

Ganar en la ruleta

COMPROBACION DE DIFERENTES METODOS PARA GANAR EN EL JUEGO DE LA RULETA
(con dos muestras tomadas en un Casino real y online)



UNIVERSIDAD DE ORIENTE
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA
www.ganaenlaruleta.com

Autor: Miguel Ceballos.
Asesor: Prof. Victor Ruiz.
Julio de 2005.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	4
1.1.- Planteamiento del problema.....	5
1.2.- Objetivos.....	7
1.2.1.- Objetivo general.....	7
1.2.2.- Objetivos específicos.....	7
1.3.- Justificación.....	8
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....	9
2.1.- Historia de la Ruleta.....	10
2.2.- Descripción de la Ruleta.....	11
2.3.- Reglas del juego de la Ruleta.....	14
2.4.- Tipos de apuesta para el juego de la Ruleta.....	16
2.5.- Diferentes técnicas de apuesta para el juego de la Ruleta.....	19
2.6.- Progresiones.....	23
2.7.- Las leyes de la Ruleta.....	30
2.8.- El analista de la Ruleta.....	32
2.9.- Sistemas o métodos para ganar en el juego de la Ruleta.....	34
CAPITULO III: ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	59
CAPITULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	152
GLOSARIO.....	185
REFERENCIAS.....	187

INTRODUCCION

Durante muchos años el hombre ha intentado sin éxito encontrar un Sistema que le permita ganar constantemente a la Ruleta, la motivación es sencilla: teniendo este Sistema tendría un poder ilimitado, podría viajar alrededor del mundo alojándose en los mejores hoteles, visitando todas las salas de juego y obteniendo ganancias abundantes que le permitirían tener a su alcance toda clase de bienes y lujos sin tener que estar ligado a un trabajo monótono y poco renumerado. Podría acceder a todo aquello que siempre ha deseado y le ha sido negado. Y todo ello de una forma totalmente honrada respetando las normas existentes en cada lugar. Su éxito en todos los ámbitos estaría asegurado.

Analizando esta tarea parece fácil si la aplicamos a las suertes sencillas de la Ruleta, en las que en cada jugada hay unas posibilidades de acierto muy cercanas al 50%. Si la teoría parece indicar que es muy fácil, ¿cuales son las causas por las que en la práctica no es tan sencillo encontrar este Método?.

Hay Métodos que inducen al engaño, que parece que funcionan porque durante 10 o 15 jugadas van consiguiendo ganancias, pero las pérdidas producidas por unas pocas jugadas negativas pueden superar ampliamente las ganancias anteriormente obtenidas.

Un Método que funcionase a largo plazo proporcionaría las garantías suficientes para dar el valor que se quiere a la apuesta sabiendo con toda seguridad que se va a ganar. A largo plazo no quiere decir que haya que esperar un número muy grande de jugadas para obtener beneficios. A largo plazo significa simplemente que las ganancias vayan superando a las pérdidas.

¿Cuales son los motivos por los que no es tan sencillo encontrar este Método?.

1. Límite de apuesta máxima impuesto por la mesa: Evita poder aplicar determinadas progresiones indefinidamente (por ejemplo el progresivo o martingala)

2. El 0 (cero) y el 00 (doble cero) y la proporción de pago de las apuestas: Matemáticamente dan ventaja al Casino.
3. Pérdidas momentáneas: La mayoría de los Métodos intentan recuperar las pérdidas rápidamente, incrementándose las apuestas cada vez que se pierda; pero cuando el juego se es desfavorable las pérdidas se multiplican volviéndose irrecuperables.
4. Factores psicológicos:
 - Aún teniéndose un Sistema con sólidas bases matemáticas en ocasiones hay que soportarse pérdidas; muchos sistemistas, aún sabiendo que su Método les ha de permitir recuperar, intentan acortar el tiempo de permanencia en la mesa acelerando el proceso. Si en ese momento el juego sigue siendo desfavorable se ven desbancados (¿de qué les sirve tener un Sistema?)
 - La tensión nerviosa acumulada entre jugada y jugada puede llevar a cometer errores; la Ruleta nunca comete errores.
5. El factor definitivo: En un número suficientemente grande de jugadas, en todos los Métodos los aciertos se van igualando a los fallos. Este hecho nos condenaría a perder matemáticamente a causa del cero o doble cero. Con un Sistema de apuestas "adecuado" podríamos intentar que los periodos de juego favorable compensasen los desfavorables. Gracias al análisis se descubre que esto es sólo una teoría, en la práctica los desequilibrios que se producen en la Ruleta en cortos períodos de tiempo destrozan los Métodos más previsores. No hay que olvidar que la corta secuencia que con la que se enfrenta un jugador es una parte muy pequeña de una secuencia infinita que tiene su inicio cuando comienza a girar una determinada Ruleta y que finaliza cuando ésta es retirada.

En el presente trabajo se pretende poner a prueba la eficacia de Métodos para ganar en el juego de la Ruleta, también de alguna manera hacer entender que antes de

poner en practica cualquier Método para ganar a la Ruleta, no importa lo bueno que se diga que es o que su autor lo exponga así; primero se debe realizarle pruebas con muestras tomadas de un Casino real para que se compruebe si en verdad cumple con el objetivo común, que es el de brindar ganancias.

Este trabajo estará estructurado por cuatro capítulos, los cuales son:

I. Problema de investigación:

Este capitulo se comprenderá de un planteamiento del problema, los objetivos que se desean alcanzar y la justificación que llevo acabo esta investigación.

II. Marco teórico:

Comprende las bases teóricas del tema en de estudio y esta conformado por la historia de la Ruleta, la descripción de la Ruleta, las reglas del juego de la Ruleta, los tipos de apuesta para el juego de la Ruleta, las diferentes técnicas de apuesta para el juego de la Ruleta, las progresiones, las leyes de la Ruleta, el analista de la Ruleta y la descripción de Métodos para ganar al juego de la Ruleta.

III. Análisis de resultados:

En este capitulo se someterá a prueba cada Método para ganar al juego de la Ruleta descrito en el capitulo II con dos muestras recolectadas en un Casino real.

IV. Conclusiones y recomendaciones:

Se analizaran los resultados que se obtuvieron en el capitulo III después de haber sometido cada Método para ganar al juego de la Ruleta con cada una de las muestras recolectadas; luego se procederá a exponer las conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I:
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.- Planteamiento del problema:

La creación de este trabajo esta fundamentada en que el juego de la Ruleta existe, y muchas personas lo juegan y pierden grandes cantidades de dinero sin ninguna visión de lo que en realidad es y en que consiste.

Hay personas que idean Métodos o Sistemas para bien sea venderlos o compartirlos con otras personas mediante publicaciones en Internet, libros o en conversaciones en el mismo Casino.

Para la realización de este trabajo los Métodos se obtuvieron desde Internet; en casi todas las publicaciones su descripción es detallada y poseen una pequeña demostración.

Todos los Métodos publicados ofrecen resultados favorables para el jugador; sus autores en su publicación lo explican y realizan una pequeña demostración con una muestra de números (que supuestamente es tomada de un Casino real) que siempre arrojan resultados positivos; ¿pero serán en verdad eficaces?. Un autor siempre dirá que su Método es bueno cuando lo publique y cuando haga las demostraciones siempre tomara una secuencia de números favorables para el; ya queda de parte de la persona que lo lea realizar las respectivas comprobaciones con muestras que el mismo halla tomado de un Casino real para comprobar su eficacia.

Actualmente en la isla de Margarita, ; existen dos Casinos en donde existen Ruletas, los cuales son:

- Gran Casino Margarita, ubicado al lado del hotel Margarita Hilton.



Casino “Gran Casino Margarita”.

- Casino Lagunamar, ubicado dentro de las inmediaciones del consorcio hotelero Lagunamar.

La Ruleta es una de las principales atracciones de cualquier Casino, aparte de ser la que más beneficios le otorga a este; por ejemplo el Casino “Gran Casino Margarita” posee 8 mesas de Ruleta, las cuales en muchas ocasiones están totalmente ocupadas y muchas personas quedan esperando para que alguien de una mesa se retire para ocupar su lugar y poder jugar.

Son muy pocas las personas que juegan en las mesas de Ruleta aplicando un Método; la gran mayoría lo que utiliza es el azar distribuyendo sus fichas de forma desordenada por todo el paño de la mesa o pocas fichas en los números que ellos consideran que va a salir.

Actualmente y desde tiempos remotos existen personas que utilizan Métodos que están contenidos en este trabajo, la mayoría de estos son basados en las apuestas a las docenas, columnas, color, mayor-menor o sectores.

1.2.- Objetivos:

Los objetivos a cumplir con la realización de esta investigación son los siguientes:

1.2.1.- Objetivo general:

Comprobar y analizar la eficacia de diferentes Métodos para ganar en el juego de la Ruleta, poniéndolos a prueba contra dos muestras de más de 100 lances obtenidas en un Casino real en fechas diferentes.

1.2.2.- Objetivos específicos:

1. Especificar las reglas del juego de la Ruleta.
2. Describir las formas de apuesta para el juego de la Ruleta.
3. Describir los diferentes Métodos para ganar en el juego de la Ruleta.
4. Efectuar comprobaciones a cada Método descrito para ganar en el juego de la Ruleta con cada una de las muestras tomadas.
5. Clasificar los Métodos para ganar en el juego de la Ruleta de acuerdo a su eficacia con respecto a las muestras.
6. Emitir recomendaciones y opiniones de la manera más imparcial posible sobre los Métodos para ganar en el juego de la Ruleta descritos en este trabajo, de acuerdo con su puesta en práctica con las muestras tomadas.
7. Plantear las características que debe poseer un buen Método para ganar en el juego de la Ruleta.

1.3.- Justificación:

La presente investigación se justifico según los siguientes puntos:

1. Reunir en un solo trabajo los Métodos para ganar en el juego de la Ruleta mas conocidos para futuras investigaciones.
2. Demostrar que la probabilidad de éxito descrita en los Métodos para ganar en el juego de la Ruleta no siempre se ajusta a la realidad.
3. Demostrar que antes de implementar cualquier Método para ganar en el juego de la Ruleta se debe realizar una o unas comprobaciones con números obtenidos de Ruletas en un Casino real.
4. Comprobar la eficacia de los Métodos a describir ante las muestras tomadas de una mesa de Ruleta de un Casino real.
5. Obtener las ventajas que ofrecen algunos Métodos del juego de la Ruleta de manera que poniéndolos en practica puedan generar bienestar económico a las personas que lo hiciesen.

CAPITULO II:
MARCO TEÓRICO

2.1.- Historia de la Ruleta:

El término "Ruleta" proviene de una palabra francesa que significa rueda pequeña. El origen de la Ruleta, sin embargo, no es muy claro. Algunas fuentes señalan al matemático francés Blaise Pascal como inventor de la Ruleta en el siglo XVII, quién impulsado por su genio matemático, dio origen, sin saberlo, a una de las industrias más prósperas de la actualidad. En Octubre de 1658, Pascal dio a conocer el libro "Historia de la Ruleta", fundamentándose en los Métodos de Roberval, un sabio Francés que lo había precedido en ese rumbo.

Otras fuentes señalan que tuvo su origen en China y que habría sido llevado a Europa por los frailes dominicos en su intercambio comercial con los Chinos. La edad moderna anota entre los ilustres jugadores de la especialidad a Madame Pompadour, en cuyo tiempo, y quizás por su influencia, se introdujo la Ruleta en Francia.

Hacia fines del siglo XVIII, la Ruleta se torna muy popular cuando el Príncipe Carlos (príncipe de Mónaco en ese tiempo) introduce el juego a Mónaco como un medio de alivio a los problemas financieros existentes en aquel entonces en la región. El juego de la Ruleta apareció constituido como tal en la Sociéte des Jeux de Mónaco, que obtuvo de su gobierno, en 1856, la concesión de los juegos que funcionaban en el Palacio de La Condamine; sin embargo parece ser que este juego ya existía en Francia desde el siglo XVIII.

Pero la versión moderna de la Ruleta no aparecerá sino hasta el año 1842 cuando Frenchmen Francoise y Louis Blanc inventaron la Ruleta con un sólo cero.

La Ruleta habría llegado eventualmente a América hacia principios de los años 1800's. No obstante, la versión de la Ruleta con un sólo cero fue rechazada en América y se utilizó exclusivamente la Ruleta con el cero y doble cero. El juego ganó gran popularidad con la fiebre del oro en California.

2.2.- Descripción de la Ruleta:

La Ruleta consiste en una caja de forma circular y cóncava, en cuyo fondo interior y en torno a un pivote central, gira un disco metálico que, en su periferia, lleva grabados los números. En la parte inmediata inferior y a continuación de ellos, se encuentra la "casilla" o hueco, donde se aloja la bola que señala al número ganador. En el centro del disco giratorio, se eleva una torrecilla rematada en una cruz que sirve a la vez de elemento intermediario impulsor.

Existen dos tipos de Ruletas, la Americana y la Europea; hay dos diferencias entre estas, una es que en la Ruleta Americana existen dos números favorables a la casa (Casino) los cuales son el 0 (cero) y el 00 (doble cero) y en la Europea solo existe en 0 (cero); la otra diferencia es que en la Americana se puede realizar una apuesta a cinco números los cuales son 0-00-1-2-3 con una sola ficha, esta jugada se denomina "línea especial", su contraparte en la Ruleta Europea es la jugada 0-1-2-3 que equivale a un cuadro normal y también es conocida como "línea especial"; todo lo demás es igual entre ellas. Para esta descripción se utilizara la Ruleta Europea.



Ruleta Europea.

La conformación convexa del disco central y la inclinación hacia abajo y hacia el centro de los casilleros destinados a alojar a la bola, están previstos para que

ésta caiga indefectiblemente en alguno de ellos, sin posibilidad de que ocurra de otra manera.

La Ruleta tiene unos topes metálicos de forma romboidal llamados azares, dispuestos en torno a la parte interna de la caja de la Ruleta, contra los cuales choca constantemente la bola durante todo su curso desviándose así del mismo en forma imprevisible.

El disco numerado de la Ruleta contiene los números del 1 hasta el 36 incluyendo el cero. Estos números no están ordenados correlativamente, sino en una disposición intencionalmente desordenada y arbitraria.

Observando la Ruleta, puede advertirse que partiendo del "cero" y siguiendo los números en el sentido en que giran las agujas del reloj, la sucesión de las cifras es la siguiente:

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

Es decir, que se ha buscado una alternancia que anula proximidad de unidades o decenas; y en el caso de las decenas la proximidad mayor es de cuatro unidades, o sea el número 22 y el 18.

Otra particularidad de la numeración es que agrupa determinados números por medio de dos colores básicos: negro y rojo.

Son rojos los siguientes números:

1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36.

Y negros los siguientes:

2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35.

Esta disposición no agrupa números primos, ni a pares o impares. La razón de esta distribución puede hallarse enlazando el orden ascendente a partir de cero.

Con ello se consigue desplazar casi en forma diametral los números correlativos, y los colores que les corresponden se suceden alternadamente.

Toda Ruleta clásica contiene, además, un paño (tapete) en el que se encuentran estampados los treinta y seis números encabezadas por el cero, divididos

en tres columnas y a su vez en tres docenas. Rodeándolas en forma de rectángulo hay subdivisiones que indican "pares", "impares", "color", "columnas", etc., en donde se colocan las apuestas mediante fichas de valor o de la mesa.



Paño de la mesa de la Ruleta.

Las fichas con las cuales se juega en una Ruleta en particular, o sea, las fichas de esa Ruleta; son de colores para que sean distintas a las demás de la misma mesa y posee un número o una figura que las hace distinta a las de otras mesas de Ruleta.

Todas las fichas de Ruleta, incluyendo las de valor que están marcadas con números que indican su valor en monedas están hechas de plástico.



Fichas de la Ruleta

2.3.- Reglas del juego de la Ruleta:

Todo juego posee sus reglas y el juego de la Ruleta no es la excepción; para poder jugar se debe conocer las siguientes reglas y condiciones de juego, las cuales se muestran a continuación:

Cada jugador adquiere la cantidad de fichas de colores o de valor que desea, a cambio de dinero en efectivo u otras fichas de valor, siempre controlado por el Croupier. La banca abre el juego diciendo: "¡hagan juego, señores!". Los jugadores proceden a colocar las apuestas sobre el paño.

La banca hace rodar la Ruleta solo impulsándola con la fuerza de los dedos, y tira la bola dentro. Los jugadores pueden continuar apostando si lo desean. Cuando la bola está a punto de pasar de la parte trasera a la inferior de la Ruleta (que este apunto de caer), la banca dice: "no va más", y ya no se puede apostarse.

La bola va rodando hasta quedar finalmente atrapada en una de las treinta y seis casillas, de color rojo o negro, de la rueda; cuando cae indica el número, color, par o impar, mayor o menor, docena, columna, línea, calle y cuadro ganador.

La banca toma del paño las apuestas perdidas y coloca sobre éste las fichas ganadas por cada apuesta acertada; si la bola no ha caído en un número apostado, la banca se lo lleva todo.

Si el jugador ganador no retira sus fichas (con las cuales gana) del paño significa que sigue realizando la misma apuesta.

Si sale el número 0, todas las apuestas sencillas pierden.

Hay un mínimo y máximo de apuesta permitida por el Casino, la cual permite un control sobre las apuestas. No todos los Casinos poseen las mismas reglas para la cantidad de fichas en las apuestas pero una muy común es tener la razón de 1:20 (mínimo:máximo) para las apuestas a plenos con las fichas de colores.

No se toca la bola hasta el momento de usarla; es decir, permanece hasta el próximo turno en el receptáculo de la Ruleta en que cayó.

Al lanzar la bola, primero se hace girar la Ruleta en sentido contrario del último giro de esta; luego la bola es lanzada en sentido contrario a como gira la Ruleta. Todo esto es realizado con la mano más cercana a la Ruleta, esto es para que le permita ver más claramente a los jugadores.

La bola tiene su propio recorrido dentro de la rueda, primero viaja a gran velocidad en la parte más alta del bol; conforme disminuye la velocidad, va deslizándose lentamente hacia el tramo medio de la rueda. Allí se encuentra con una serie de obstáculos que la hacen rebotar hasta que cae sobre el último tramo, que son el de las casillas, en una de las cuales acabará deteniéndose. En ese momento, su velocidad desciende abruptamente y la bola puede dudar entre dos o tres números consecutivos, saltar de uno a otro y acabar en el tercero.

2.4.- Tipos de apuesta para el juego de la Ruleta:

Se presentan todos los tipos posibles de apuesta que se realizan en el paño. No en todos los Casinos los tipos de apuestas son iguales, pero las mostradas a continuación son las más usadas. El pago realizado a cada una de las apuestas si es igual en todos los Casinos.

Los tipos de apuesta están ordenados de mayor a menor según el pago y están divididas en apuestas interiores y exteriores:



Tipos de apuestas posibles.

- Apuestas interiores: Estas son las apuestas que se hacen en favor de un número específico, ó una combinación arbitraria no contemplada en las apuestas externas:
 - a) Pleno: Se colocan las fichas directamente sobre un número cualquiera; el pago en caso de ganar es de 35 a 1, o sea, por cada ficha apostada en ese número el Casino pagara 35 fichas iguales a la apostada.

- b) Caballo o media: Se colocan las fichas entre un par de números, el pago es 17 a 1.
- c) Calle o terna o transversal y tres números: Se colocan las fichas al final de la fila de números o una ficha a los números 0-1-2 ó 0-2-3, este tipo de apuesta cubre tres números, el pago es 11 a 1.
- d) Cuadro y línea especial: Se colocan las fichas en el centro del cuadro que forman cuatro números ó en la línea que conforman los números 0-1-2-3, el pago es 8 a 1.
- e) Línea o sextina: Se colocan las fichas al final de 2 filas en la intersección que se encuentra entre ellas, una línea es equivalente a 2 calles, es decir, cubre 6 números, el pago es 5 a 1.
- Apuestas externas: Son las apuestas que se hacen fuera del área de los 37 números y abarcan como mínimo 12 números y máximo 18 números por forma de apuesta:

Docenas y columnas: Hay tres docenas y tres columnas; cada una de estas posee un cuadro en donde se colocan las apuestas, el pago es 2 a 1.

Las docenas y columnas estas constituidas por los siguientes números:

f) Las docenas:

1ra. docena: Todos los números correlativos del 1 al 12.

2da. docena: Todos los números correlativos del 13 al 24.

3ra. docena: Todos los números correlativos del 25 al 36.

g) Las columnas:

1ra. columna: 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34.

2da. columna: 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35.

3ra. columna: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36.

Chance simple o apuesta sencilla: Este tipo de apuesta es conformada por los mayores, menores, pares, impares, rojos y negros, el pago es 1 a 1:

La conformación de cada uno de estos es:

h) Par-Impar:

Pares: Todos los números pares del 2 al 36.

Impares: Todos los números impares del 1 al 35.

i) Menores-Mayores:

Los menores: Todos los números correlativos del 1 al 18.

Los mayores: Todos los números correlativos del 19 al 36.

j) Colores:

Rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36.

Negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35.

Es de entenderse que si sale el número 0 todas las apuestas exteriores (columnas, docenas, colores, par-impar, mayor-menor), perderán automáticamente.

