7
	•		-2	+4	+2	0		36
	•		-2	+8	+6	+6		23

page 42 - partie terminée en 6 boules.

•		+1		-1	0			33
•		0		-1	-1	-1		15
	•	-2		+1	-1	-2		12
	•		-2	+2	0	-2		23
•			+2	-4	-2	-4		4
	•		-2	+4	+2	-2		36
•			+8	-2	+6	+4		29

page 42 - partie terminée en 7 boules.

•		+1		-1	0			33
•		0		-1	-1	-1		15
	•	-2		+1	-1	-2		12
	•		-2	+2	0			1
•			+2	-4	-2	-4		20
•		+2	-4		-2	-6		13
	•	0	+4		+4	-2		36
	•		0	+4	+4	+2		3

page 42 - partie terminée en 8 boules.