2.5.- Diferentes técnicas de apuesta:

1. Progresión Martingala: Cada apuesta es multiplicada por 2 (o doblada)

después de una pérdida, y se vuelve a la apuesta inicial después de una ganada. Se ganara una unidad cada vez que se gane, siempre y cuando se tenga suficiente capital y no exceder la apuesta máxima del Casino. Cuando se alcance la apuesta máxima comenzara a haber pérdidas; esta técnica se utiliza para las apuestas exteriores.

Hay muchas variaciones de esta progresión, y puede ser combinada con otros Métodos; ej: podría usarse tres-pasos martingala de 10-20-40.

Algunas personas agregan una o más unidades a cada apuesta doblada; otras emplean la inversa de la martingala, doblando la apuesta después de una ganancia y retroceder a la apuesta inicial después de una perdida. En este caso cada jugador decidirá cuando parar la serie (ejemplo: después de 4-5 aciertos consecutivos, volver a la apuesta inicial). Otra variación seria la de dividir una apuesta alta por 2 y luego recuperar una por una.

Según el diccionario de la lengua de la real academia española, la palabra "martingala" proviene del francés martingala (y ésta del provenzal martegalo, de martigue, ciudad de Provenza). La acepción de uso más corriente es la tercera: artimaña, artificio para ganar. No obstante, este Sistema no tiene nada de astuto ni de artimaña, porque a la larga el jugador se encontrará con una mala racha que no sólo le hará perder lo pacientemente ganado sino que también el dinero con el cual llegó al Casino y tal vez más. Basta 1 sola racha mala para que el Sistema se caiga y cause pérdidas catastróficas. Además, no considera los límites mínimos y máximos de un Casino.

2. Triangulo Numérico: El triángulo es otro tipo de "martingala" que se aplica mediante una progresión de números dispuestos en forma de triángulo.

El recorrido del triangulo es de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha; para comenzar a apostarse se comienza desde la punta del triangulo (una ficha), cada vez que perdamos avanzamos hacia abajo y cada vez que ganemos avanzamos hacia la derecha. Cuando lleguemos a la final de la derecha (que no hay mas numeros),

entonces se abra ganado cierta cantidad de fichas; si se quiere volver ha apostarse se debe comenzar otra vez desde la punta del triangulo.

1
 2
 3
 5, 3
 8, 5
 12, 8
 17, 12, 8
 23, 17, 12
 30, 23, 17, 12
 38, 30, 23, 17
 47, 38, 30, 23, 17
 57, 47, 38, 30, 23
 68, 57, 47, 38, 30, 23
 80, 68, 57, 47, 38, 30
 93, 80, 68, 57, 47, 38, 30
 107, 93, 80, 68, 57, 47, 38
 122, 107, 93, 80, 68, 57, 47, 38
 138, 122, 107, 93, 80, 68, 57, 47
 155, 138, 122, 107, 93, 60, 68, 57, 47
 173, 155, 138, 122, 107, 93, 80, 68, 57
 192, 173, 155, 138, 122, 107, 93, 80, 68, 57

3. Progresión Labouchere: Esta progresión también es llamada “martingala partida” o “Sistema de cancelación”; en su forma mas simple, se debe escribir algunos números, ej: 1, 2, 3. cada apuesta es igual al primero más el último número de esa lista. En el ejemplo, es 1 y 3, lo que equivale a una apuesta de 4 fichas. Si se gana, se cancelan estos dos numeros y se vuelven a apostarse a los extremos. En este caso se apostara el único número que queda. Si se completa la serie (se cancela todo)

se comienza nuevamente la serie. Si la apuesta se pierde, se agrega la apuesta perdida al final de la lista (extremo derecho).

Hay también muchas variaciones; una sería la de usar diferentes números, como poner muchos 1 al comienzo, para contener las apuestas de elevarse demasiado rápido. Así, la lista de números sería algo como esto 1, 1, 1, 2, 2, 3.

Otra variación sería la de dividir por 2 algunas apuestas cuando alcanzan niveles muy altos y reemplazar esa apuesta alta por 2 apuestas de la mitad de su tamaño.

Hay una variación llamada "Reverse Labouchere" que consiste en agregar el monto ganado al final de la lista y cancelar los extremos en caso de perder. Esto da pocas pérdidas y puede dar dramáticas ganancias.

4. Progresión Figonacci: Esta progresión es un poco más sofisticada, pero los resultados pueden ser tan devastadores como los de la "martingala". Es una serie de números, cada uno de los cuales es igual a la suma de los dos últimos de la serie: como podemos ver: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144 fichas. La forma de apostarse varía; una de las más comunes es avanzar en la serie mientras se pierde, si se gana se comienza de nuevo.

5. Progresión Parlay: Llamada también "paroli"; se realiza una apuesta, si se gana, en la siguiente jugada se apuesta toda o algo de las ganancias de la apuesta anterior.

Hay un Método llamado "31" donde en una lista de números que es 1, 1, 1, 2, 2, 4, 4, 8, 8 (31 fichas en total), su primera apuesta es el primer número de la lista (1 ficha), a medida que se gana se avanza en la lista. Si se pierde se comienza apostando desde el primer número de la lista. También se puede hacer más agresivo y en vez de volver a la apuesta inicial en la pérdida, retroceder 1, 2 o 3 lugares en la lista.

En un juego con progresión Parlay, el jugador hace una apuesta exitosa y usa sus ganancias junto a su apuesta anterior en la siguiente apuesta. Si se gana

nuevamente, ha ganado un simple Parlay. En un múltiple Parlay, se repite el proceso hasta que se alcanza el límite máximo de la apuesta o hasta que el jugador desea detenerse.

Este Sistema funciona bien solo si hay una larga secuencia consecutiva de aciertos. Comúnmente en el inicio de una progresión Parlay, las perdidas ocurren frecuentemente hasta que una secuencia de aciertos compensa las perdidas previas (una racha buena).

6. Progresión D'alambert: Se sube una ficha la apuesta cuando se pierde, y se baja una cuando se gana; esta técnica se utiliza para las apuestas exteriores.

Cada vez que se pierda una apuesta, para la próxima se apostara la misma cantidad de fichas que en el lance anterior mas una; y cuando se gane una apuesta, para la próxima se apostara la misma cantidad de fichas que en el lance anterior menos una.

2.6.- Progresiones:

La progresión es la base fundamental de muchas técnicas de apuestas para ganar en el juego de la Ruleta; la idea es que no importa cuantas veces se pierda de seguido, basta con que se gane tan solo una vez para que como mínimo se recupere todo el dinero invertido y como máximo se recupere el dinero y se salga ganando.

Matemáticamente las progresiones es la técnica perfecta para ganar en el juego de la Ruleta, ¿pero porque esto no es cierto?; la respuesta es muy sencilla, las rachas malas son su peor enemigo y estas siempre están latente para salir en cualquier momento y sin aviso. Una Racha mala de 9 lances de Chances simples proporcionaría una perdida de 511 fichas; arriesgar dicha cantidad para tan solo ganar una ficha no es muy conveniente; además la matemática dice que esos 9 lances de racha mala ocurrirán una vez dentro de 512 lances (2 elevado a la 9 sin meter que salga el número 0) y que en esos 512 lances existen 503 combinaciones de 9; si nos detenemos a pensar que se esta jugando a los chances simples y se tiene suerte y se gana una ficha cada lance por los primeros 502 lances, serian +502 fichas ganadas (asumiendo que nunca se perdió, ni que salio el número cero); entonces vienen los 9 lances de racha mala y se pierden -511 fichas para un total general de -9 fichas perdidas; hasta la propia matemática indica que se pierde.

Si se sabe lo anterior, ¿por qué muchas personas se arriesgan a utilizar dicha técnica de apuesta?, tal vez no han realizado los cálculos correspondientes o simplemente se arriesgan; ¿pero es lógico arriesgar tanto dinero por tan solo una ficha?.

A continuación se presentan algunas de las distintas progresiones que se pueden aplicar en el juego de la Ruleta, las progresiones a presentar fueron realizadas para maximizar el número de jugadas; el orden en que aparecen las tablas es de mayor porcentaje del paño apostado a menor porcentaje:

➤ Progresión para dos docenas o dos columnas:

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1 1	3	2	1
2	3 3	9	8	1
3	9 9	27	26	1
4	27 27	81	80	1
5	81 81	243	242	1
6	243 243	729	728	1
...

➤ Progresión para apuestas sencillas (chances simples):

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1	2	1	1
2	2	4	3	1
3	4	8	7	1
4	8	16	15	1
5	16	32	31	1
6	32	64	63	1
7	64	128	127	1
8	128	256	255	1
9	256	512	511	1
...

➤ Progresión para docenas o columnas:

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1	3	1	2
2	1	3	2	1
3	1	3	3	0
4	2	6	5	1
5	3	9	8	1
6	4	12	12	0
7	6	18	18	0
8	9	27	27	0
9	14	42	41	1
10	21	63	62	1
11	31	93	93	0
12	47	141	140	1
...

➤ Progresión para líneas:

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1	6	1	5
2	1	6	2	4
3	1	6	3	3
4	1	6	4	2
5	1	6	5	1
6	1	6	6	0
7	2	12	8	4
8	2	12	10	2
9	2	12	12	0
10	3	18	15	3
11	3	18	18	0
12	4	24	22	2
13	5	30	27	3
14	6	36	33	3
15	7	42	40	2
16	8	48	48	0
17	10	60	58	2
...

➤ Progresión para cuadros:

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1	9	1	8
2	1	9	2	7
3	1	9	3	6
4	1	9	4	5
5	1	9	5	4
6	1	9	6	3
7	1	9	7	2
8	1	9	8	1
9	1	9	9	0
10	2	18	11	7
11	2	18	13	5
12	2	18	15	3
13	2	18	17	1
14	3	27	20	7
15	3	27	23	4
16	3	27	26	1
17	4	36	30	6
18	4	36	34	2
19	5	45	39	6
20	5	45	44	1
21	6	54	50	4
22	7	63	57	6
23	8	72	65	7
24	9	81	74	7
25	10	90	84	6
...

➤ Progresión para calles:

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1	12	1	11
2	1	12	2	10
3	1	12	3	9
4	1	12	4	8
5	1	12	5	7
6	1	12	6	6
7	1	12	7	5
8	1	12	8	4
9	1	12	9	3
10	1	12	10	2
11	1	12	11	1
12	1	12	12	0
13	2	24	14	10
14	2	24	16	8
15	2	24	18	6
16	2	24	20	4
17	2	24	22	2
18	2	36	24	0
19	3	36	27	9
20	3	36	30	6
21	3	36	33	3
22	3	36	36	0
23	4	48	40	8
24	4	48	44	4
25	4	48	48	0
26	5	60	53	7
27	5	60	58	2
28	6	72	64	8
29	6	72	70	2
...

➤ Progresión para caballo (media):

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1	18	1	17
2	1	18	2	16
3	1	18	3	15
4	1	18	4	14
5	1	18	5	13
6	1	18	6	12
7	1	18	7	11
8	1	18	8	10
9	1	18	9	9
10	1	18	10	8
11	1	18	11	7
12	1	18	12	6
13	1	18	13	5
14	1	18	14	4
15	1	18	15	3
16	1	18	16	2
17	1	18	17	1
18	1	18	18	0
19	2	36	20	16
20	2	36	22	14
21	2	36	24	12
22	2	36	26	10
23	2	36	28	8
24	2	36	30	6
25	2	36	32	4
26	2	36	34	2
27	2	36	36	0
28	3	54	39	15
29	3	54	42	12
30	3	54	45	9
31	3	54	48	6
32	3	54	51	3
33	3	54	54	0
34	4	72	58	14
...

➤ Progresión para pleno:

Jugada	F. Apostadas	F. Cobradas	F. Apostadas Totales	F. Ganadas Totales
1	1	36	1	35
2	1	36	2	34
3	1	36	3	33
4	1	36	4	32
5	1	36	5	31
6	1	36	6	30
7	1	36	7	29
8	1	36	8	28
9	1	36	9	27
10	1	36	10	26
...	1	36
33	1	36	33	3
34	1	36	34	2
35	1	36	35	1
36	1	36	36	0
37	2	72	38	34
38	2	72	40	32
39	2	72	42	30
40	2	72	44	28
41	2	72	46	26
42	2	72	48	24
43	2	72	50	22
44	2	72	52	20
45	2	72	54	18
46	2	72	56	16
47	2	72	58	14
...

2.7.- Las leyes de la Ruleta:

Las leyes que imperan en el juego de la Ruleta son tres, las cuales son: “La Ley del Tercio”, “La Ley de las Probabilidades” y “La Ley de los Grandes Números”.

1. La ley del Tercio: Dice que sobre un total de números posibles de salir. Un tercio no saldrá nunca, un tercio saldrá una sola vez y un tercio se repetirá aproximadamente una o más veces para cubrir a los números ausentes.
2. Ley de las Probabilidades: La probabilidad de un cierto suceso es la relación que existe entre el número de sucesos esperados (también llamados "favorables") y el número total de sucesos posibles; esta ley esta comprendida por:

Cálculo de Probabilidades: El cálculo de probabilidades nos permite saber de antemano con qué frecuencia saldrá un determinado número en una cierta cantidad de jugadas. Se obtiene a partir de una cierta fórmula, que consiste en dividir la cantidad de casos favorables por la cantidad de casos posibles.

Probabilidad = Casos favorables / Casos posibles.

Universo: Es el número total de casos posibles. En Ruleta Europea el Universo es de 37 y en la Americana es de 38.

Esperanza Matemática: Es el producto de la probabilidad de un suceso por el "premio" o pago que se recibe en el caso de darse dicho suceso. Esto nos permite medir la conveniencia de intervenir en un juego o de realizar una cierta apuesta, cuando hay varios juegos o apuestas diferentes. Se representa mediante la siguiente fórmula.

$EM = p \cdot "p"$ (esperanza matemática = Probabilidad x "premio")

3. Ley de los Grandes Números: En esta ley se aclara que es muy cierto de que existen periodos de lances que no salen ciertos números, pero durante

periodos de largos, todos los números saldrán igual o cerca del igual cantidad de veces.

2.8.- El analista de la Ruleta:

Existen muchos Métodos para ganar a la Ruleta actualmente, la gran mayoría de estos son creados por jugadores de la Ruleta, personas que ya cansadas de perder dinero de manera cotidiana con formas de apuestas al azar, o utilizando Métodos creados por otras personas que no le brindan ganancias, optan por asumir un papel que ni ellos mismo se dan cuenta, que es el de analistas de la Ruleta. Su carrera como analista puede comenzar de 2 formas:

1.- Mirando por largo tiempo la Ruleta y los resultados que esta arroja, para analizarlos en ese instante y descubrir algún patrón de comportamiento o secuencia de números a favor, para luego comenzar a jugar. (Esta es la manera errada de cómo se comienza a hacer un analista).

2.- Anotando los números que han salido en una o más Ruletas para su posterior análisis en un lugar más adecuado y con materiales de apoyo (calculadora, programas, etc.). El lugar debe ser de un ambiente tranquilo y cómodo, que no posea ninguna distracción. Para dicha anotación el mismo Casino proporciona cartones en donde se puede realizar la anotación de manera muy eficiente, ya que dicho cartón está diseñado para eso. (Esta es la manera acertada).

Si una persona comienza con la primera forma esto no quiere decir que ya está condenada a perder; se debe recordar que la Ruleta es un juego de azar en donde ni el mismo Croupier (el que atiende la mesa de la Ruleta) sabe que número saldrá; tal vez la persona (que ya es jugador) comience ganando y continúe ganando; pero por experiencia propia y ajenas, se falla. Si la persona juega y pierde, y esto lo repite en reiteradas ocasiones de alguna forma reacciona y se da cuenta de que esta no es la mejor manera y comienza a buscar otra; es cuando comienza con la 2da forma.

Con paciencia y persistencia dedican horas a estudiar los números anotados en búsqueda de algún buen Método, pero es una tarea muy ardua, ya que procesar manualmente más de 50 números (pensando que esa fue la cantidad que anotó) da mucho trabajo y se multiplica por cada forma de apuesta que se quiera implantar. Pero aunque al procesar dichos 50 números se arroje resultados satisfactorios, esto no

quiere decir que definitivamente es un buen Método, ya que una muestra así es muy pequeña y muy aislada, ya que es una sola para el universo de las combinaciones.

2.9.- Sistemas o Métodos para ganar en el juego de la Ruleta:

A continuación se muestran diferentes Sistemas o Métodos para ganar en el juego de la Ruleta (el orden de aparición no indica ninguna prioridad), en donde se hará una descripción de cada uno:

1. Sistema “El Espejo”:

Descripción: Este Sistema consiste en jugar una serie de siete lances exactamente inversa a los últimos siete; como podrá entenderse este Método solo es aplicable para las suertes sencillas (colores, mayor-menor, par-impar).

Ej.: Supóngase que se apostara a color y tenemos los últimos 7 lances (n, r, r, n, r, r, r), donde n = negro y r = rojo y el ultimo que salio fue el color negro; las apuestas para los próximos 7 lances debe ser: (r, n, n, r, n, n, n), donde la primera apuesta es al rojo.

¿Por qué se dice que funciona?: Por la probabilidad matemática. Una serie de 7 chances (ej: n, r, r, n, r, r, r) tiene una probabilidad de salir de $1/128$, la formula es 2 elevado a la 7, la probabilidad de que salga una serie de 8 es: 2 elevado a la 8 = $1/256$; por lo tanto la probabilidad de que salga 2 series de 7 exactamente igual y continúa que es la única forma de no acertar ninguna apuesta es: $1/128 * 1/128$.

2. Sistema “Basado en Terminaciones”:

Descripción: Este Sistema se basa en la apuesta a las terminaciones, para su aplicación se debe tomar una muestra de los últimos 37 lances y obtener el número de veces en que han salido las terminaciones; la apuesta se debe realizar a dos terminaciones al mismo tiempo, puede ser las dos que mas o que menos han salido, o la mas y la menos que ha salido (que es la mas utilizada). La terminación de un número es el último número más a su derecha (ej: la terminación del 15 es 5); todas las apuestas dependiendo de la terminación escogida serán de 3 a 4 fichas.

Ej: Supóngase que se toma una muestra de 37 números y las dos terminaciones que mas han salido son el 3 y el 9; se procederá entonces a apostarse a los números 3, 13, 23, 33 y 9, 19, 29; nótese que las apuestas serán de 4 y 3 fichas respectivamente, esto es debido a que los números de la Ruleta van del 0 al 36.

¿Por qué se dice que funciona?: En este Método se busca seguir el patrón de los resultados de los lances; si los últimos lances favorecen mas a una determinada terminación entonces se apostara porque en teoría es el patrón que la Ruleta esta siguiendo y también, si una determinada terminación no aparece mucho quiere decir que esta por salir; por eso es que en este Método se recomienda apostarse a la terminación que mas sale y a la que menos sale, de esta manera se tienen dos oportunidades de ganar.

3. Sistema “Pívor”:

Descripción: Este Sistema consiste en apostarse al último número que se repita (consecutivo o no), a ese número se llamara “pivot”; la apuesta se realizara exclusivamente a dicho número por 36 lances consecutivos, si en ese espacio de lances el número vuelve a salir se ganara una determinada cantidad de fichas y se suspenderá la apuesta.

Si se desea volver a utilizar el Método en la misma mesa se debe esperar a que se repita otro número a partir del número con el cual gano o del último número de los 36 lances en el caso de que no haya ganado.

Ej: Supóngase que un jugador llega a una mesa; apartir de ese momento espera a que un número se repita de los lances efectuados: 3, 14, 2, 0, 32, 1, 14. Como el 14 se repitio se procederá a apostarse a ese número por espacio de 36 lances consecutivos o hasta que salga.

¿Por qué se dice que funciona?: Es un hecho que los números en una Ruleta tiendan a repetirse seguido. En promedio, de los 37 números en una Ruleta, saldrán 24 números distintos en 37 lances. Muy raramente (si es que llega a pasar alguna vez) en 37 lances aparecerán 37 números distintos.

Además en promedio, de 37 lances se repetirán 12 números distintos (pueden aparecer 2 o mas veces cada uno). Esto no es teoría, esto es lo que se llama "Ley del Tercio" o "Ley del Tercero" o "Ley de la Distribución Desigual". Durante pequeños periodos de 37 lances no todos los números aparecerán, pero sobre periodos de miles de lances todos los números aparecerán en igual cantidad de veces cada uno.

4. Sistema “A Finales”:

Descripción: (Este Sistema se basa en el Método de las terminaciones, solo que se toma en cuenta las terminaciones del 0 al 6 porque para cada una de estas se apuesta 4 fichas y se hace mas fácil para la táctica de apuesta). En la Ruleta hay 7 “finales” que comprenden 4 números cada una:

Final “0”: 0, 10, 20, 30.

Final “1”: 1, 11, 21, 31.

Final “2”: 2, 12, 22, 32.

Final “3”: 3, 13, 23, 33.

Final “4”: 4, 14, 24, 34.

Final “5”: 5, 15, 25, 35.

Final “6”: 6, 16, 26, 36.

Se debe registrar 39 lances, al finalizar se selecciona la final que haya salido solamente una vez para apostarse por 9 lances (ya que $9 \times 4 = 36$) o hasta que se gane dentro de esos 9 lances. Si se encuentra alguna final que no salió, no es jugable. Si una final salió 2 o más veces, pero es el mismo número (ej: final 1, el número 11 sale 3 veces y el número 1, 21 y 31 cero veces), se debe considerarse salida sólo una vez y es por lo tanto jugable. Si se encuentra dos finales que salieron una sola vez, se debe jugar ambas.

Ej: Supóngase que estos fueron los últimos 39 lances de una mesa: 28, 33, 15, 9, 1, 35, 36, 8, 22, 30, 22, 0, 25, 25, 21, 2, 8, 33, 21, 8, 18, 21, 4, 30, 7, 13, 31, 30, 29, 19, 18, 25, 1, 13, 10, 17, 18, 34, 35.

Al finalizar se tiene:

Final 0 = 5 veces.

Final 1 = 6 veces.

Final 2 = 3 veces.

Final 3 = 4 veces.

Final 4 = 2 veces.

Final 5 = 6 veces.

Final 6 = 1 vez. Se debe apostarse a esta final en las siguientes 9 jugadas o hasta se que gane.

¿Por qué se dice que funciona?: Aunque no parezca este Sistema se basa en la "Ley de la Distribución Desigual"; en teoría, como la final salio solamente una vez en ese periodo, para el próximo debe salir mas veces para cumplir con su cuota de números para que la "distribución" se balancee, o sea, todas las finales deben salir igual numero de veces, y si se apuesta a la final que en el periodo pasado salio una sola vez, para el nuevo periodo debe ser una de las que mas salgan.

De lo anterior surge una pregunta ¿porque no apostarse a la final que no salio en ninguna oportunidad?, en teoría, de este modo se garantiza mayores resultados favorables para el próximo periodo de lances. La respuesta es dada por la superstición del jugador que dice: si un número, chance simple, etc.; no sale por un cierto periodo "normal" de lances, quiere decir que existe la gran posibilidad de que se abstenga de salir por un periodo indefinido.

5. Sistema "9 Spins":

Descripción: Consiste en apostarse al último número que ha salido durante 9 lances consecutivos; solamente se debe apostarse a dicho número, si se gana se comienza de nuevo ha apostarse al mismo número; si se llega al 9na oportunidad y no se ha ganado, se apuesta a dicho número que salio en ese lance por los próximos 9.

Ej: Supóngase una secuencia de números: **35**, 17, 29, 10, 30, **35**, 26, 16, 6, 0, 33, 29, 11, 2, **3**, 8, 31, 19, 1, 22, 23, 17, 18, **3**, 30, 25, 28, 24, 19, 21, 0, 6, 36, 14, 13, 33, 29, 8, 4, 14, 29, 28, 31, 24, 17, 35, 34, 18, 1, 11, **18**, 2, 2, 29, 6, 20, **18**, 28, 25,...

Si se siguen las reglas se debe apostarse al primer número que aparece, durante 9 lances seguidos, en este caso es el número 35. Luego de 5 lances el número sale.

Se sigue apostando el 35 por 9 lances más, pero no aparece; ahora se debe apostarse sobre el último número aparecido, el número 3. El 3 aparece en los próximos 9 lances.

Continuando, se debe seguir con el 3 durante 9 lances más, pero no sale; siguiendo con las reglas ahora se apuesta sobre el ultimo número aparecido, el número 36. El 36 no aparece en los próximos 9 lances.

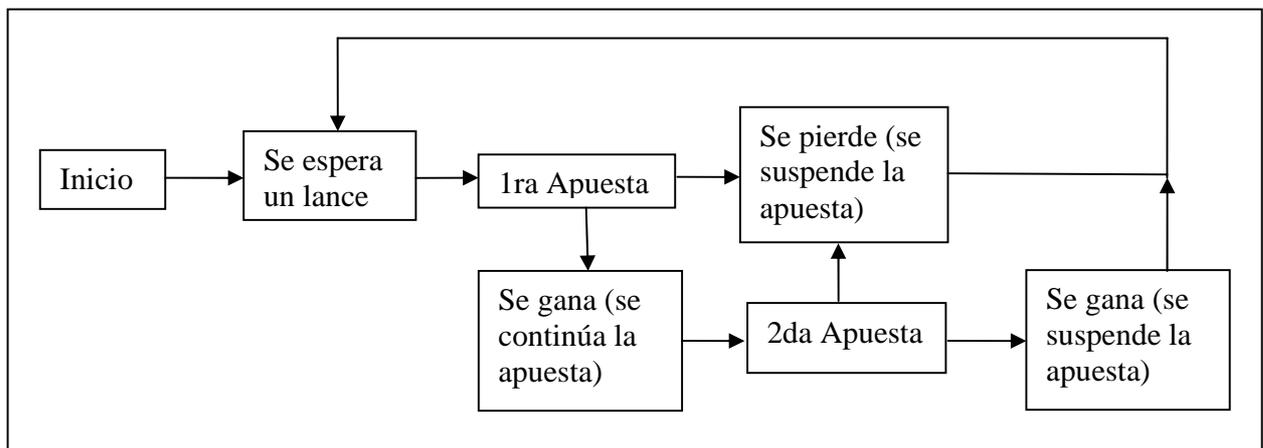
Siguiendo con las reglas el nuevo número es el 28, se apuesta durante 9 lances y no sale. El nuevo número es el 18, se apuesta durante 9 lances y es acertado. Aquí se debe seguir apostando al 18 por 9 lances más, pero como es casi el final de la secuencia nos detenemos.

¿Por qué se dice que funciona?: Este Sistema escoge de una forma intermitente el número a apostarse basándose en pequeños periodos de lances para aprovechar al máximo y lo más rápidamente posible la "Ley de la Distribución Desigual".

6. Sistema “Ana Lavallo”:

Descripción: Consiste en el juego de líneas en ciclos de 2 lances, con espera de un turno por cada ciclo. Al comenzar a apostarse se hará a todas las líneas menos a la última que salió, si se pierde se suspende el ciclo y se espera un lance para comenzar de nuevo; si se gana se apostara a todas las líneas menos a las dos últimas que salieron; si se pierde o gana se espera un lance para comenzar de nuevo. Como el Método no toma en cuenta el cero, es de entenderse que las veces que este salga se pierde. Para un mejor entendimiento se tiene el siguiente diagrama:

Cuadro n° 1: Representación del Sistema Ana Lavalle.



Fuente: Elaboración propia.

Ej: Supóngase la siguiente secuencia de lances: 14, 28, 9, 16, 35, 20, 14, 29, 24, 6, 30, 21, 1, 31, 36, 25, 23, 22, 32, 19, 0, 12, 2, 22, 3, 20, 17, 27, 22,...

Sale el 14, no se juega a la tercera línea, se juega 5 fichas a la línea 1° y 2° (primera docena), a la 4° línea y a las líneas 5° y 6° (tercera docena).

Sale el 28, se gana con la 5° línea, se apostó 5 fichas, se cobran 6, se gana 1. Ahora no se juega a la 3° y 5° línea.

Sale el 9, se gana con la 2º línea. Se apostó 4 fichas, se cobran 6, se gana 2 + ficha anterior = 3 fichas de ganancia. Aquí se cierra el primer ciclo y se espera a que salga un nuevo número (no se juega).

Sale el 16, no se juega a 3º línea; se juegan 1º 2º 4º 5º y 6º líneas.

Sale el 35, se gana 1 ficha; ahora no se juegan 3º y 6º línea, se juegan 1º 2º 4º 5º.

Sale el 20, se gana 2 fichas más. Total 3 fichas ganadas. Se cierra el juego; se espera un lance sin jugar.

Sale el 14 como número guía. Ahora no se juega a la 3º línea. Se apuesta en 1º 2º 4º 5º y 6º líneas.

Sale 29, se gana 1 ficha; en el segundo lance se juegan las líneas 1º 2º 4º y 6º.

Sale el 24, se gana con la 4º línea. Total 3 fichas ganadas, se cierra el juego y se espera un nuevo número guía.

Sale el 6, se comienza a jugar a las líneas 2º 3º 4º 5º y 6º.

Sale el 30, se cobra 1 ficha; se apuesta a 2º 3º 4º y 6º líneas.

Sale el 21, se ganan 2 fichas. Total 3 fichas ganadas. Se cierra el juego y se espera por un nuevo número de referencia.

Sale el 1, no se juega a la línea 1º; se juegan 2º 3º 4º 5º y 6º línea.

Sale 31, se gana 1 ficha; se apuesta a 2º 3º 4º y 5º línea.

Sale 36, se pierden 4 fichas menos 1 ficha cobrada con el 31. Se cierra el ciclo con 3 fichas perdidas.

Resumen: Se gana en total 12 fichas y se perdió 3 fichas en el último ciclo. Balance total 9 fichas ganadas.

¿Por qué se dice que funciona?: Porque se juega casi el 85% de los números en la primera jugada y el 69% en la segunda, lo que hace que se apueste al 75,6% de los números en promedio por las dos jugadas. Es decir que las posibilidades de acierto superan las 3/4 partes de las jugadas.

7. Sistema “Cannon”:

Descripción: Este es un Sistema totalmente mecánico. Consiste en 12 grupos o niveles de 9 números cada uno, que se tendrá que jugar hasta haber ganado más de 70 fichas; cuando se logre hay que retirarse o empezar de nuevo.

Los 12 grupos de números están predefinidos por el autor los cuales son:

Nivel 1 => 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35.

Nivel 2 => 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34.

Nivel 3 => 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31.

Nivel 4 => 5, 10, 11, 12, 23, 28, 30, 35, 36.

Nivel 5 => 13, 14, 15, 19, 20, 27, 31, 32, 36.

Nivel 6 => 16, 17, 18, 22, 24, 25, 29, 33, 34.

Nivel 7 => 0, 1, 2, 4, 14, 15, 19, 20, 21.

Nivel 8 => 5, 8, 9, 10, 16, 18, 22, 23, 24.

Nivel 9 => 0, 2, 3, 6, 13, 17, 25, 26, 27.

Nivel 10 => 0, 7, 8, 11, 12, 18, 28, 29, 30.

Nivel 11 => 0, 1, 9, 14, 16, 26, 31, 32, 33.

Nivel 12 => 3, 6, 11, 12, 13, 17, 34, 35, 36.

Si se esta perdiendo 100 fichas o más hay que retirarse; se estará jugando 9 números a la vez en cada lance de Ruleta, y 1 ficha en cada número; se empezará desde el nivel 1 y si se gana se seguirá hacia el siguiente nivel, si no se gana después de 5 veces en el mismo nivel, se retrocede al nivel anterior.

Cuando se mueva al siguiente grupo de 9 números se debe seguir las mismas reglas. En resumen:

- Cuando se gana sube un nivel.
- Cuando se pierde 5 veces retrocede un nivel.
- Cuando se llega al nivel 12 y se gana, deberá seguir por el nivel 1.
- Si se esta en el nivel 1 y se pierde, se retrocede al nivel 12.
- Cuando las ganancias lleguen o superen las 70 fichas se deja de jugar.

- Si se pierde más de 100 fichas hay que retirarse.

¿Por qué se dice que funciona?: No se puede decir a ciencia cierta porque se dice que funciona este Método, ya que es totalmente mecánico y los números están totalmente predefinidos, solo se tiene la palabra de su autor Jed Cannon que indica que funciona.

8. Sistema “Mina de Oro”:

Descripción: Consiste en las apuestas a las docenas, la bola precedente es la que determina a que docenas se van a jugar, en donde siempre se estará apostando a dos docenas a la vez; la docena que se debe excluir es la ultima que salio, dicho en otras palabras, se debe apostarse a las dos docenas que no salieron en el ultimo lance. Si sale el 0, para el siguiente lance se repite la última apuesta.

De esta forma puede ocurrir 4 resultados (suponiendo que la ultima docena que salio fue la 3ra y apostando 1 ficha a cada docena):

- Sale la 1ra. docena: Se gana 1 ficha en la 1ra y se pierde 1 en la 2da. total: Se gana 1 ficha.
- Sale la 2da. docena: Se gana 1 ficha en la 2da y se pierde 1 en la 1ra. total: Se gana 1 ficha.
- Sale la 3ra. docena: Se pierde 1 ficha en la 1ra y se pierde 1 en la 2da. total: Se pierde 2 fichas.
- Sale el 0: se pierde en todas las apuesta, total: Se pierde 2 fichas.

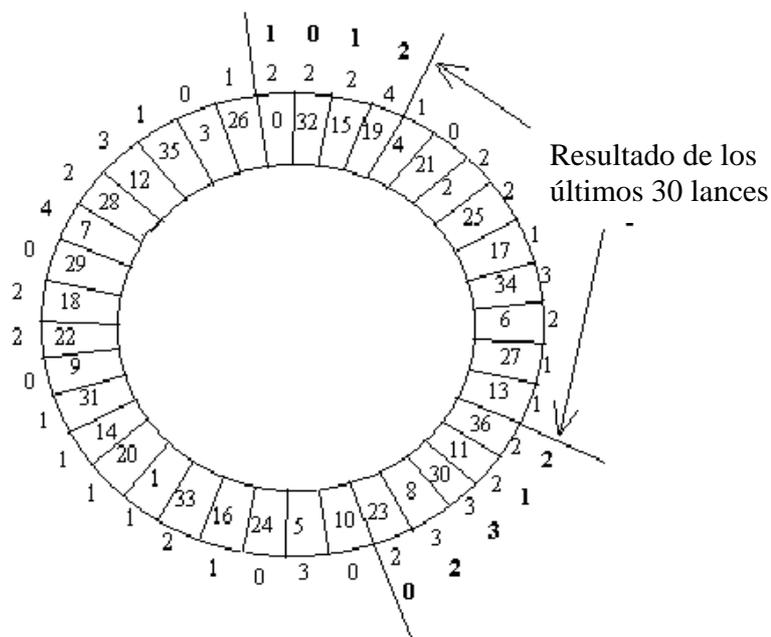
¿Por qué se dice que funciona?: Como se puede notar se apuesta a la intermitencia de las docenas, o sea, se apuesta a que la bola no saldrá 2 veces seguidas en la misma docena. Utilizando este Sistema se logra cubrir casi el 66% de los números.

9. Sistema “Detector”:

Descripción: Consiste en detectar anomalías o defectos de desgaste mecánicos en la Ruleta (engranajes, rolineras, etc.), lo cual permite que salgan más números de un sector que de otro debido a cierta inclinación.

Este Sistema tiene ciertas reglas las cuales son:

- a) Se deben registrar los resultados de 60 lances de a lo mas 4 Ruletas diferentes.
- b) Cuando se tenga aproximadamente 50, se empezara a marcar en un cartón de puntajes los resultados, como en la figura:



c) Se hace la última actualización después de 60 lances; después rápidamente se selecciona la Ruleta en la que se debe jugar.

d) Se debe elegir una de las mesas en la que por lo menos 4 números juntos en la Ruleta, hayan salido por lo menos dos veces. Deben estar rodeados, ambos lados, por números que hayan salido como máximo una vez.

e) Puede ser que sólo se tenga 4 números en un grupo así o puede ser de 7 u 8 números juntos. Incluso se puede tener 2 grupos así en la misma Ruleta. Lo que se hace es apostarse a todos los números del grupo, o grupos, durante los próximos 30 lances.

f) No elegir una mesa en donde hay más de 2 grupos.

g) Cada grupo debe incluir al menos un número que haya salido al menos 3 veces. Si hay un grupo de 4 números y todos salieron sólo dos veces, no se toma en cuenta.

h) Un grupo que tiene 6 o 7 números tiene que tener al menos 3 números que hayan salido por lo menos 3 veces. Un grupo con 8 o 9 números tiene que tener por lo menos 4 números que hayan salido al menos 3 veces.

i) No se debe apostarse por más de 30 lances, porque esto se ha calculado para que si se juegan 4 números, por ejemplo, y todos salen sólo una vez, igual se tendrá ganancia. Si hubiera posibilidad de una mala racha esto prevendrá que se provoquen grandes pérdidas.

j) Se debe empezar a jugar con 100 fichas y tener el respaldo de poder volver a adquirir 100 fichas más en caso de una mala racha.

k) Cada vez que se doblan las ganancias (100 fichas) se debe doblar la apuesta.

¿Por qué se dice que funciona?: Todas las Ruletas para poder girar necesitan de rolineras o engranajes que se lo permiten; estos por la acción de la fricción se van desgastando poco a poco. En una noche ocurren miles y miles lances, aparte que estos mecanismos también deben soportar el peso de la Ruleta que en teoría debe estar perfectamente balanceada y equilibrada en cuanto al peso. Sumado el peso de la Ruleta, el constante giro (izquierda y derecha) y desgaste, es entendible que esas partes mecánicas sufran cierto daño y favorezcan a un sector de la Ruleta más que ha otro.

10. Sistema “Romanosky”:

Descripción: Consiste en apostarse 4 fichas a 2 docenas y una ficha a un grupo de 4 números (cuadro); de esta forma se cubren 28 números. Si sale uno de los números del grupo de 4 no se pierde ni se gana (tabla). Si sale uno de los número de las 2 docenas se ganan 3 fichas por jugada.

Las 2 docenas a las cuales se apuestan son “las dos ultimas en salir”. Si se repite la última docena se debe suspender la apuesta y se espera a que salgan dos diferentes para comenzar a apostarse, la ficha a cuadro debe estar ubicada en la antepenúltima docena que salio.

Como es de notarse, el cero no se toma en cuenta, si sale a parte de perderse la apuesta se debe suspenderse esta, hasta que salga dos docenas diferentes para comenzar a apostarse.

La inversión es de 60 fichas y el objetivo de ganancia es de 40 a 100 fichas; si se pierden 60 se debe dar la retirada.

Ej: Supóngase que los últimos dos números en salir fueron el 9 y el 14, entonces la puesta será de la siguiente manera:

4 fichas a la 1ra. docena.

4 fichas a la 2da. docena.

1 ficha a un grupo de 4 números ubicados en la 3ra. docena (de libre escogencia).

¿Por qué se dice que funciona?: Este Sistema sigue la racha de las docenas y prevee la mala racha colocando una ficha en la docena que no se juega; además que con muy pocas fichas se cubren 28 de los 37 números de la Ruleta.

Si se repite la ultima docena se gana inmediatamente, si sale en otra docena se tiene una apostada totalmente y otra con un cuadro apostado.

11. Sistema “Hot Numbers”:

Descripción: Consiste en registrarse los últimos 30 lances y anotar cuantas veces por independiente a salido cada número; cuando un número ha salido mas de tres veces dentro de los 30 lances, entonces se debe apostarse hasta que no salga por 60 lances seguidos.

Al estar jugando un número se debe seguir con el registro de los lances, en consecuencia otros números también podrían salir tres veces, y entonces se deben apostarse a todos al mismo tiempo y de la misma manera.

Ej: Supóngase que se tienen 120 lances; de estos, 10 números salieron tres veces y se colocaron en **negritas y subrayado** cuando cumplieron los requisitos para ser jugados; cuando un número fue acertado se coloco de color **azul** (el cuadro se lee izquierda a derecha y de arriba hacia abajo):

28	7	6	26	8	31	9	19	18	11	16	12	12	31	<u>12</u>	27	1	2	23	35
18	9	<u>31</u>	<u>12</u>	0	13	1	33	2	29	5	24	<u>12</u>	30	29	<u>9</u>	21	11	23	5
15	36	34	21	16	13	<u>13</u>	25	33	6	7	32	20	34	22	2	<u>31</u>	16	8	6
23	26	25	<u>23</u>	<u>16</u>	<u>12</u>	8	32	<u>13</u>	29	14	17	<u>31</u>	20	26	28	1	<u>26</u>	<u>31</u>	0
27	<u>23</u>	4	15	8	36	<u>8</u>	30	3	25	28	24	<u>16</u>	24	<u>36</u>	33	<u>23</u>	0	30	24
35	20	<u>20</u>	13	<u>12</u>	13	10	2	<u>16</u>	5	86	<u>12</u>	22	<u>16</u>	52	17	<u>31</u>	9	5	<u>13</u>

Como se podrá observar, se comienza a jugar después del lance número 15, cuando se debe apostarse al número 12.

Al lance número 23, el número 31 reunió el requisito para ser jugado; entonces éste también debe ser jugado simultáneamente con el número 12.

A continuación se muestran los resultados desde el lance 15 hasta el 120:

Número 12 se gana 75 fichas.

Número 31 se gana 11 fichas.

Número 9 se pierde 60 fichas.

Número 13 se gana 35 fichas.

Número 23 se pierde 20 fichas.

Número 16 se gana 53 fichas.

Número 26 se pierde 42 fichas.

Número 8 se gana 37 fichas.

Número 36 se pierde 25 fichas.

Número 20 se pierde 17 fichas.

El resultado total para esta sesión de juego habría producido una ganancia de +47 fichas.

¿Por qué se dice que funciona?: Este Sistema se basa en "Ley de la Distribución Desigual". "Los números más salidores" de una Ruleta tienen tendencia a aparecer en ciclos; dichos números pueden salir algunas veces y luego no salir por un tiempo para luego retornar más frecuentemente.

Al proponerse jugar ese o esos números por un mínimo de 60 lances, se concede la posibilidad de que no salga por un breve tiempo, pero se acertara en caso de que no se ausentara sino que reapareciera con la mayor frecuencia posible.

De acuerdo a esto se establece que en dicha serie habrá tres grupos de números:

1. Los que no aparecieron.
2. Los que aparecieron una vez.
3. Los que se repitieron.

Estos últimos serán los que formarán los números a apostarse.

12. Sistema “Basado en Cuadros”:

Descripción: El Método consiste en llevar una hoja donde este impreso el paño de la Ruleta (donde se colocan las apuestas) e ir marcando o tachando los números que van saliendo; como podemos ver a continuación:

Números salidos en 37 lances:

10, 21, 27, 28, 21, 14, 33, 6, 21, 30, 13, 6, 19, 21, 26, 3, 27, 31, 35, 12, 22, 27, 17, 11, 2, 33, 15, 21, 36, 34, 36, 31, 30, 4, 0, 16, 7.

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

Como se puede ver se han completado los cuadros que están formados por los números:

10-11-13-14

11-12-14-15

13-14-16-17

Para una mejor explicación tenemos el siguiente ejemplo: supóngase una serie de lances:

10, 21, 27, 28, 21, 14, 33, 6, 21, 30, 13,...

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

Aquí se puede ver, falta salir el número 11 para que se complete el cuadro 10-11-13-14, se debería apostar al número 11 pero no se apostará porque van muy pocos lances, las apuestas comienzan a partir del lance 18.

Se sigue anotando:

6, 19, 21, 26,...

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

Con la salida del número 26 se puede observar que para que se complete el cuadro 26-27-29-30 falta salir el número 29, entonces al llegar al lance 18 se tienen dos números para apostarse, el 11 y el 29, se continúa...

3, 27,...

Se llega al lance 17, lo cual indica que para el siguiente se debe apostarse a los números que se habían anotado anteriormente, el 11 y el 29, mientras se está apostando se deberá continuar marcando los números que salgan y en caso que se esté por formar otro cuadro se deberá apostarse también al nuevo número, se continua ...

31, 35, 12, 22, 27, 17,...

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

Con la salida del número 17 se debe apostarse también al número 16 porque con su salida se completaría el cuadro 13-14-16-17, entonces nuestra próxima apuesta será a los números 11-29 y 16, se continúa...

11 se gana,...

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -15 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganancias/perdidas: +21 fichas.

En este momento se puede dar la retirada, comenzarse una nueva jugada como si llegara al Casino o buscarse que se complete otro cuadro; el Método indica que lo recomendable es empezar una jugada nueva utilizando los últimos 10 o 12 números para ahorrar tiempo, pero personas que utilizan este Sistema desde hace mucho tiempo dicen que se puede buscar otro cuadro con muy buenos resultados; se vera que pasa con el ejemplo.

Se esta en el lance 24 y ya se tiene un cuadro completo con el cual se gana 21 fichas, al salir el número 11 se completó el cuadro 10-11-13-14 pero a su vez hizo que se esté por formarse el cuadro 11-12-14-15, con lo cual se debera apostarse el número 15 y los que se venían apostando antes menos el 11 que ya salió, se apuesta al 15, 16 y 29, se continua...

2,...

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

Con la salida del 2 se habilita el 5 para jugar, la próxima apuesta será a los números 5, 15, 16 y 29; se continua...

33, 15 se gana,...

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -11 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganancias/perdidas: 25 fichas.

Aquí se debe parar el juego y retirarse o empezar una nueva jugada, pero “no” se debe seguir apostándose porque se puede atrasarse mucho y se puede estar jugando 6, 7 y hasta 8 números y no tiene sentido arriesgar tanto capital.

Puede darse el caso que se completan dos cuadros al mismo tiempo, en este caso si antes no se había completado uno se deberá parar el juego y comenzar de nuevo porque ya hay dos cuadros completos aunque ya se haya acertado solo uno, si ya se había completado un cuadro no cambia nada porque igualmente debería parar el juego al completarse el segundo. Aquí está un ejemplo de cómo puede ocurrir esto:

16	17	18
19	20	21
22	23	24

Con la salida de 17 se completarían dos cuadros, 16-17-19-20 y 17-18-20-21.

Si un cuadro se completa antes de lance 18 se deberá descartarse la jugada y empezar a anotarse en un nuevo paño, para ahorrarse tiempo se puede tomar los últimos números pero evitándose obviamente que se le complete el cuadro, por ejemplo si se completó el cuadro 1-2-4-5 deberá fijarse cual de estos números está primero y se anotará desde el próximo número, ejemplo:

9, 25, 2, 34, 11, 22, 1, 17, 3, 4, 36, 0, 5.

Se completa el cuadro y se descarta la jugada; para ahorrarse tiempo se debe anotarse en un nuevo paño desde el número 34, con esto ya se tiene 10 lances anotados.

Se debe llevar suficientes paños impresos para evitar confusiones y sobre escrituras que pueden hacer confundir.

Se puede empezar a apostarse antes del lance 18 pero se corre el riesgo de ganar menos porque se puede estar apostando muchos números sin que salga ninguno por muchos lances; también se puede empezar a apostarse unos lances más tarde, con esto se va a perder de ganar muchas veces porque se completará el cuadro antes de empezar a apostarse, pero el Sistema será mucho más seguro, ya es decisión del jugador si quiere ganar rápido con mayor riesgo o si quiere estar unas horas más y sentirse más seguro.

Se recomiendan 200 fichas para implementarse el Método y jugar con apuestas a plenos; mientras se obtenga una ganancia no se debe aumentar la apuesta sino hasta estar perdiéndose 36 fichas, cuando se llegue a -36 se debe apostarse con 2 fichas a cada número, cuando se llegue a -72 se debe apostarse con 3 fichas a cada

número, cuando se llegue a -108 se debe apostarse con 4 fichas a cada número, etc. la retirada se debe dar cuando se este ganando mas de 50 fichas.

¿Por qué se dice que funciona?: El Método indica que en un ciclo de 37 lances en más del 95% de las veces se completa un cuadro.

13. Sistema “Ultimo-Antepenúltimo”:

Descripción: Este Sistema se implementa para chances simples (colores, par-impar, mayor-menor); en el cual al comenzar a jugarse se toma en cuenta el ultimo chance que salio y se apuesta, si se gana se continúa jugando al ultimo o sea a la repetición, siempre que se gane se juega al ultimo chance salido, si se pierde se juega al antepenúltimo, si se gana se juega al ultimo, si se vuelve a perder también, si se pierde una vez mas se juega al antepenúltimo, y así en adelante.

Ej: Supóngase la siguiente secuencia de colores:

r, n, r, r, n, n, n, r, r, n, n, n,...

El primer color se usa para saber a que color jugar y se apuesta a rojo y se pierde, ahora se juega al antepenúltimo (rojo otra vez) y se gana, se juega rojo otra vez y se gana, se repite y se pierde; se juega al antepenúltimo (rojo) y se pierde; ahora como se perdió dos veces seguidas se apuesta al ultimo que salio (negro) y se gana; se sigue con el negro y se pierde; se juega al antepenúltimo (negro) y se pierde; se apuesta al ultimo (rojo) y se pierde; al antepenúltimo y se pierde; al ultimo y se gana,...

¿Por qué se dice que funciona?: En la Ruleta no siempre se cumple la intermitencia de los números que en teoría es lo que debe suceder (por un rojo debe aparecer un negro sucesivo y a continuación un rojo y un negro,...); todo jugador de la Ruleta sabe que siempre salen rachas (para esta explicación el termino racha significa que siempre sale lo mismo) y este Método las aprovecha con una pequeña variante: que al corte de una racha se busca la intermitencia (... , r, r, r, n, r, r, r,...).

La única forma de perder en este Método es que los chances salgan en series de dos (... , n, r, r, n, n, r, r, n, n, r, r,...).

14. Sistema “Modulo de Ataque”:

Descripción: Este Método consiste en apostarse a todos los números que se repitieron en los últimos 37 lances por los próximos 37 jugadas; para volver a apostarse se debe sacar los nuevos números que se repitieron y apostarlos a todos durante otros 37 lances y así sucesivamente.

Este Método posee tres condiciones de retirada:

- a) Al llegar a ganarse 60 o mas fichas.
- b) Cuando luego de ir perdiendo y transcurrida la primera mitad de las segundas 37 jugadas se experimente una recuperación que deje el ataque entre -10 y +10 fichas.
- c) Al completarse las segundas 37 jugadas sin importar en como sea el resultado, dejar de apostarse.

Ej: Supongamos que estos fueron los últimos 37 lances:

8, 5, 14, 8, 34, 12, 24, 11, 36, 19, 25, 30, 18, 35, 3, 12, 4, 23, 22, 16, 13, 9, 24, 23, 4, 35, 26, 26, 16, 7, 5, 30, 2, 34, 6, 26, 15.

El módulo de ataque resultante es el siguiente:

4, 5, 8, 12, 16, 23, 24, 26, 30, 34, 35.

Estos 11 números se deben apostarse por los próximos 37 lances; en este caso en particular fueron 11, pero la cantidad de números a apostarse siempre varia.

¿Por qué se dice que funciona?: Este Sistema se basa en aprovechar el patrón de la "Ley de la Distribución Desigual". Si en el ultimo periodo de 37 lances hubo un patrón de repetición de números, para el siguiente periodo se apuesta a que se repita.

CAPITULO III:
ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este capítulo se realizarán dos comprobaciones a cada Método descrito en el capítulo II, cada una de esas comprobaciones se realizaran con una muestra de 104 lances tomados de la mesa de Ruleta número 4 tipo Europea (de un solo cero) del Casino “Gran Casino Margarita”, ubicado al lado del hotel “Margarita Hilton” en Porlamar, Estado Nueva Esparta, . La primera muestra se tomo la fecha 10/08/03 y la segunda el 17/08/03 ambas a partir de las 9:00 pm.

Dichas muestras son las siguientes y constan como ya se menciona de 104 lances cada una:

Con la primera muestra se realizara la primera comprobación y consta de los siguientes números donde el número 1 fue el primer número que salio:

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

Con la segunda muestra se realizara la segunda comprobación y consta de los siguientes números donde el número 21 fue el primer número que salio:

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

Para cada apuesta se estará utilizando una ficha, bien sea para las apuestas interiores o exteriores.

1. Sistema “El Espejo”:

1ra. comprobación del Sistema “El Espejo”:

Este Sistema como se explico en la descripción se implementa para los chances simples; para esta comprobación se implementara para las apuestas a colores ya que es la mas utilizada y mas famosa.

Para facilitar la comprobación se hace la equivalencia de la primera muestra tomada a su representación en colores, en donde r es igual a cualquier número de color rojo y n a cualquier número de color negro; el 0 (cero) indica que salio el número cero.

Primera muestra tomada:

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

Equivalencia de la primera muestra tomada a sus valores en color:

r, r, 0, r, r, n, r, n, n, n, r, n, r, n, n, n, r, r, n, r, r, r, r, 0, n, r, n, n, r, n, n, n, r, r, n, n, n, r, r, n, n, r, n, n, r, r, n, n, r, r, 0, n, r, n, r, 0, r, n, n, r, n, n, n, n, r, r, r, r, n, n, r, r, n, n, n, n, n, n, r, n, r, r, n, n, n, n, r, n, n, n, r, r, n, n, r, n, r, r, n, r, r, r, n, r.

Se comienza:

Primero se dejan pasar los primeros 7 lances los cuales son: r, r, 0, r, r, n, r,...; acá surge una duda con respecto a la salida del número 0 (cero) ya que este no es un color, por lo tanto no posee un inverso. La explicación del Método no hace referencia a esto, por lo tanto para esta comprobación se optara por obviar la apuesta

correspondiente a la posición en donde apareció y donde aparecerán los otros futuros ceros.

La secuencia de 7 colores a apostarse será inversa a los últimos 7; dicha secuencia es la siguiente: n, n, x, n, n, r, n; donde la x indica que no se deba apostarse en ese lance.

Se continúa, la primera apuesta será: n, n, x, n, n, r, n:

...n, n, n, r, n, r, n,... se gana en cinco ocasiones y se pierde en una, para una ganancia de 4 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: r, r, r, n, r, n, r:

...n, n, r, r, n, r, r,... se gana en dos ocasiones y se pierde en cinco para perderse 3 fichas; pero se suman 4 fichas de la mano anterior y en total se esta ganando 1 ficha.

Se continúa, la próxima apuesta será: r, r, n, n, r, n, n:

...r, r, 0, n, r, n, n,... se gana en cinco ocasiones y se perdió en una, mas 1 ficha de la mano anterior, en total se esta ganando 5 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: n, n, x, r, n, r, r:

...r, n, n, n, r, r, n,... se gana en dos ocasiones y se perdió en cuatro, mas 5 fichas de la mano anterior, en total se esta ganado 3 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: n, r, r, r, n, n, r:

...n, n, r, r, n, n, r,... en resumen se tiene: $+5 -1 +3 = +7$ fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: r, r, n, n, r, r, n:

...n, n, r, r, n, n, r,... $0 -7 +7 = 0$ fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: r, r, n, n, r, r, n:

...r, 0, n, r, n, r, 0,... +3 -4 +0 = -1 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: n, x, r, n, r, n:

...r, n, n, r, n, n, n,... +1 -4 -1 = -4 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: n, r, r, n, r, r, r:

...n, r, r, r, r, n, n,... +4 -3 -4 = -3 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: r, n, n, n, n, r, r:

...r, r, n, n, n, n, n,... +4 -3 -3 = -2 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: n, n, r, r, r, r, r:

...r, n, r, r, n, n, n,... +3 -4 -2 = -3 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: n, r, n, n, r, r, r:

...n, r, n, n, n, r, r,... +6 -1 -3 = +2 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: r, n, r, r, r, n, n:

...n, n, r, n, r, r, n,... +4 -3 +2 = +3 fichas.

Se continúa, la próxima apuesta será: r, r, n, r, n, n, r:

...r, r, r, r, n, r. Fin de los colores de la primera muestra; se contabiliza la última sección de juego, el resultado final es: +4 -2 +3 = +5 fichas.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejó un balance de +5 fichas a favor.

2da. comprobación del Sistema “El Espejo”:

Segunda muestra tomada:

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

Equivalencia de la segunda muestra tomada a sus valores en color:

r, r, r, n, r, r, r, r, r, n, n, n, n, r, r, r, r, r, n, n, n, n, r, n, r, n, r, r, r, n,
n, r, r, n, r, n, n, n, n, r, r, r, n, n, r, r, n, n, n, n, r, n, n, r, n, r, r, n, r, r, r, r,
r, r, n, n, n, r, r, n, r, r, r, n, n, n, r, n, r, n, r, r, r, r, n, r, n, r, n, r, r, n, r, r, r,
n, r, r, n, r, r, n, 0, n, n.

Se comienza:

Primero se dejan pasar los primeros 7 lances los cuales son: r, r, r, n, r, r, r,...

Se continúa, la primera apuesta será: n, n, n, r, n, n, n:

...r, r, n, n, n, n, r, ... +3 -4 +0 = -1 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: n, n, r, r, r, r, n:

... r, r, r, r, n, n, n, ... +3 -4 -1 = -2 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: n, n, n, n, r, r, r:

...n, r, n, r, n, r, r, ... +4 -3 -2 = -1 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: r, n, r, n, r, n, n:

...r, n, n, r, r, n, r, ... +4 -3 -1 = 0 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: n, r, r, n, n, r, n:
...n, n, n, n, r, r, r, ... +3 -4 +0 = -1 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: r, r, r, r, n, n, n:
...n, n, r, r, n, n, n, ... +5 -2 -1 = +2 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: r, r, n, n, r, r, r:
...n, r, n, n, r, n, r, ... +5 -2 +2 = +5 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: r, n, r, r, n, r, n:
...r, n, r, r, r, r, n, ... +5 -2 +5 = +8 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: n, r, n, n, n, n, n:
...r, n, n, n, r, r, n, ... +3 -4 +8 = +7 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: n, r, r, r, n, n, r:
...r, r, r, n, n, r, n, ... +5 -2 +7 = +10 fichas

Se continúa, la siguiente apuesta será: n, n, n, r, r, r, n:
...n, r, n, r, r, r, r, ... +5 -2 +10 = +13 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: r, n, r, n, n, n, n:
...n, r, n, r, n, r, r, ... +1 -6 +13 = +8 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: r, n, r, n, r, n, n:
...n, r, r, r, n, r, r, ... +1 -6 +8 = +3 fichas.

Se continúa, la siguiente apuesta será: r, n, n, n, r, n, n:

...n, r, r, n, 0, n, n. Fin de los colores de la segunda muestra; se contabiliza la última sección de juego, el resultado final es: $+3 -4 +3 = +2$ fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra dejó un balance de +2 fichas a favor.

2. Sistema “Basado en Terminaciones”:

1ra. comprobación del Sistema “Basado en Terminaciones”:

Para la comprobación se apostara a la terminación que mas y que menos a salido por 37 lances.

Se toman los primeros 37 lances para sacar el número de veces en que han salido las terminaciones:

1, 14, 0, 9, 23, 13, 23, 31, 11, 4, 3, 33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4, 6, 2, 21, 34, 4, 17, 4,...

Terminación:	Veces salida:
0	2
1	8
2	2
3	7
4	8
5	3
6	3
7	2
8	1
9	1

Como se tiene un doble empate entre las terminaciones que más y que menos han salido, y como el Método no hace ninguna referencia a esto se procederá a jugarse a todas esas.

Las terminaciones a jugarse son:

Terminación	Veces salida:
1	8
4	8
8	1
9	1

Los números a apostarse por los próximos 37 lances son:

Terminación	Números
1	1, 11, 21, 31
4	4, 14, 24, 34
8	8, 18, 28
9	9, 19, 29

El total de fichas a apostarse por lance es de 14.

Se comienza:

...**19**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -14 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +22 fichas.

Se continúa:

...16, 22, **29**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -42 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-6 + 22 = +16$ fichas.

Se continúa:

...23, 2, 6, 12, **34**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -70 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-34 + 16 = -18$ fichas.

Se continúa:

...**31**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -14 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+22 - 18 = +4$ fichas.

Se continúa:

...20, 23, 7, 0, 33, **14**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -84 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-48 + 4 = -44$ fichas.

Se continúa:

...6, **18**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -28 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+8 - 44 = -36$ fichas.

Se continúa:

...0, **14**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -28 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+8 - 36 = -28$ fichas.

Se continúa:

...**31**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -14 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+22 - 28 = -6$ fichas.

Se continúa:

...26, 12, **4**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -42 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-6 - 6 = -12$ fichas.

Se continúa:

...17, **28**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -28 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+8 - 12 = -4$ fichas.

Se continúa:

...6, 25, 16, 12, **21**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -70 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-34 - 4 = -38$ fichas.

Se continúa:

...13, 13, 5, 23, 22, 17,... se llega al lance número 37, se suspende la apuesta y se contabiliza:

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -84 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-84 - 38 = -122$ fichas.

Para continuarse jugando se tiene que contabilizar los últimos 37 lances para sacar las terminaciones que más y que menos han salido:

Terminación:	Veces salida:
0	3
1	3
2	6
3	6

4	4
5	2
6	6
7	3
8	2
9	2

Acá también se llega ha un empate, las terminaciones a jugarse son:

Terminación:	Veces salida:
2	6
3	6
6	6
5	2
8	2
9	2

Los números a apostarse por el resto de los lances son:

Terminación:	Números:
2	2, 12, 22, 32
3	3, 13, 23, 33
6	6, 16, 26, 36
5	5, 15, 25, 35
8	8, 18, 28
9	9, 19, 29

El total de fichas a apostarse por lance es de 22.

Se comienza y en resumen de los últimos 30 lances que quedan se tiene que en donde aparezca un número en negrita indica que se ha ganado:

...**6**, 11, **15**, **5**, **22**, 30, **3**, **29**, 4, 24, 31, 7, 4, **35**, **29**, 1, **3**, **35**, **2**, **36**, **29**, 1, **3**, **28**, 27, 30, **32**, **18**, **13**, **5**. Fin de los números de la primera muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: $30 * 22 = - 660$ fichas.

Fichas cobradas: $19 * 36 = + 684$ fichas.

Total ganancia/perdida: $+ 24 - 122 = -98$ fichas.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejo un balance de -98 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema “Basado en Terminaciones”:

Al igual que la primera comprobación se apostara a la terminación que mas y que menos a salido por 37 lances.

Se toman los primeros 37 lances para sacar el número de veces en que han salido las terminaciones:

21, 21, 30, 29, 30, 21, 25, 23, 25, 13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23, 21, 35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13,...

Terminación:	Veces salida:
0	4
1	7
2	2
3	7
4	3
5	5
6	3
7	2
8	3
9	1

Las terminaciones a jugarse son:

Terminación	Veces salida:
1	7

3	7
9	1

Los números a apostarse por los próximos 37 lances son:

Terminación	Números
1	1, 11, 21, 31
3	3, 13, 23, 33
9	9, 19, 29

El total de fichas a apostarse por lance es de 11.

Se comienza y en resumen por los siguientes 37 lances se tiene:

...4, 4, **3**, **21**, 27, 15, 8, **1**, **23**, 8, 2, 17, **31**, **23**, 15, 2, 12, **13**, **1**, 5, **29**, **3**, **19**,
1, 25, **21**, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, **23**, 28,...

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: $11 * 37 = -407$ fichas.

Fichas cobradas: $14 * 36 = +504$ fichas.

Total ganancia/perdida: $+97$ fichas.

Para continuarse jugando se tiene que contabilizar los últimos 37 lances para sacar las terminaciones que más y que menos han salido:

Terminación:	Veces salida:
0	1
1	6
2	6
3	6
4	4
5	4
6	2
7	3

8	3
9	2

Las terminaciones a jugarse son:

Terminación:	Veces salida:
1	6
2	6
3	6
0	1

Los números a apostarse por el resto de los lances son:

Terminación:	Números:
1	1, 11, 21, 31
2	2, 12, 22, 32
3	3, 13, 23, 33
0	0, 10, 20, 30

El total de fichas a apostarse por lance es de 16.

Se comienza y en resumen de los últimos 30 lances que quedan se tiene:

...29, 15, 14, **13, 21**, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, **10, 3, 22**, 18, 34, **33, 1, 27, 32**,
15, 7, **21, 22**, 14, **30, 33, 0**, 6. Fin de los números de la segunda muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: $16 * 37 = -592$ fichas.

Fichas cobradas: $13 * 36 = +468$ fichas.

Total ganancia/perdida: $-124 + 97 = -27$ fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra deo un balance de -27 fichas en contra.

3. Sistema “Pivot”:

1ra. comprobación del Sistema “Pivot”:

Se comienza la secuencia y se apostara al primer número que se repita consecutivamente o no por 36 lances seguidos o hasta que se gane:

1, 14, 0, 9, 23, 13, 23,... se repitió del número 23.

Se continúa, se apostara 1 ficha al número 23 en cada lance.

...31, 11, 4, 3, 37, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, **23**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -13 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total de ganancia/perdida: +23 fichas.

Se continúa, se espera que se repita otro número:

...5, 25, 21, 0, 15, 21,... se apuesta al número 21.

...24, 6, **21**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -3 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +33 + 23 = +56 fichas.

Se continúa:

...24, 6, 21, 4, 6,... se apuesta al número 6.

...2, 21, 34, 4, 17, 4, 19, 16, 22, 29, 23, 2, **6**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -13 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+23 + 56 = +79$ fichas.

Se continúa:

...12, 34, 31, 20, 23, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0,... se apuesta al número cero.

...14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23, 22, 17, 6, 11, 15, 5, 22, 30, 3, 29, 4, 24, 31, 7, 4, 35, 29, 1, 3, 35,... se cumple con los 36 lances y como no se acertó se debe suspender la apuesta al número 0, se contabiliza y se vuelve a esperar a que se repita otro número para continuar con la apuesta.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-36 + 79 = +43$ fichas.

Se continúa:

...2, 36, 29, 1, 3, 28, 27, 30, 32, 18, 13, 5. Fin de los números de la primera muestra.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejó un balance de +43 fichas a favor.

2da. comprobación del Sistema "Pivot":

Se comienza la secuencia y se apostara al primer número que se repita consecutivamente o no por 36 lances seguidos o hasta que se gane:

21, 21,... se repitió en número 21.

Se continúa, se apostara 1 ficha al número 21 en cada lance.

...30, 29, 30, **21**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -4 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total de ganancia/perdida: +32 fichas.

Se continúa, se espera que se repita otro número:

...25, 23, 25... se apuesta al número 25.

...13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23, 21, 35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1,... se pierde.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total de ganancia/perdida: $-36 + 32 = -4$ fichas.

Se continúa, se espera que se repita otro número:

...23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2,... se apuesta al número 2.

...12, 13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28, 29, 15, 14, 13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, 10, 3, 22,... se pierde.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total de ganancia/perdida: $-36 - 4 = -40$ fichas.

Se continúa, se espera que se repita otro número:

...18, 34, 33, 1, 27, 32, 15, 7, 21, 22, 14, 30, 33,... se apuesta al número 33.

...0, 6. Fin de los números de la segunda muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: -2 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total de ganancia/perdida: $-2 - 40 = -42$ fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de -42 fichas en contra.

4. Sistema “A Finales”:

1ra. comprobación del Sistema “A Finales”:

Se toman los primeros 39 lances y se suman las veces en que han salido las finales (solamente las finales del 0 al 6):

1, 14, 0, 9, 23, 13, 23, 31, 11, 4, 3, 33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4, 6, 2, 21, 34, 4, 17, 4, 19, 16,...

Final	Veces salida
0	2 (salio el 0)
1	8
2	2 (salio el 2)
3	7
4	8
5	3
6	2

La final 0 y la 2 salieron 2 veces cada una pero fueron los números 0 y 2; por lo tanto el Método indica que se debe escoger ambas finales.

Los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30
2	2, 12, 22, 32

El total de fichas a apostarse por lance es de 8.

Se comienza:

...**22**,... se gana.

Como se gano con el número 22, la final 2 se dejara de apostarse pero se continuara apostándose a la final 0.

Se continúa:

...29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, **20**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -40 fichas.

Fichas Cobradas: +72 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: +32 fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...4, 3, 33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4, 6, 2, 21,
34, 4, 17, 4, 19, 16, 22, 29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, 20,...

Final	Veces salida
0	2
1	6
2	5
3	5
4	7
5	3
6	5

No se encontró ninguna final que halla salio una vez y como el Método no indica nada al respecto se esperara los próximos 9 lances para volverse a calcular.

...23, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0, 14,...

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4, 6, 2, 21, 34, 4, 17, 4, 19, 16, 22, 29,
23, 2, 6, 12, 34, 31, 20, 23, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0, 14,...

Final	Veces salida
0	4
1	5

2	4
3	5
4	8
5	3
6	5

No se encontró ninguna final que halla salio una vez, se esperara los próximos 9 lances para volver a calcular.

...31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16,...

Últimos 39 lances:

...6, 21, 4, 6, 2, 21, 34, 4, 17, 4, 19, 16, 22, 29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, 20, 23, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0, 14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16,...

Final	Veces salida
0	3
1	4
2	5
3	3
4	8
5	1
6	8

La final 5 salio una vez, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
5	5, 15, 25, 35

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...12, 21, 13, 13, **5**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -20 fichas.

Fichas Cobradas: +36 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: $+16 + 32 = +48$ fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...21, 34, 4, 17, 4, 19, 16, 22, 29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, 20, 23, 7, 0, 33, 14, 6,
18, 0, 14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5,...

Final	Veces salida
0	3
1	4
2	5
3	5
4	7
5	2
6	6

No se encontró ninguna final que halla salio 1 vez, se esperara los próximos 9 lances para volver a calcular.

...23, 22, 17, 6, 11, 15, 5, 22, 30,...

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...23, 2, 6, 12, 34, 31, 20, 23, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0, 14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6,
25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23, 22, 17, 6, 11, 15, 5, 22, 30,...

Final	Veces salida
0	4
1	4
2	6
3	6
4	4
5	4

6	6
---	---

No se encontró ninguna final que halla salio 1 vez, se esperara los próximos 9 lances para volver a calcular.

...3, 29, 4, 24, 31, 7, 4, 35, 29,...

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...0, 33, 14, 6, 18, 0, 14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23, 22, 17, 6, 11, 15, 5, 22, 30, 3, 29, 4, 24, 31, 7, 4, 35, 29,...

Final	Veces salida
0	3
1	4
2	4
3	5
4	6
5	5
6	5

No se encontró ninguna final que halla salio 1 vez, se esperara los próximos 9 lances para volver a calcular.

...1, 3, 35, 2, 36, 29, 1, 3, 28,...

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23, 22, 17, 6, 11, 15, 5, 22, 30, 3, 29, 4, 24, 31, 7, 4, 35, 29, 1, 3, 35, 2, 36, 29, 1, 3, 28,...

Final	Veces salida
0	1
1	5
2	5
3	6
4	4

5	6
6	4

La final 0 salio una vez, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...27, **30**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -8 fichas.

Fichas Cobradas: +36 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: +28 +48 = +76 fichas.

Para continuar se calculan los últimos 39 lances:

...12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23, 22, 17, 6, 11, 15, 5, 22, 30, 3, 29, 4, 24, 31, 7, 4, 35, 29, 1, 3, 35, 2, 36, 29, 1, 3, 28, 27, 30,...

Final	Veces salida
0	2 (salio el 30)
1	5
2	3
3	6
4	3
5	6
6	4

La Final 0 salio dos veces, pero fue el número 30; los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...32, 18, 13, 5. Fin de los números de la primera muestra.

Resumen final:

Fichas Apostadas: -16 fichas.

Fichas Cobradas: 0 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: $-16 + 76 = +60$ fichas.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejo un balance de +60 fichas a favor.

2da. comprobación del Sistema "A Finales":

Se toman los primeros 39 lances y se suman las veces en que han salido las finales (solamente las finales del 0 al 6):

21, 21, 30, 29, 30, 21, 25, 23, 25, 13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23, 21, 35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4,...

Final	Veces salida
0	4
1	7
2	2

3	7
4	5
5	5
6	3

No se encontró ninguna final que halla salio una vez, se esperara los próximos 9 lances para volver a calcular.

...3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2...

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23, 21, 35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 2, ...

Final	Veces salida
0	2 (salio el 20)
1	5
2	3
3	7
4	5
5	4
6	3

La final 0 salio dos veces pero fue el número 20, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5... se pierde.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -36 fichas.

Fichas Cobradas: 0 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: -36 fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3,
21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5...

Final	Veces salida
0	2 (salio el 0)
1	7
2	4
3	7
4	5
5	5
6	2 (salio el 26)

La final 0 y la 6 salieron 2 veces cada una pero fueron los números 20 y 26, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30
6	6, 16, 26, 36

El total de fichas a apostarse por lance es de 8.

Se continúa:

...29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, **10**,... se gana con la final 0 y se pierde con la final 6.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -72 fichas.

Fichas Cobradas: +36 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: $-36 - 36 = -72$ fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10,...

Final	Veces salida
0	2
1	8
2	5
3	7
4	4
5	4
6	1

La final 6 salio una vez, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
6	6, 16, 26, 36

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...4, 14, 12, **6**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -16 fichas.

Fichas Cobradas: +36 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: $+20 - 72 = -52$ fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12,
13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6,...

Final	Veces salida
0	1
1	7
2	5
3	7
4	5
5	4
6	1

La final 0 y la 6 salieron 1 veces cada, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30
6	6, 16, 26, 36

El total de fichas a apostarse por lance es de 8.

Se continúa:

...32, **16**,... se gana con la final 6 y se deja de apostarse; pero se continua apostándose a la final 0.

...23, 28, 29, 15, 14, 13, 21,... se pierde con la final 0.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -44 fichas.

Fichas Cobradas: +36 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: $-8 - 52 = -60$ fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21,
7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28, 29, 15, 14, 13, 21,...

Final	Veces salida
0	1
1	7
2	6
3	6
4	3
5	5
6	2

La final 0 salio una vez, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, **10**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -32 fichas.

Fichas Cobradas: +36 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: +2 -60 = -58 fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32,
16, 23, 28, 29, 15, 14, 13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, 10,...

Final	Veces salida
0	2 (salio el 10)
1	5
2	5
3	5
4	5
5	5
6	4

La final 0 salio dos veces pero fue el número 10, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...3, 22, 18, 34, 33, 1, 27, 32, 15,... se pierde.

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -36 fichas.

Fichas Cobradas: 0 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: $-36 - 58 = -94$ fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28, 29, 15, 14, 13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, 10, 3, 22, 18, 34, 33, 1, 27, 32, 15,...

Final	Veces salida
0	2 (salio el 0)
1	4

2	4
3	5
4	6
5	4
6	4

La final 0 salio dos veces pero fue el número 10, los números a apostarse por los próximos 9 lances son:

Final	Números
0	0, 10, 20, 30

El total de fichas a apostarse por lance es de 4.

Se continúa:

...7, 21, 22, 14, **30**,... se gana

Resumen hasta ahora:

Fichas Apostadas: -20 fichas.

Fichas Cobradas: +36 fichas.

Total Ganadas/Perdidas: +16 -94 = -78 fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 39 lances:

...21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28, 29, 15, 14, 13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, 10, 3, 22, 18, 34, 33, 1, 27, 32, 15, 7, 21, 22, 14, 30,...

Final	Veces salida
0	3
1	4
2	6
3	4
4	7

5	3
6	4

No se encontró ninguna final que halla salio una vez; la comprobación se termina hasta aquí ya que solo quedan tres números de la segunda muestra los cuales son el 33, 0 y 6.

Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de -78 fichas en contra.

5. Sistema “9 Spins”:

1ra. comprobación del Sistema “9 Spins”:

Se comienza la apuesta al primer número de la lista de comprobaciones por nueve lances consecutivos, si se gana se vuelve a apostarse a ese número por nueve lances mas, si se pierde se apostara al número que salio al noveno lance por otros nueve.

Se comienza:

1,... se apuesta al número 1 por nueve lances consecutivos.

Se continúa:

...14, 0, 9, 23, 13, 23, 31, 11, 4,... se llega al noveno lance y como no se gana ahora se apostara al número 4 por nueve lances consecutivos.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: -9 fichas.

Se continúa:

...3, 33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13,... se llega al noveno lance y como no se gana ahora se apostara al número 13 por nueve lances consecutivos.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: -9 -9 = -18 fichas.

Se continúa y en resumen se tiene que en donde aparezca un número en negritas y subrayado se indica que se llego al noveno lance y que se apostara a dicho

número y si aparece un número solo en negritas se indica que se gana y que se volverá a apostarse a dicho número por otros nueve lances consecutivos:

...23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, **6**, 21, 4, **6**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -12 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $24 - 18 = +6$ fichas.

Se continúa:

...2, 21, 34, 4, 17, 4, 19, 16, **22**, 29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, 20, **23**, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0, 14, **31**, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, **12**, 21, 13, 13, 5, 23, 22, 17, 6, **11**, 15, 5, 22, 30, 3, 29, 4, 24, **31**, 7, 4, 35, 29, 1, 3, 35, 2, **36**, 29, 1, 3, 28, 27, 30, 32, 18, **13**, 5. Fin de los números de la primera muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: -73 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-73 + 6 = -67$ fichas.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejo un balance de -67 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema "9 Spins":

Se comienza y en resumen se tienen:

21, **21**, 30, 29, 30, **21**, 25, 23, 25, 13, 15, 28, 8, 23, **36**, 18, 23, 21, 35, 20, 26, 4, 21, **15**, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, **1**, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, **27**, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, **23**, 15, 2, 12, 13, 1, 5, 29, 3, **19**, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, **12**, 6, 32, 16, 23,

28, 29, 15, 14, 13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, 10, 3, 22, 18, 34, 33, 1, 27, 32, 15, 7, 21, 22, 14, 30, 33, 0, 6. Fin de los números de la segunda muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: -102 fichas.

Fichas cobradas: $2 * 36 = +70$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -32 fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de -32 fichas en contra.

6. Sistema “Ana Lavalle”:

1ra. comprobación del Sistema “Ana Lavalle”:

Para la contabilidad de este Sistema de dos fases tenemos:

Si se pierde en la 1ra apuesta: -5 fichas.

Si se pierde en la 2da apuesta: -3 fichas.

Si se gana en la 2da apuesta: +3 fichas.

Se comienza:

1,...

Se juegan a todas las líneas menos la 1ra.

...**14**,... se gana.

Se juegan todas las líneas menos la 1ra y la 3ra.

...0,... se pierde y se espera un turno.

Balance del ciclo: -3 fichas.

Se continúa:

...9,...

Se juegan todas las líneas menos la 2da.

...**23**,... se gana.

Se juegan todas las líneas menos la 2da y la 4ta.

...**13**,... se gana y se espera un turno.

Balance del ciclo: +3 fichas.

Se continúa y en resumen se tiene:

...**23, 31, 11**,... +3 fichas.

...4, 3, ... -5 fichas.

...33, 34, ... -5 fichas.

...31, **8, 2**, ... +3 fichas.

...7, **36, 13**, ... +3 fichas.

...23, 5 , 25 ,...	+3 fichas.
...21, 0,...	-5 fichas.
...15, 21 , 24,...	-3 fichas.
...6, 21 , 4,...	-3 fichas.
...6, 2,...	-5 fichas.
...21, 34 , 4 ,...	+3 fichas.
...17, 4 , 19 ,...	+3 fichas.
...16, 22 , 29 ,...	+3 fichas.
...23, 34 , 31,...	-3 fichas.
...12, 34 , 31,...	-3 fichas.
...20, 23,...	-5 fichas.
...7, 0,...	-5 fichas.
...33, 14 , 6 ,...	+3 fichas.
...18, 0,...	-5 fichas.
...14, 31 , 26 ,...	+3 fichas.
...12, 4 , 17 ,...	+3 fichas.
...28, 6 , 25 ,...	+3 fichas.
...16, 12 , 21 ,...	+3 fichas.
...13, 13,...	-5 fichas.
...5, 23 , 22,...	-3 fichas.
...17, 6 , 11 ,...	+3 fichas.
...15, 5 , 22 ,...	+3 fichas.
...30, 3 , 29,...	-3 fichas.
...4, 24 , 31 ,...	+3 fichas.
...7, 4 , 35 ,...	+3 fichas.
...1, 3,...	-5 fichas.
...35, 2 , 36,...	-3 fichas.
...29, 1 , 3,...	-3 fichas.
...28, 27,...	-5 fichas.

...30, **32, 18**,... +3 fichas.

Como solo quedan los números 13 y 5 en la primera muestra la comprobación para este Método termina aquí.

Resumen final:

Número de veces en que se perdió en la 1ra. apuesta: $10 * (-5) = -50$ fichas.

Número de veces en que se perdió en la 2ra. apuesta: $9 * (-3) = -27$ fichas.

Número de veces en que se gana en la 2da. apuesta: $18 * (+3) = +54$ fichas.

Total de ganadas/perdidas: -23 fichas.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejó un balance de -23 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema “Ana Lavalle”:

Se comienza y en resumen se tiene:

21, 21,... -5 fichas.

...30, 29,... -5 fichas.

...30, **21**, 25,... -3 fichas.

...23, **25, 13**,... +3 fichas.

...15, **28, 8**,... +3 fichas.

...23, **36, 18**,... +3 fichas.

...23, 21,... -5 fichas.

...35, **20, 26**,... +3 fichas.

...4, **21, 15**,... +3 fichas.

...23, **2, 27**,... +3 fichas.

...14, **12, 20**,... +3 fichas.

...26, **23, 1**,... +3 fichas.

...17, 14,... -5 fichas.

...11, 13 , 4 ,...	+3 fichas.
...4, 3 ,...	-5 fichas.
...21, 27 , 15 ,...	+3 fichas.
...8, 1 , 23 ,...	+3 fichas.
...8, 2 , 17 ,...	+3 fichas.
...31, 23 , 15 ,...	+3 fichas.
...2, 12 , 13 ,...	+3 fichas.
...1, 5 ,...	-5 fichas.
...29, 3 , 19 ,...	+3 fichas.
...1, 25 , 21 ,...	+3 fichas.
...7, 22 , 10 ,...	-3 fichas.
...4, 14 , 12 ,...	+3 fichas.
...6, 32 , 16 ,...	+3 fichas.
...23, 28 , 29 ,...	-3 fichas.
...15, 14 ,...	-5 fichas.
...13, 21 , 24 ,...	-3 fichas.
...16, 34 , 36 ,...	-3 fichas.
...25, 17 , 9 ,...	+3 fichas.
...10, 3 , 22 ,...	+3 fichas.
...18, 34 , 33 ,...	-3 fichas.
...1, 27 , 32 ,...	+3 fichas.
...15, 7 , 21 ,...	+3 fichas.
...22, 14 , 30 ,...	+3 fichas.
...33, 0 ,...	-5 fichas.

Como solo queda el número 6, la comprobación con la segunda muestra termina aquí.

Resumen final:

Número de veces en que se perdió en la 1ra. apuesta: $8 * (-5) = -40$ fichas.

Número de veces en que se perdió en la 2ra. apuesta: $6 * (-3) = -18$ fichas.

Número de veces en que se gano en la 2da. apuesta: $23 * (+3) = +69$ fichas.

Total de ganadas/perdidas: +11 fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de +11 fichas a favor.

7. Sistema “Canon”:

1ra. comprobación del Sistema “Canon”:

Este Sistema como ya se ha indicado es totalmente mecánico, al comenzarse a apostarse se comienza desde el nivel 1 apostándose una ficha a todos los números que este indique por cinco lances consecutivos o hasta que se gane.

Se comienza, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35:

1,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 fichas.

Como se gana, se sube al siguiente nivel que es el nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34; y se apuesta:

...14, 0, 9, 23, 13,... acá se llega a un 5to lance y el Método indica que se debe bajar un nivel, o sea, para la siguiente apuesta se tendrá que apostarse a los números del nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 27 = -18$ fichas.

Se continúa y en resumen tenemos:

...23, 31, 11, 4, **3**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-9 - 18 = -27$ fichas.

Se continúa, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34:

...33, **34**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 - 27 = -9$ fichas.

Se continúa, nivel 3 \Rightarrow 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31:

...**31**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 9 = +18$.

Se continúa, nivel 4 \Rightarrow 5, 10, 11, 12, 23, 28, 30, 35, 36:

...8, 2, 7, **36**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 + 18 = +18$ fichas.

Se continúa, nivel 5 => 13, 14, 15, 19, 20, 27, 31, 32, 36:
...**13**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 +18 = +45 fichas.

Se continúa, nivel 6 => 16, 17, 18, 22, 24, 25, 29, 33, 34:
...23, 5, **25**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +9 +45 = +54 fichas.

Se continúa, nivel 7 => 0, 1, 2, 4, 14, 15, 19, 20, 21:
...**21**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 +54 = +81 fichas.

Como se sobrepaso el límite ganancias impuesto por el Método que es de 70 fichas, y como todavía quedan números de la lista de comprobación; se comenzara con los números que siguen empezando desde el nivel 1.

Se comienza, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35:
...0, 15, **21**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +9 fichas.

Se continúa, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34:
...**24**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +27 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 +9 = +36 fichas.

Se continúa, nivel 3 \Rightarrow 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31:
..., 6, 21, 4, 6, 2,... se pierde, se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0.

Total ganadas/perdidas: -45 +36 = -9 fichas.

Se continúa, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34:
..., **21**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 9 = +18$ fichas.

Se continúa, nivel 3 \Rightarrow 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31:

..., 34, 4, 17, 4, 19,... se pierde, se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 18 = -27$ fichas.

Se continúa, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34:

..., 16, 22, 29, 23, 2,... se pierde, se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0.

Total ganadas/perdidas: $-45 - 27 = -72$ fichas.

Se continúa, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35:

..., 6, 12, 34, 31,... ya se llegó al límite de pérdidas impuesto por el Método que es de 100 fichas o más; y como todavía quedan números de la lista de comprobación se comenzará de nuevo a partir del nivel 1.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-36 - 72 = -108$ fichas.

Se comienza, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35:

...20,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 fichas.

Se continúa, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34:

...23, 7, 0, 33, 14,... se pierde, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 27 = -18$ fichas.

Se continúa, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35:

...6, 18, 0, 14, 31,... se pierde, se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 - 18 = -63$ fichas.

Se continúa, nivel 12 => 3, 6, 11, 12, 13, 17, 34, 35, 36:
...26, **12**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +18 -63 = -45 fichas.

Se continúa, nivel 1 => 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35:
...4, 17, 28, 6, **25**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: -9 -45 = -54 fichas.

Se continúa, nivel 2 => 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34:
...16, 12, **21**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +9 -54 = -45 fichas.

Se continúa, nivel 3 => 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31:
...13, 13, 5, **23**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 - 45 = -45$ fichas.

Se continúa, nivel 4 \Rightarrow 5, 10, 11, 12, 23, 28, 30, 35, 36:

...22, 17, 6, **11**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 - 45 = -45$ fichas.

Se continúa, nivel 5 \Rightarrow 13, 14, 15, 19, 20, 27, 31, 32, 36:

..., **15**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 45 = -18$ fichas.

Se continúa, nivel 6 \Rightarrow 16, 17, 18, 22, 24, 25, 29, 33, 34:

..., 5, **22**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 - 18 = 0$ fichas.

Se continúa, nivel 7 \Rightarrow 0, 1, 2, 4, 14, 15, 19, 20, 21:
...30, 3, 29, **4**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 + 0 = 0$ fichas.

Se continúa, nivel 8 \Rightarrow 5, 8, 9, 10, 16, 18, 22, 23, 24:
...**24**,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 + 0 = +27$ fichas.

Se continúa, nivel 9 \Rightarrow 0, 2, 3, 6, 13, 17, 25, 26, 27:
...31, 7, 4, 35, 29,... se pierde, se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 27 = -18$ fichas.

Se continúa, nivel 8 \Rightarrow 5, 8, 9, 10, 16, 18, 22, 23, 24:
...1, 3, 35, 2, 36,... se pierde, se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 - 18 = -63$ fichas.

Se continúa, nivel 7 \Rightarrow 0, 1, 2, 4, 14, 15, 19, 20, 21:

...29, 1,... se gana, se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 - 63 = -45$ fichas.

Se continúa, nivel 8 \Rightarrow 5, 8, 9, 10, 16, 18, 22, 23, 24:

...3, 28, 27, 30, 32,... se pierde, se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 - 45 = -90$ fichas.

Se continúa, nivel 7 \Rightarrow 0, 1, 2, 4, 14, 15, 19, 20, 21:

...18, 13,... ya se llegó al límite de pérdidas impuesto por el Método que es de 100 fichas o más; y se comienza de nuevo pero solo queda en la lista de comprobaciones de la primera muestra el número 5 y este no se encuentra en el nivel 1 y se termina con -9 fichas.

Resumen final: $+81 - 108 - 108 - 9 = -144$ fichas.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejo un balance de -144 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema "Cannon":

Se comienza por el nivel 1 => 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35; y en resumen se tiene:

21,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 fichas.

Se continua, nivel 2 => 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34.

...**21**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 +27 = +54 fichas.

Se continua, nivel 3 => 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31.

...**30**,... se gana y se sobrepaso el limite de ganancias, se comienza de nuevo desde el nivel 1

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 +54 = +81 fichas.

Se continua, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35.
...29, 30, **21**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +9 fichas.

Se continua, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34.
...25, 23, 25, 13, 15,... se pierde y se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 9 = -36$ fichas.

Se continua, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35.
...28, 8, 23, 36, 18,... se pierde y se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 - 36 = -81$ fichas.

Se continua, nivel 12 \Rightarrow 3, 6, 11, 12, 13, 17, 34, 35, 36.
...23, 21, **35**,... se gana se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+9 - 81 = -72$ fichas.

Se continua, nivel 1 \Rightarrow 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35.

...**20**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 72 = -45$ fichas.

Se continua, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34.

...**26**, **4**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 - 45 = -27$ fichas.

Se continua, nivel 3 \Rightarrow 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31.

...**21**, 15, **23**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+9 - 27 = -18$ fichas.

Se continua, nivel 4 => 5, 10, 11, 12, 23, 28, 30, 35, 36.
...2, 27, 14, **12**,... se gana y sube un nivel,

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 - 18 = -18$ fichas.

Se continua, nivel 5 => 13, 14, 15, 19, 20, 27, 31, 32, 36.
...**20**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 18 = +9$ fichas.

Se continua, nivel 6 => 16, 17, 18, 22, 24, 25, 29, 33, 34.
...26, 23, 1, **17**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 + 9 = +9$ fichas.

Se continua, nivel 7 => 0, 1, 2, 4, 14, 15, 19, 20, 21.
...**14**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 + 9 = +36$ fichas.

Se continua, nivel 8 \Rightarrow 5, 8, 9, 10, 16, 18, 22, 23, 24.

...11, 13, 4, 4, 3,... se pierde y se baja un nivel

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 36 = -9$ fichas.

Se continua, nivel 7 \Rightarrow 0, 1, 2, 4, 14, 15, 19, 20, 21.

...**21**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 9 = +18$ fichas.

Se continua, nivel 8 \Rightarrow 5, 8, 9, 10, 16, 18, 22, 23, 24.

...27, 15, **8**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+9 + 18 = +27$ fichas.

Se continua, nivel 9 \Rightarrow 0, 2, 3, 6, 13, 17, 25, 26, 27.

...1, 23, 8, **2**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 + 27 = +27$ fichas.

Se continua, nivel 10 \Rightarrow 0, 7, 8, 11, 12, 18, 28, 29, 30.

...17, 31, 23, 15, 2,... se pierde se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 27 = -18$ fichas.

Se continua, nivel 9 \Rightarrow 0, 2, 3, 6, 13, 17, 25, 26, 27.

...12, **13**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 - 18 = 0$ fichas.

Se continua, nivel 10 \Rightarrow 0, 7, 8, 11, 12, 18, 28, 29, 30.

...1, 5, **29**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+9 + 0 = +9$ fichas.

Se continua, nivel 11 \Rightarrow 0, 1, 9, 14, 16, 26, 31, 32, 33.

...3, 19, **1**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+9 + 9 = +18$ fichas.

Se continua, nivel 12 \Rightarrow 3, 6, 11, 12, 13, 17, 34, 35, 36.

...25, 21, 7, 22, 10,... se pierde y se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 18 = -27$ fichas.

Se continua, nivel 11 \Rightarrow 0, 1, 9, 14, 16, 26, 31, 32, 33.

...4, **14**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 - 27 = -9$ fichas.

Se continua, nivel 12 => 3, 6, 11, 12, 13, 17, 34, 35, 36.
...**12**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 9 = +18$ fichas.

Se continua, nivel 1 => 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35.
...6, 32, 16, 23, 28,... se pierde y se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 18 = -27$ fichas.

Se continua, nivel 12 => 3, 6, 11, 12, 13, 17, 34, 35, 36.
...29, 15, 14, **13**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 - 27 = -27$ fichas.

Se continua, nivel 1 => 1, 2, 3, 20, 21, 25, 26, 33, 35.
...**21**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 - 27 = 0$ fichas.

Se continua, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34.

...**24**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 + 0 = +27$ fichas.

Se continua, nivel 3 \Rightarrow 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31.

...16, 34, 36, 25, 17,... se pierde y se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 27 = -18$ fichas.

Se continua, nivel 2 \Rightarrow 4, 5, 6, 10, 19, 21, 24, 27, 34.

...9, **10**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 - 18 = 0$ fichas.

Se continua, nivel 3 => 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31.
...3, **22**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 + 0 = +18$ fichas.

Se continua, nivel 4 => 5, 10, 11, 12, 23, 28, 30, 35, 36.
...18, 34, 33, 1, 27,... se pierde y se baja un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 18 = -27$ fichas.

Se continua, nivel 3 => 7, 8, 9, 22, 23, 28, 29, 30, 31.
...32, 15, **7**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+9 - 27 = -18$ fichas.

Se continua, nivel 4 => 5, 10, 11, 12, 23, 28, 30, 35, 36.
...21, 22, 14, **30**,... se gana y se sube un nivel.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -36 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 - 18 = -18$ fichas.

Se continua, nivel 5 \Rightarrow 13, 14, 15, 19, 20, 27, 31, 32, 36.

...33, 0, 6. Fin de los números de la segunda muestra.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-27 - 18 = -45$ fichas.

Resumen final: $+81 - 45 = +36$ fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de +36 fichas a favor.

8. Sistema “Mina de Oro”:

1ra. comprobación el Sistema “Mina de Oro”:

Este Sistema para las docenas consiste en apostarse a las 2 docenas que no salieron en el último lance.

Se comienza y se deja pasar el 1er. lance:

1,... se debe apostarse a la 2da. y 3ra. docena.

...**14**,... se gana y para la próxima apuesta se debe apostarse a la 1ra. y 3ra. docena.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -2 fichas.

Fichas cobradas: +3 fichas.

Total ganadas/perdidas: +1 fichas.

Se continúa:

...**0**,... se pierde y como es el número cero el Método indica que se debe repetir la última apuesta.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -2 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-2 + 1 = -1$ fichas.

Se continúa.

...**9**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -2 fichas.

Fichas cobradas: +3 fichas.

Total ganadas/perdidas: +1 -1 = 0 fichas.

Se continúa y en resumen tenemos que en donde aparezca un número en negritas se indica que se ganó:

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

Resumen final:

Fichas apostadas: -200 fichas.

Fichas cobradas: $63 * 3 = +189$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -11 +0 = -11 fichas.

Este Sistema para la 1ra. muestra dejó un balance de -11 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema "Mina de Oro":

Se comienza y en resumen tenemos que en donde aparezca un número en negritas se indica que se ganó:

21, 21, **30**, 29, 30, **21, 25, 23, 25, 13**, 15, **28, 8, 23, 36, 18**, 23, 21, **35, 20, 26, 4, 21**, 15, 23, **2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17**, 14, **11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23**, 15, 2, 12, **13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28, 29, 15**, 14, 13, 21, 24, 16, **34, 36, 25, 17, 9**, 10, 3, **22, 18, 34, 33, 1, 27, 32, 15, 7, 21, 22, 14, 30, 33, 0, 6**. Fin de los números de la segunda muestra.

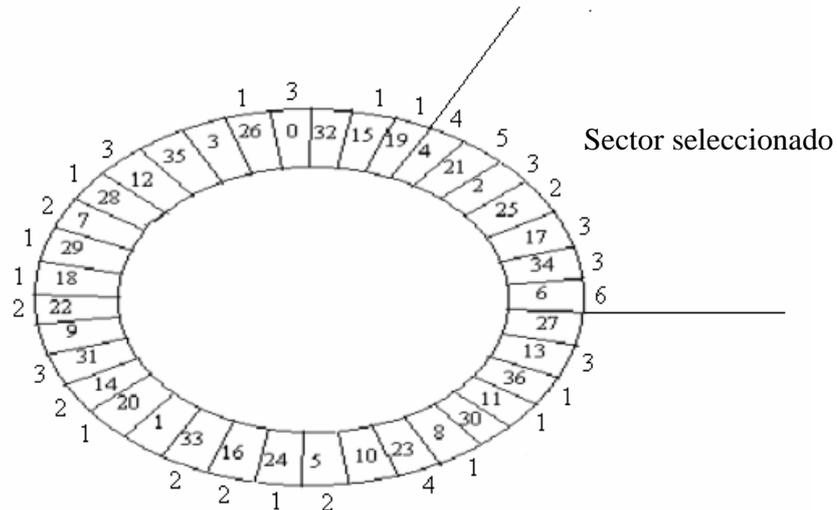
Resumen final:

Fichas apostadas: -206 fichas.

Fichas cobradas: $67 * 3 = +201$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -5 fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de -5 fichas en contra.



La comprobación se realizara apostando a los números 2, 4, 6, 17, 21, 25 y 34 por los próximos 30 lances.

Se continúa:

...5, 23, 22, **17**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -28 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +8 fichas.

Se continúa:

...**6**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -7 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+29 + 8 = +37$ fichas.

Se continúa:

...11, 15, 5, 22, 30, 3, 29, **4**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -56 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-20 + 37 = +17$ fichas.

Se continúa y en resumen tenemos que para representar un número acertado se colocara en negritas:

...24, 31, 7, **4**, 35, 29, 1, 3, 35, **2**, 36, 29, 1, 3, 28, 27, 30,... se llego a lace número 30 y se contabiliza.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: $7 * 17 = -119$ fichas.

Fichas cobradas: $2 * 36 = +72$ fichas.

Total ganadas/perdidas: $-47 + 17 = -30$ fichas.

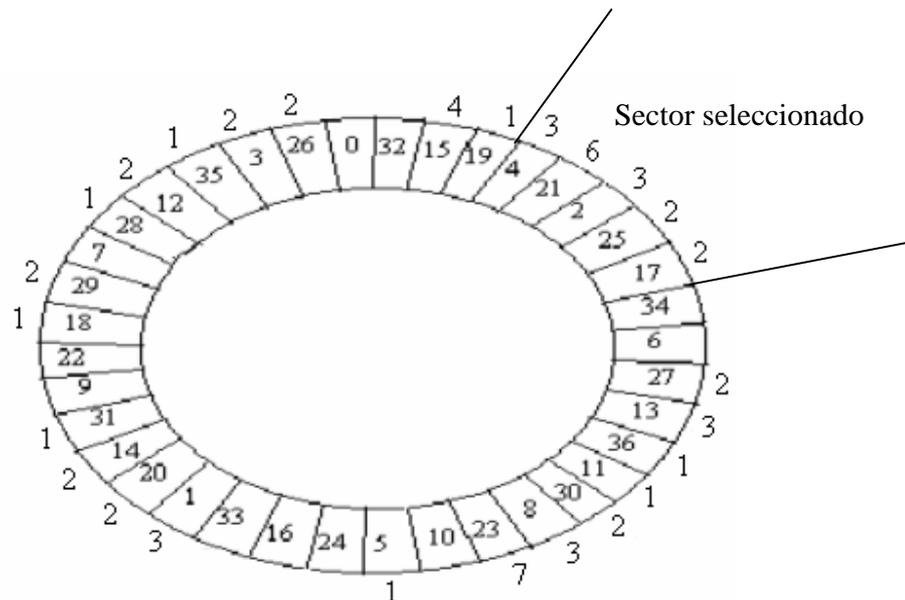
Como tan solo quedan 4 lances de la lista de comprobación de la primera muestra, la comprobación para este Método se deja hasta aquí.

La 1ra. muestra para este Sistema dejo un balance de -30 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema "Detector":

Para comenzar se registran los resultados de los primeros 60 lances de la 1ra. lista de comprobación, los cuales son:

...21, 21, 30, 29, 30, 21, 25, 23, 25, 13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23, 21, 35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5, 29, 3, 19,...



La comprobación se realizara apostando a los números 2, 4, 17, 21 y 25 por los próximos 30 lances.

Se continúa y en resumen se tienen:

...1, 25, **21**, 7, 22, 10, **4**, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28, 29, 15, 14, 13, **21**, 24, 16, 34, 36, **25**, **17**, 9, 10, 3, 22, 18,...

Resumen hasta ahora:

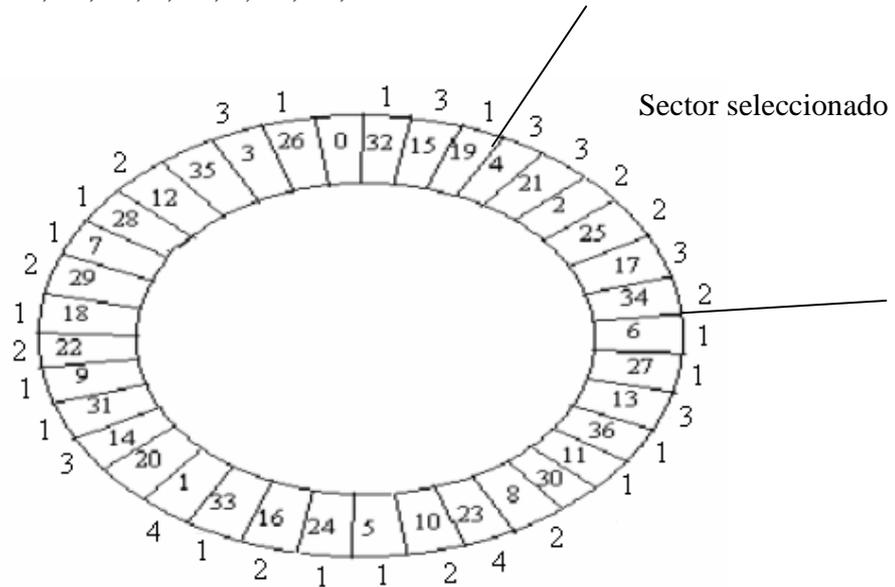
Fichas apostadas: $5 * 30 = -150$ fichas.

Fichas cobradas: $4 * 36 = +144$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -6 fichas.

Para continuarse se calculan los últimos 60 lances:

...26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28, 29, 15, 14, 13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, 10, 3, 22, 18,...



La comprobación se realizara apostando a los números 2, 4, 17, 21, 25 y 34 por el resto de los lances.

Se continúa y en resumen se tienen:

...**34**, 33, 1, 27, 32, 15, 7, **21**, 22, 14, 30, 33, 0, 6. Fin de los números de la segunda muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: $6 * 14 = -84$ fichas.

Fichas cobradas: $2 * 36 = +72$ fichas.

Total ganadas/perdidas: $-12 -6 = -18$ fichas.

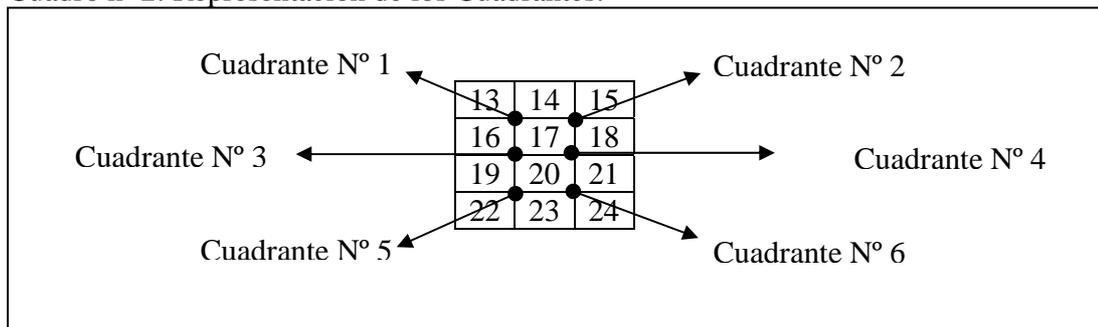
Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de -18 fichas en contra.

10. Sistema “Romanosky”:

1ra. comprobación del Sistema “Romanosky”:

Como en este Método se debe colocar una ficha de libre escogencia en un cuadro a la docena que tiene mas tiempo sin salir, y como ya se conoce los números para realizar la comprobación; entonces por condiciones de no favorecer a ningún Sistema en particular ya que se perdería por completo la intención de este trabajo que es de ser lo mas imparcialmente posible; se opta por ir rodando la ficha a apostarse de cuadro por los cuadrantes de cada docena empezando desde el 1 al 6 como se muestra en la siguiente figura:

Cuadro n° 2: Representación de los Cuadrantes.



Elaboración: Fuente propia.

En la figura anterior se mostraron los cuadrantes de la 2da. docena; cada docena tiene sus propios cuadrantes únicos e irrepetibles en cuanto a los 4 números que lo conforma; pero no en la numeración ya que todos van del 1 al 6; Ej:

Docena 1, cuadrante 2 = 2, 3, 5, 6.

Docena 2, cuadrante 2 = 14, 15, 17, 18.

Docena 3, cuadrante 2 = 32, 33, 35, 36.

Cuando se gane la apuesta y al momento de volver a apostarse a un cuadro de una docena diferente o de la misma docena; se repetirá la apuesta al número del cuadrante anteriormente apostado.

Cuando se pierda la apuesta y al momento de volver a apostarse a un cuadro de una docena diferente, se hará al número del cuadrante correlativo de la última apuesta; ej: Si se apostó al cuadrante 1 de la docena 1 = 1, 2, 4, 5 y se pierde; el siguiente cuadrante a apostarse será el cuadrante 2 de la docena que le corresponda en ese momento.

Es de dejar muy en claro que esta técnica de apuesta a los cuadrantes no pertenece al Sistema expuesto, se creo como ya se menciono, para garantizar la imparcialidad de la comprobación apostándose a los cuadrantes de la manera mas aleatoria posible para evitar favoritismo.

También es de resaltar que la persona a implementar este Sistema en la vida real no esta sujeta a realizar esta misma técnica de apuesta a los cuadrantes; recuerdese que el Sistema indica que la apuesta a los cuadros es de libre escogencia y no posee ninguna tendencia, solo y únicamente es decisión del apostador.

Se comienza, se espera hasta que aparezcan dos docenas diferentes:

1, 14,... se apuesta 4 fichas a la 1ra. y 2da. docena y se coloca la ficha a cuadro en la 3ra. docena, cuadrante 1 = 25, 26, 28, 29.

Se continúa:

... 0,... se pierde.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: -9 fichas.

Se espera hasta que salgan dos docenas diferentes:

... 9, 23,... se apuesta a la 1ra. y 2da. docena y la ficha a cuadro en la 3ra. docena, cuadrante 2 = 26, 27, 29, 30.

Se continúa:

... **13**,... se gana en la 1ra. docena.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +12 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+3 - 9 = -6$ fichas.

Se espera a que salga dos docenas diferentes:

... 23, 31,... se apuesta a la 2da. y 3ra. docena y la ficha a cuadro en la 1ra. docena, cuadrante $2 = 2, 3, 5, 6$.

Se continúa:

... 11,... se pierde.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-9 - 6 = -15$ fichas.

Se continuara de una forma más directa, en donde:

- Un número subrayado indica que se acertó en un cuadro.
- Un número de color **rojo** indica que se perdió.
- Un número de color **azul** indica que se gano.
- Un número de color **negro** indica que no se realizo ninguna apuesta por espera de dos docenas diferentes.

... 4, 3, 33, **34**, 31, 8, **2**, 7, 36, **13**,... se pierde ya que el cuadro apostado era el de la 2da. docena, cuadrante $3 = 16, 17, 19, 20$.

Se continúa:

... 23, 5,... se acertó al cuadro ubicado en la 1ra. docena, cuadrante 4 = 5, 6, 8, 9. Es de recordar que cuando se acierta un cuadro solo se consigue una tabla, o sea, ni se gana ni se pierde.

Se continúa:

... 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4, 6, 2, 21, 34, 4, 17, 4, 19, 16, 22, 29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, 20, 23, 7, 0, 33, 14, 6, 18... se supero el limite de perdidas impuesto por el Método que es de -60 fichas; se contabiliza y como todavía quedan números de la lista de comprobación se empieza de nuevo.

Resumen hasta ahora (las tablas no se contabilizaron por su nulalidad):

Fichas apostadas: $24 * 9 = -216$ fichas.

Fichas cobradas: $14 * 12 = +168$ fichas.

Total ganadas/perdidas: $-48 -15 = -63$ fichas.

Se comienza, se espera a que aparezcan dos docenas diferentes:

... 0, 14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23, 22, 17, 6, 11, 15, 5, 22, 30, 3, 29, 4, 24, 31, 7, 4, 35, 29, 1, 3, 35, 2, 36, 29, 1, 3, 28, 27, 30, 32, 18, 13, 5. Fin de la lista.

Resumen final (las tablas no se contabilizaron por su nulalidad):

Fichas apostadas: $28 * 9 = -252$ fichas.

Fichas cobradas: $21 * 12 = +252$ fichas.

Total ganadas/perdidas: $0 -63 = -63$ fichas.

La 1ra. muestra para este Sistema dejo un balance de -63 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema “Romanosky”:

Se comienza, se espera hasta que aparezcan dos docenas diferentes:

21, 21, 30... se apuesta 4 fichas a la 2ra. y 3da. docena y se coloca la ficha a cuadro en la 1ra. docena, cuadrante 1 = 25, 26, 28, 29.

Se continúa, y en resumen se tiene:

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

Resumen final (las tablas no se contabilizaron por su nulalidad):

Fichas apostadas: $61 * 9 = -549$ fichas.

Fichas cobradas: $46 * 12 = +552$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +3 fichas.

La 2ra. muestra para este Sistema dejo un balance de +3 fichas a favor.

11. Sistema “Hot Numbers”:

1ra. comprobación del Sistema “Hot Numbers”:

Para representarse un número que a salido tres veces dentro de 30 lances y los que fueron acertados se utilizara la misma forma que se implemento con el ejemplo en la explicación del Sistema, o sea, se colocaran en **negritas y subrayado** cuando un número cumpla con los requisitos para ser jugados; cuando un número es acertado se colocara de color **azul** y el cuadro se leerá de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo:

Se comienza:

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

Como se puede observar el número 23 es el que primero reúne las condiciones para comenzar a ser apostado y esto lo consigue al lance número 20.

Los números a los cuales se les apostaron en orden a aparición fueron: 23, 21, 4, 2, 6, 12, 29 y 3.

Los resultados por cada número apostado fueron:

Apuestas al número 23:

Fichas apostadas: -84 fichas.

Fichas cobradas: $3 * 36 = +108$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +24 fichas.

Apuestas al número 21:

Fichas apostadas: -75 fichas.

Fichas cobradas: $2 * 36 = +72$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -3 fichas.

Apuestas al número 4:

Fichas apostadas: -69 fichas.

Fichas cobradas: $4 * 36 = +144$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +75 fichas.

Apuestas al número 2:

Fichas apostadas: -50 fichas.

Fichas cobradas: $1 * 36 = 36$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -14 fichas.

Apuestas al número 6:

Fichas apostadas: -60 fichas.

Fichas cobradas: $3 * 36 = +108$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +48 fichas.

Apuestas al número 12:

Fichas apostadas: -37 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: -37 fichas.

Apuestas al número 29:

Fichas apostadas:- 9 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: -9 fichas.

Como se puede observar el número 21 es el que primero reúne las condiciones para comenzar a ser apostado y esto lo consigue al lance número 6. Los números a los cuales se les apostaron en orden a aparición fueron: 21, 32, 4, 15, 2, y 1.

Los resultados por cada número apostado fueron:

Apuestas al número 21:

Fichas apostadas: -98 fichas.

Fichas cobradas: $6 * 36 = +216$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +118 fichas.

Apuestas al número 23:

Fichas apostadas: -78 fichas.

Fichas cobradas: $4 * 36 = +144$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +66 fichas.

Apuestas al número 4:

Fichas apostadas: -64 fichas.

Fichas cobradas: $1 * 36 = +36$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -28 fichas.

Apuestas al número 15:

Fichas apostadas: -51 fichas.

Fichas cobradas: $2 * 36 = +72$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +21 fichas.

Apuestas al número 2:

Fichas apostadas: -50 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: -50 fichas.

Apuestas al número 1:

Fichas apostadas: -48 fichas.

Fichas cobradas: $2 * 36 = +72$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +24 fichas.

Resumen final:

Número 21 se gana +118 fichas.

Número 23 se gana +66 fichas.

Número 4 se pierde -28 fichas.

Número 15 se gana +21 fichas.

Número 2 se pierde -50 fichas.

Número 1 se gana +24 fichas.

Total ganadas/perdidas: +151 fichas.

La 2ra. muestra para este Sistema deo un balance de +151 fichas a favor.

12. Sistema “Basado en Cuadros”:

1ra. comprobación del Sistema “Basado en Cuadros”:

La comprobación se realizara de la misma manera de cómo se realizo el ejemplo en la descripción del Método; es de entenderse que en la vida real la actualización del paño impreso con el cual se llevaran el control de las jugadas, no se realiza de forma inmediata, sino que es un proceso en el cual dependiendo de cómo este la tónica de la mesa, es decir, si el Crupier realiza los lances de forma rápida o lenta; se perderán algunos lances irremediamente. Para esta comprobación no se tomo en cuenta esos 2 o 5 lances que se pueden perder entre actualizaciones.

Para cada jugada se estará buscando completar un solo cuadro como lo indica el Método.

En la descripción del Método no se especifica que cantidades de lances se deben apostarse después de transcurrir el lance número 17; por lógica se debe tener por lo menos un máximo de lances a jugar o de fichas perdidas en esos lances jugados; para que la comprobación no se vea tan afectada se extenderá las apuestas por un máximo de 19 lances para completarse una ronda de 36, que de alguna manera es la forma mas lógica de ver la condición de parada en cuanto al número de lances.

Las casillas de color **negro** indican que ya salio dicho número, las de color **amarillo** que falta salir ese número para completar un cuadro y las de color **rojo** indican que se acertó el número y que se completo el cuadro.

Se comienza:

1, 14, 0, 9, 23, 13, 23, 31, 11,... como se puede ver para forma el cuadro 10-11-13-14 hace falta el número 10, pero como no se ha llegado al lance 17 no se debe apostarse.

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Se continúa:

... 4, 3,... se surge una duda si tomar al 0-1-2-3 como un cuadro o no; como el Método no indica nada al respecto y como el 0-1-2-3 no es conocido como un cuadro como tal, no se toma en cuenta para esta comprobación; pero esto es una aseveración personal, la persona que desea utilizar este Método puede tomar al los números 0-1-2-3 como un cuadro si lo cree conveniente.

Se continúa:

... 33, 34, 31, 8, 2, 7,... se llega al lance 17 y el paño queda de la siguiente manera:

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

Como es de notarse, falta el número 10 para completarse el cuadro 7-8-10-11 y 10-11-13-14; el número 5 para formarse el cuadro 1-2-4-5 y 4-5-7-8; y el número 12 para formarse el cuadro 8-9-11-12.

Se continúa, a partir de este momento se comenzara con las apuestas a los números que faltan para completarse los cuadros, los cuales son los números 10, 5 y 12:

...36, 13, 23, **5**,... se gana, se completa el cuadro 1-2-4-5 y 4-5-7-8; como se puede ver a continuación.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -12 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +24 fichas.

Para continuar se toman en cuenta los últimos 11 lances para descomponer al cuadro con el cual se gana, ya que esto lo indica el Método para ahora tiempo; se toman los números ...3, 33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, 23, 5,... y el paño queda de la siguiente manera; nótese que para formar al cuadro 2-3-5-6 falta el número 6.

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

Se continúa:

...25, 21, 0, 15, 21, 24,... se llega al lance 17.

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

Se debe apostarse a los números 4, 6 y 20.

Se continúa:

...6,... se gana, se completa el cuadro 2, 3, 5, 6.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -3 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +24 +33 = +57 fichas.

Se ha sobrepasado el límite de ganancias impuesto por el Método que es de más de 50 fichas; pero como todavía quedan números en la lista de la primera muestra se continúa, tomando en cuenta los últimos números en salir; ...33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6,... y el paño queda de la siguiente manera y como son 17 números inmediatamente se comienza con la apuesta a los números 3, 4, 9 y 20.

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

Se comienza:

...21, **4**,... se gana, se completa el cuadro 4-5-7-8.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -8 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +28 fichas.

Para continuar se toman los últimos 15 lances ...2, 7, 36, 13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4,...

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

Se continúa:

...6, 2,... se llega al lance 17, se debe apostarse a los números 1, 3, 8 y 20.

Se continúa:

...21, 34, 4, 17, 4, 19, 16,... se debe comenzar a apostarse también al número

14.

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

Se continúa:

...22,... se debe comenzar ha apostase también número 26.

Se continúa:

...29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, **20**,... se gana, se completan los cuadros 19-20-22-23 y 20-21-23-24.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -81 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-45 + 28 = -17$ fichas.

Para continuarse se toman los últimos 10 lances ...16, 22, 29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, 20,...

Se continúa:

...23, 7, 0, 33, 14, 6, 18,... se llega al lance 17 y se debe apostarse al número 19.

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

Se continúa:

...0, 14, 31, 26,... se debe comenzar ha apostarse también al número 25.

Se continúa:

...12, 4, 17,... se debe comenzar ha apostarse también a los números 13, 15 y 21.

Se continúa:

...28,... se debe comenzar ha apostarse también el número 32.

Se continúa:

...6, **25**,... se gana, se completaron los cuadros 22-23-25-26 y 25-26-28-26.

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24

25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -27 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+9 - 17 = -8$ fichas.

Para continuarse se toman los últimos 17 lances; ...23, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0, 14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25,... y se comienza ha apostarse a los números 15, 22 y 29.

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

Se continúa:

...16,... se debe comenzar ha apostarse también al número 13.

Se continúa:

...12, 21,... se debe comenzar ha apostarse también al número 20.

Se continúa:

...13,... se gana, se completo el cuadro 13-14-16-17.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -16 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +20 -8 = +12 fichas.

Para continuar se toman los últimos 12 números; ...31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13,...

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

Se continúa:

...13, 5, 23, 22,... como se completo el cuadro 22-23-25-26 dentro de los 17 lances, el Método indica que se debe descartar la jugada y continuarse de nuevo tomando los últimos lances antes de que se completara el cuadro.

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

Se toman los últimos 14 lances ...12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23, 22,...

Se continúa:

...17, 6, 11,... se llega al lance 17 y los números a apostarse son el 14 y el 26.

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

Se continúa:

...15, 5, 22, 30, 3,... se debe comenzar ha apostarse también al número 2.

Se continúa:

...29, 4, 24,... se debe comenzar ha apostarse también al número 20.

Se continúa:

...31,... se debe comenzar ha apostarse también al número 32.

Se continúa:

...7,... se debe comenzar ha apostarse también al número 8.

Se continúa:

...4, 35, 29, 1, 3, 35, 2,... se gana, se completaron los cuadros 1-2-4-5 y 2-3-5-6.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -70 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-24 + 12 = -12$ fichas.

Para continuar se toman los últimos 15 lances ...22, 30, 3, 29, 4, 24, 31, 7, 4, 35, 29, 1, 3, 35, 2,...

Se continúa:

...36, 29,... se llega al lance 17 y el número ha apostarse es el 5.

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

Se continúa:

...1, 3, 28,... se debe comenzar ha apostarse también al número 32.

Se continúa:

...27,... se debe comenzar ha apostarse también al número 27.

Se continúa:

...30, **32**,... se gana, se completa el cuadro 28-29-31-32.

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -11 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+25 - 12 = +13$ fichas.

Para continuar se toman los últimos 16 número ...7, 4, 35, 29, 1, 3, 35, 2, 36, 29, 1, 3, 28, 27, 30, 32,...

Se continúa:

...18,... se llega al lance 17 y los números ha apostarse son el 5, 26, 31, 33.

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

Se continúa:

...13, **5**... se gana, se completo el cuadro 1-2-4-5 y también se llega al final de los números de la primera muestra.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -8 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+28 + 13 = +41$ fichas.

Resumen final: $+57 + 41 = +98$ fichas.

La 1ra. muestra para este Sistema deo un balance de +98 fichas a favor.

2da. comprobación del Sistema “Basado en Cuadro”:

Se comienza, se toman los primeros 17 lances:

21, 21, 30, 29, 30, 21, 25, 23, 25, 13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23,...

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21

22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Se continúa y se apuesta al número 26:

...21, 35, 20, **26**,... se gana, se completo el cuadro 25-26-28-29.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -6 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +30 fichas.

Para continuar se toman los últimos 17 lances:

...30, 21, 25, 23, 25, 13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23, 21, 35, 20, 26,...

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Se continúa y se apuesta a los números 17, 22, 24 y 29:

...21, 15, 23, 2, 27, 14, 12,... se debe comenzar a apostarse al número 11.

Se continúa:

...20, 26, 23, 1, **17**,... se gana, se completan los cuadros 14-15-17-18 y 17-18-20-21.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -53 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-17 + 30 = +13$ fichas.

Para continuar se toman los últimos 17 lances:

...21, 35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17,...

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

Se continua, se apuesta a los números 5, 11, 18 y 24.
 ...14, **11**... se gana, se completa el cuadro 11-12-14-15.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -8 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +28 +13 = +41 fichas.

Para continuar se toman los últimos 12 lances:

...23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11,...

Se continúa:

...13, 4, 4, 3, 21,... se llega al lance número 17.

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21

22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Se continua, se apuesta a los números 5, 10, 15, 16, 18 y 24.

...27, **15**,... se gana, se completa el cuadro 11-12-14-15 y se llega al límite de ganancias impuesto por el Método, pero como todavía quedan números de la segunda muestra se continúa.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -12 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +24 +41 = +65 fichas.

Para continuar se toman los últimos 14 lances:

...20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13, 4, 4, 3, 21, 27, 15,...

Se continúa:

...8, 1, 23,... se llega al lance número 17 y se debe apostarse a los números 10, 12, 16, 18 y 24.

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30

31	32	33
34	35	36

Se continúa:

...8, 2,... se debe comenzar apostarse también al número 5.

Se continúa:

...17, 31, 23, 15, 2, **12**,... se gana, se completa el cuadro 11-12-14-15.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -46 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: -10 fichas.

Para continuar se toman los últimos 17 lances:

...4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12,...

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9

10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Se continúa y se debe apostarse al número 5.

...13, 1, **5**,... se gana, se completa el cuadro 1-2-4-5.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -3 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+33 - 10 = +23$ fichas.

Para continuar se toman los últimos 17 lances:

...21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5,...

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

Se continúa y se debe apostar al número 4:

...29, 3,... se debe comenzar apostarse también al número 6.

Se continúa:

...19, 1, 25, 21, 7, 22,... se debe comenzar apostarse también a los números 20 y 26.

Se continúa:

...10,... se debe comenzar apostarse también al número 11

Se continúa:

...4,... se gana, se completaron los cuadros 1-2-4-5 y 4-5-7-8.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -23 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +13 +23 = +36 fichas.

Para continuar se toman los últimos 14 lances:

...12, 13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4,...

Se continúa:

...14, 12, 6,... se llega al lance número 17 y se debe comenzar ha apostarse al los números 2 y 11.

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

Se continúa:

...32, 16,... se debe comenzar ha apostarse también al número 17.

Se continúa:

...23,... se debe comenzar ha apostarse también a los números 20 y 26.

Se continúa:

...28,... se debe comenzar apostarse también al número 31.

Se continúa:

...29, 15, 14, 13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, **17**,... se gana, se completa el cuadro 13-14-16-17.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -78.

Fichas cobradas: +36.

Total ganadas/perdidas: $-42 + 36 = -6$ fichas.

Para continuar se toman los últimos 8 lances:

...13, 21, 24, 16, 34, 36, 25, 17,...

Se continúa:

...9, 10, 3, 22, 18, 34, 33, 1, 27,.... se llega al lance 17 y se debe comenzar ha apostarse a los números 14 y 20.

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30

31	32	33
34	35	36

Se continúa:

...32, 15, 7, 21, 22, **14**,... se gana, se completa el cuadro 13-14-16-17.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -12 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+24 - 6 = +18$ fichas.

Para continuar se toman los últimos 17 lances:

...9, 10, 3, 22, 18, 34, 33, 1, 27, 32, 15, 7, 21, 22, 14,...

Se continúa:

...30, 33,... se llega al lance 17 y se debe comenzar ha apostarse a los números 17 y 29.

Se continúa:

...0, 6. Fin de los números de la segunda muestra.

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

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -4 fichas.

Fichas cobradas: 0 fichas.

Total ganadas/perdidas: $-4 + 18 = +14$ fichas.

Resumen final: $+65 + 14 = +79$ fichas.

La 2ra. muestra para este Sistema deo un balance de +79 fichas a favor.

13. Sistema “Ultimo-Antepenúltimo”:

1ra. comprobación del Sistema “Ultimo-Antepenúltimo”:

Este Sistema como se explico en la descripción se implementa para los chances simples; para esta comprobación se implementara para las apuestas a colores ya que es la mas utilizada y mas famosa.

Para facilitar la comprobación se hace la equivalencia de la muestra tomada a su representación en colores, en donde r es igual a cualquier número de color rojo y n a cualquier número de color negro; el 0 (cero) indica que salio el número 0.

Primera muestra tomada:

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

Equivalencia de la primera muestra tomada a sus valores en color:

r, r, 0, r, r, n, r, n, n, n, r, n, r, n, n, n, r, r, n, r, r, r, r, 0, n, r, n, n, r, n, n, n, r, r, n, n, n, r, r, n, n, r, n, n, r, r, n, n, r, r, 0, n, r, n, r, 0, r, n, n, r, n, n, n, n, r, r, r, r, n, n, r, r, n, n, n, n, n, r, n, r, r, n, n, n, n, r, n, n, n, r, r, n, n, r, n, r, r, n, r, r, r, n, r.

Se comienza:

r,... como salio un número rojo se debe apostarse para el próximo lance a ese mismo color.

Se continúa:

...r,... se gana = +1 fichas; como se esta apostando a color y se sabe de antemano que se gana lo mismo que se apuesta, entonces se resumirá la contabilidad

para mayor comodidad de lectura. Como se gana para el próximo lance se apostara al último color.

Se continúa:

...0,... se pierde = 0 fichas; como el 0 (cero) no pertenece a ningún chance simple ni jugada exterior, se puede surgir cierta duda en cuanto a la jugada que se debe realizar en este caso, ó cuando se pierda dos veces seguidas que el Método indica que se debe apostarse al ultimo chance salido; pero si se analizan bien las indicaciones del Método se establece que se debe apostarse al “ultimo o antepenúltimo chance salido”; en nuestro caso el ultimo chance salido fue el rojo y después salio el 0 (cero); pueden salir muchos ceros seguidos pero el ultimo chance salido va a seguir siendo el rojo a menos que después de tantos ceros salga un número de color negro.

Se continúa, como se perdió se debe apostarse al antepenúltimo color salido que fue el rojo:

...r,... se gana = +1 fichas.

Se continúa, como se gana se apuesta al último color que salio que fue el rojo:

...r,... se gana = +2 fichas.

Se continúa, como se gana se apuesta al último color que salio que fue el rojo:

...n,... se pierde = +1 fichas.

Se continúa, como se perdió se apuesta al antepenúltimo color que salio que fue el rojo:

...r,... se gana = +2 fichas.

Se continúa, como se gana se apuesta al último color que salió que fue el rojo:
...n,... se pierde = +1 fichas.

Se continúa, como se perdió se apuesta al antepenúltimo color que salió que fue el rojo:

...n,... se pierde = 0 fichas; como se ha perdido dos veces seguidas se debe apostarse ahora al último color salido que fue el negro.

Se continúa:

...n,... se gana = +1 fichas; como se gana se apuesta al último color que salió que fue el negro.

Se continúa:

...r,... se pierde = 0 fichas.

Se continúa y en resumen por el resto de los lances que quedan en donde aparezca un color subrayado indica que se ha ganado:

...n, r, n, n, n, r, r, n, r, r, r, r, 0, n, r, n, n, r, n, n, n, r, r, n, n, n, r, r, n, n, r, n, n,
r, r, n, n, r, r, 0, n, r, n, r, 0, r, n, n, r, n, n, n, n, r, r, r, r, n, n, r, r, n, n, n, n, n, r, n, r, r,
n, n, n, n, r, n, n, n, r, r, n, n, r, n, r, r, n, r, r, r, r, n, r. Fin de los colores de la primera muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: $1 * 93 = -93$ fichas.

Fichas cobradas: $2 * 39 = +78$ fichas.

Total ganadas/perdidas: $-15 + 0 = -15$ fichas.

La 1ra. muestra para este Sistema dejó un balance de -15 fichas en contra.

2da. comprobación del Sistema “Ultimo-Antepenúltimo”:

Segunda muestra tomada:

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

Equivalencia de la segunda muestra tomada a sus valores en color.

r, r, r, n, r, r, r, r, r, n, n, n, n, r, r, r, r, r, n, n, n, n, r, n, r, n, r, r, r, n, n, r, r, n, r, n, n, n, n, r, r, r, n, n, r, r, n, n, n, n, r, n, n, r, n, r, r, n, r, r, r, r, r, r, n, n, n, r, r, n, r, r, r, n, n, n, r, n, r, n, r, r, r, r, n, r, n, r, n, r, r, n, r, r, r, n, r, r, n, r, r, n, 0, n, n.

Se comienza y en resumen se tiene que en donde aparezca un color subrayado indica que se ha ganado:

r, r, r, n, r, r, r, r, n, n, n, n, r, r, r, r, r, n, n, n, n, r, n, r, n, r, r, r, n, n, r, r, r, n, n, n, n, r, r, n, n, n, n, r, n, n, r, r, n, r, r, r, r, r, n, n, n, r, r, n, r, r, r, n, n, n, r, n, r, n, r, r, r, r, n, 0, n, n. Fin de los colores de la segunda muestra.

Resumen final:

Fichas apostadas: 103 = -103 fichas.

Fichas cobradas: 2 * 53 = +106 fichas.

Total ganadas/perdidas: +3 fichas.

La 2ra. muestra para este Sistema deujo un balance de +3 fichas a favor.

14. Sistema “Modulo de Ataque”:

1ra. comprobación del Sistema “Modulo de Ataque”:

Se toman los primeros 37 lances de la 1ra. lista de comprobación y se extraen todos los números que se repitieron para luego ser apostados por los próximos 37 lances.

1, 14, 0, 9, 23, 13, 23, 31, 11, 4, 3, 33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4, 6, 2, 21, 34, 4, 17, 4,...

Los números que se repitieron fueron el 0, 2, 4, 6, 13, 21, 23, 31 y 34; estos nueve números se deben apostarse por cada lance por las próximas 37 jugadas.

Se comienza:

...19, 16, 22, 29, **23**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -45 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: -9 fichas.

Se continúa:

...**2**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: +27 -9 = +18 fichas.

Se continúa:

...**6**,... se gana.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -9 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27 + 18 = +45$ fichas.

Se continúa:

...12, 34,... se gana y se sobrepasa el límite de ganancias impuesto por el Sistema que es de 60 fichas o más; se contabiliza y para continuarse se toman los últimos 37 lances.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: -18 fichas.

Fichas cobradas: +36 fichas.

Total ganadas/perdidas: $+18 + 45 = +63$ fichas.

Para continuarse se extraen los números que se repitieron en los últimos 37 lances; ...4, 3, 33, 34, 31, 8, 2, 7, 36, 13, 23, 5, 25, 21, 0, 15, 21, 24, 6, 21, 4, 6, 2, 21, 34, 4, 17, 4, 19, 16, 22, 29, 23, 2, 6, 12, 34,...

Los números que se repitieron fueron el 2, 4, 6, 21, 23 y 34.

Se continúa y en resumen cuando se haya acertado un número se coloca en **negritas**:

...31, 20, **23**, 7, 0, 33, 14, **6**, 18, 0, 14, 31, 26, 12, **4**, 17, 28, **6**, 25, 16, 12, **21**, 13, 13, 5, **23**,... se llega al límite de ganancias.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: $6 * 26 = -156$ fichas.

Fichas cobradas: $6 * 36 = +216$ fichas.

Total ganadas/perdidas: +60 fichas.

Para continuar se extraen los números que se repitieron en los últimos 37 lances; ...17, 4, 19, 16, 22, 29, 23, 2, 6, 12, 34, 31, 20, 23, 7, 0, 33, 14, 6, 18, 0, 14, 31, 26, 12, 4, 17, 28, 6, 25, 16, 12, 21, 13, 13, 5, 23,...

Los números que se repitieron fueron el 0, 4, 6, 12, 13, 14, 16, 17, 23 y 31.

Se continúa y en resumen se tiene:

...22, **17**, **6**, 11, 15, 5, 22, 30, 3, 29, **4**, 24, **31**, 7, **4**, 35, 29, 1, 3, 35, 2, 36, 29, 1, 3, 28, 27, 30, 32, 18, **13**, 5. Se llega al final de los números de la primera muestra.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: $10 * 32 = -320$ fichas.

Fichas cobradas: $6 * 36 = +216$ fichas.

Total ganadas/perdidas: -104 fichas.

Resumen total: $+63 +60 -104 = +19$ fichas.

La 1ra. muestra para este Sistema dejo un balance de +19 fichas a favor.

2da. comprobación del Sistema "Modulo de Ataque":

Se toman los primeros 37 lances de la 2da. lista de comprobación y se extraen todos los números que se repitieron para luego ser apostados por los próximos 37 lances:

...21, 21, 30, 29, 30, 21, 25, 23, 25, 13, 15, 28, 8, 23, 36, 18, 23, 21, 35, 20, 26, 4, 21, 15, 23, 2, 27, 14, 12, 20, 26, 23, 1, 17, 14, 11, 13,...

Los números que se repitieron fueron el 13, 14, 15, 20, 21, 23, 25, 26 y 30; estos nueve números se deben apostarse por cada lance por las próximas 37 jugadas.

Se comienza y en resumen cuando se haya acertado un número se coloca en negritas y subrayado:

...4, 4, 3, **21**, 27, **15**, 8, 1, **23**, 8, 2, 17, 31, **23**, **15**, 2, 12, **13**, 1, 5, 29, 3, 19, 1, **25**, **21**, 7, 22, 10, 4, **14**, 12, 6, 32, 16, **23**, 28... fin de los 37 lances.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: $9 * 37 = -333$ fichas.

Fichas cobradas: $10 * 36 = +360$ fichas.

Total ganadas/perdidas: $+27$ fichas.

Para continuarse se extraen los números que se repitieron en los últimos 37 lances: ...4, 4, 3, 21, 27, 15, 8, 1, 23, 8, 2, 17, 31, 23, 15, 2, 12, 13, 1, 5, 29, 3, 19, 1, 25, 21, 7, 22, 10, 4, 14, 12, 6, 32, 16, 23, 28...

Los números que se repitieron fueron el 1, 2, 3, 4, 8, 12, 15, 21 y 23.

Se continúa y en resumen cuando se haya acertado un número se coloca en negritas y subrayado:

...29, **15**, 14, 13, **21**, 24, 16, 34, 36, 25, 17, 9, 10, **3**, 22, 18, 34, 33, **1**, 27, 32, **15**, 7, **21**, 22, 14, 30, 33, 0, 6. Fin de los números de la 2da. muestra.

Resumen hasta ahora:

Fichas apostadas: $9 * 30 = -270$ fichas.

Fichas cobradas: $6 * 36 = +216$ fichas.

Total ganadas/perdidas: $-54 + 27 = -27$ fichas.

Este Sistema para la 2da. muestra dejo un balance de -27 fichas en contra.

CAPITULO IV:
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación se muestran los resultados obtenidos en el capítulo III; los resultados están ordenados por el orden de aparición del Método e indican la ganancia obtenida por este con respecto a la primera y segunda muestra, y el total entre ambas; así como el resultado de todas las muestras y Métodos en conjunto:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	El Espejo	+5	+2	+7
2	Basado en Terminaciones	-98	-27	-125
3	Pivot	+43	-42	+1
4	A Finales	+60	-78	-18
5	9 Spins	-67	-32	-99
6	Ana Lavalle	-23	+11	-12
7	Cannon	-144	+36	-108
8	Mina de Oro	-11	-5	-16
9	Detector	-30	-18	-48
10	Romanosky	-63	+3	-60
11	Hot Numbers	+77	+151	+228
12	Basado en Cuadro	+98	+79	+177
12	Ultimo-Antepenúltimo	-15	+3	-12
14	Modulo de Ataque	+19	-27	-8
	Total de fichas general	-149	+56	-93

Del cuadro anterior se puede obtener lo siguiente:

- Métodos que arrojaron resultados favorables en total:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	El Espejo	+5	+2	+7
2	Pivot	+43	-42	+1
3	Hot Numbers	+77	+151	+228
4	Basado en Cuadro	+98	+79	+177
	Total de fichas	+223	+190	+413

- Métodos que arrojaron resultados en contra en total:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	Basado en Terminaciones	-98	-27	-125
2	A Finales	+60	-78	-18
3	9 Spins	-67	-32	-99
4	Ana Lavallo	-23	+11	-12
5	Cannon	-144	+36	-108
6	Mina de Oro	-11	-5	-16
7	Detector	-30	-18	-48
8	Romanosky	-63	+3	-60
9	Ultimo-Antepenúltimo	-15	+3	-12
10	Modulo de Ataque	+19	-27	-8
	Total de fichas	-372	-134	-506

- Métodos que arrojaron resultados favorables con la primera muestra:

	Sistema	Resultados con la 1ra. muestra
1	El Espejo	+5
2	Pivot	+43
3	A Finales	+60
4	Hot Numbers	+77
5	Basado en Cuadro	+98
6	Modulo de Ataque	+19
	Total de fichas a favor	+302

- Métodos que arrojaron resultados en contra con la primera muestra:

	Sistema	Resultados con la 1ra. muestra
1	Basado en Terminaciones	-98
2	9 Spins	-67
3	Ana Lavalle	-23
4	Cannon	-144
5	Mina de Oro	-11
6	Detector	-30
7	Romanosky	-63
8	Ultimo-Antepenúltimo	-15
	Total de fichas en contra	-451

- Métodos que arrojaron resultados favorables con la segunda muestra:

	Sistema	Resultados con la 2da. muestra
1	El Espejo	+2
2	Ana Lavalle	+11
3	Cannon	+36
4	Romanosky	+3
5	Hot Numbers	+151
6	Basado en Cuadro	+79
7	Ultimo-Antepenúltimo	+3
	Total de fichas a favor	+285

- Métodos que arrojaron resultados en contra con la segunda muestra:

	Sistema	Resultados con la 2da. muestra
1	Basado en Terminaciones	-27
2	Pivot	-42
3	A Finales	-78
4	9 Spins	-32
5	Mina de Oro	-5
6	Detector	-18
7	Modulo de Ataque	-27
	Total de fichas en contra	-229

- Métodos que arrojaron resultados favorables con la primera y segunda muestra:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	El Espejo	+5	+2	+7
2	Hot Numbers	+77	+151	+228
3	Basado en Cuadro	+98	+79	+177
	Total de fichas a favor	+180	+232	+412

- Métodos que arrojaron resultados en contra con la primera y segunda muestra:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	Basado en Terminaciones	-98	-27	-125
2	9 Spins	-67	-32	-99
3	Mina de Oro	-11	-5	-16
4	Detector	-30	-18	-48
	Total de fichas en contra	-206	-82	-288

- Métodos que arrojaron resultados favorables con la primera muestra y en contra con la segunda muestra:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	Pivot	+43	-42	+1
2	A Finales	+60	-78	-18
3	Modulo de Ataque	+19	-27	-8
	Total de fichas	+122	-147	-25

- Métodos que arrojaron resultados en contra con la primera muestra y favorables con la segunda muestra:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	Ana Lavalle	-23	+11	-12
2	Cannon	-144	+36	-108
3	Romanosky	-63	+3	-60
4	Ultimo-Antepenúltimo	-15	+3	-12
	Total de fichas	-245	+53	-192

- Ordenar los Métodos de acuerdo a su ganancia total en orden descendente:

	Sistema	Resultado de las muestras		Total
		1ra. muestra	2da. muestra	
1	Hot Numbers	+77	+151	+228
2	Basado en Cuadro	+98	+79	+177
3	El Espejo	+5	+2	+7
4	Pivot	+43	-42	+1
5	Modulo de Ataque	+19	-27	-8
6	Ultimo-Antepenúltimo	-15	+3	-12
7	Ana Lavalle	-23	+11	-12
8	Mina de Oro	-11	-5	-16
9	A Finales	+60	-78	-18
10	Detector	-30	-18	-48
11	Romanosky	-63	+3	-60
12	9 Spins	-67	-32	-99
13	Cannon	-144	+36	-108
14	Basado en Terminaciones	-98	-27	-125
	Total de fichas general	-149	+56	-93

Del último cuadro podemos concluir que los mejores Métodos (en cuanto a las muestras) fueron el “Hot Numbers” y el “Basado en Cuadro”, ya que para las dos muestras arrojaron los mejores resultados favorables. Es de dejar muy en claro que aunque esos dos Métodos hayan arrojado resultados muy favorables no se puede asegurar que son los mejores Métodos de los 14 vistos; esto se basa en que solamente se le pusieron a prueba con dos muestras. Tal vez y solo tal vez esas dos muestras fueron favorables para esos Métodos en ese momento en que se tomaron, aunque halla sido en fechas diferentes, y esto también pudo haber ocurrido con los otros Métodos pero en caso contrario (que halla sido desfavorable).

Los Sistemas “El Espejo” y “Pivot” también arrojaron resultados favorables totales. El Sistema “El Espejo” obtuvo resultado final de +7 fichas, pero lo importante fue que obtuvo resultado favorable para las dos muestras. El Sistema

“Pivot” obtuvo un resultado favorable para la primera muestra que fue de +43 fichas, pero para la segunda muestra fue de -42 fichas en contra, para un total positivo de +1 ficha.

Con los Sistemas “Pivot”, “Modulo de Ataque” y “A Finales” se pudo observar la inestabilidad que puede presentar un Sistema en fechas diferentes o en un mismo día, resaltando mas el Sistema “A Finales” ya que su inestabilidad fue de un buen resultado en la primera muestra de +60 fichas, al peor resultado de la segunda muestra de -78 fichas. Otro Sistema que presento inestabilidad fue el “Cannon”, que de el peor resultado en la primera muestra de -144 fichas, se recupero un poco con la segunda muestra obteniendo allí +36 fichas.

El Sistema “9 Spins” a manera personal no es un método como tal, ya que no hace imperar su ley o reglas; en las comprobaciones realizadas a este método los resultados hubieran sido totalmente diferentes (para bien o para mal) si se hubiera comenzado a jugar a partir del segundo, tercero o cuarto lance.

En el Sistema “Cannon” ya los números están preestablecidos, ya seria cuestión de puro azar si se gana o se pierde; si el autor del método hubiese indicado como obtener los números de los niveles a formarse para cada Ruleta o cesión de juego, si se pudiera considerarse como un método como tal.

Para el Sistema “Romanosky” los resultados no son exactos en un 100% ya que se tuvo que idear una forma de apuesta para la ficha a cuadro; esto (para bien o para mal) afecto los resultados aunque se pudo observar que se mantuvo un poco la probabilidad de acierto de la ficha a cuadro que es de $\frac{1}{4}$ de la docena.

En el Sistema “Basado en Cuadro” no se tomo en cuenta a los números 0-1-2-3 como un cuadro, esto (para bien o para mal) afecto los resultados, en las comprobaciones para este método se pudo observar que se formaron 2 veces.

La persona que desee poner a prueba algunos de estos Métodos para realizar sus propias conclusiones, lo debe realizar con muestras tomadas de un Casino real, esto garantizaría de algún modo que el Método a poner a prueba sea bueno o malo, y si se decide a ejecutarlo en la vida real (jugar en el Casino) ya es porque lo debió

haber practicado y comprobado en varias ocasiones para evitar confusiones en pleno juego.

De todo lo anteriormente visto y comprobado se puede concluir las características que debe poseer un buen Método para ganar en el juego de la Ruleta:

- Debe soportar las rachas adversas o rachas malas: A manera personal es la principal característica que debe poseer un buen Método, ya que de nada vale poseer un Sistema que al final nos brinde ganancias si no puede soportar una racha adversa. La vida de un Método cuando se pone en práctica se divide en rachas buenas o malas durante ciertos periodos de lances. La persona que comienza a jugar en determinado momento no sabe a ciencia cierta que racha le tocara enfrentar, tal vez sea una sola racha mala pero que le haga gastar todo el dinero que llevo para jugar. Si un Método es capaz de soportar las rachas malas quiere decir que cuando venga la racha buena abra ganancias ya que eso es lo que se busca.
- No jugar más de 11 fichas o más del 33% de los números: Un buen Método no necesita jugar tantas fichas o abarcar tanto porcentaje del paño de la Ruleta para poder ganar. Esta característica se puede omitir si el Método se basa en apuestas exteriores.
- No arriesgar mas de 100 fichas: Un buen Método no necesita arriesgar tantas fichas, sino no seria bueno; a manera personal 100 fichas es lo indicado para cualquier tipo de Método.
- Limite de ganancias: Un buen Sistema no debería poseer un límite de ganancias preestablecidas; a manera personal, si un autor indica que un Método posee límite de ganancia estará aceptando que el Método no resiste las rachas malas, ya que con el límite de ganancias esta indicando la retirada y que el Método no da mas de las ganancias que este indica.

GLOSARIO

Contrario o inverso: Se aplica a las salidas de las apuestas exteriores: color, par-impar y mayor-menor. En donde el contrario del color rojo es el negro y viceversa; el contrario del par es el impar y viceversa; y el contrario del mayor es el menor y viceversa.

Croupier: Es el encargado por parte del Casino de atender la mesa de la Ruleta, su trabajo consiste básicamente en atender a los clientes (jugadores), poner a girar la Ruleta y lanzar la bolita de marfil, cantar el número que salio, retirar las fichas perdedoras y otorgar las ganadoras, recibir el dinero de los clientes y darle su equivalente en fichas de color de esa Ruleta o fichas de valor.

Intermitencia: Se aplica a las salidas de las apuestas exteriores: color, par-impar y mayor-menor. En donde la intermitencia ocurre cuando sale un determinado color, par-impar o mayor-menor y para el siguiente lance sale su contrario.

Patrón: Un patrón es una serie de lances o comportamiento de la Ruleta que tiende a repetirse seguido.

Racha: Son cierta cantidad de lances que salen seguidos que favorecen o no ha cierto Método, las rachas se dividen en rachas buenas o malas; las rachas buenas son las que le brindan ganancias al Método y las malas son las que hacen que el Método arroje perdidas.

Sector: Esta palabra se refiere a cualquier parte de la circunferencia de la Ruleta; en donde un sector esta conformado por los números que este abarque y estos deben estar uno al lado de otro.

Tabla: Palabra para indicar que en el resultado de una apuesta ni se gana ni se perdió.