NEUNER-ROULETTE

Eine interessante Variante:

fix – flexibel – starr – variabel – fuzzy – hybrid

DAS KONZEPT

© Copyright by Pierre Basieux – Mai 2004

Inhalt

Einleitung: Meine neun Vierer-Gruppen 2

Die fixen Setzbereiche (mit variabler Stückzahl) 3

TEIL I 7

Die Wurfweiten-Wiederholungen der Vierer-Gruppen

Die Wurfweiten-Kriterien der Vierer-Gruppen

TEIL II 7

Die zufälligen Wiederholungen der Vierer-Gruppen

Die Kriterien für das Spiel auf zufällige Wiederholungen

TEIL III 8

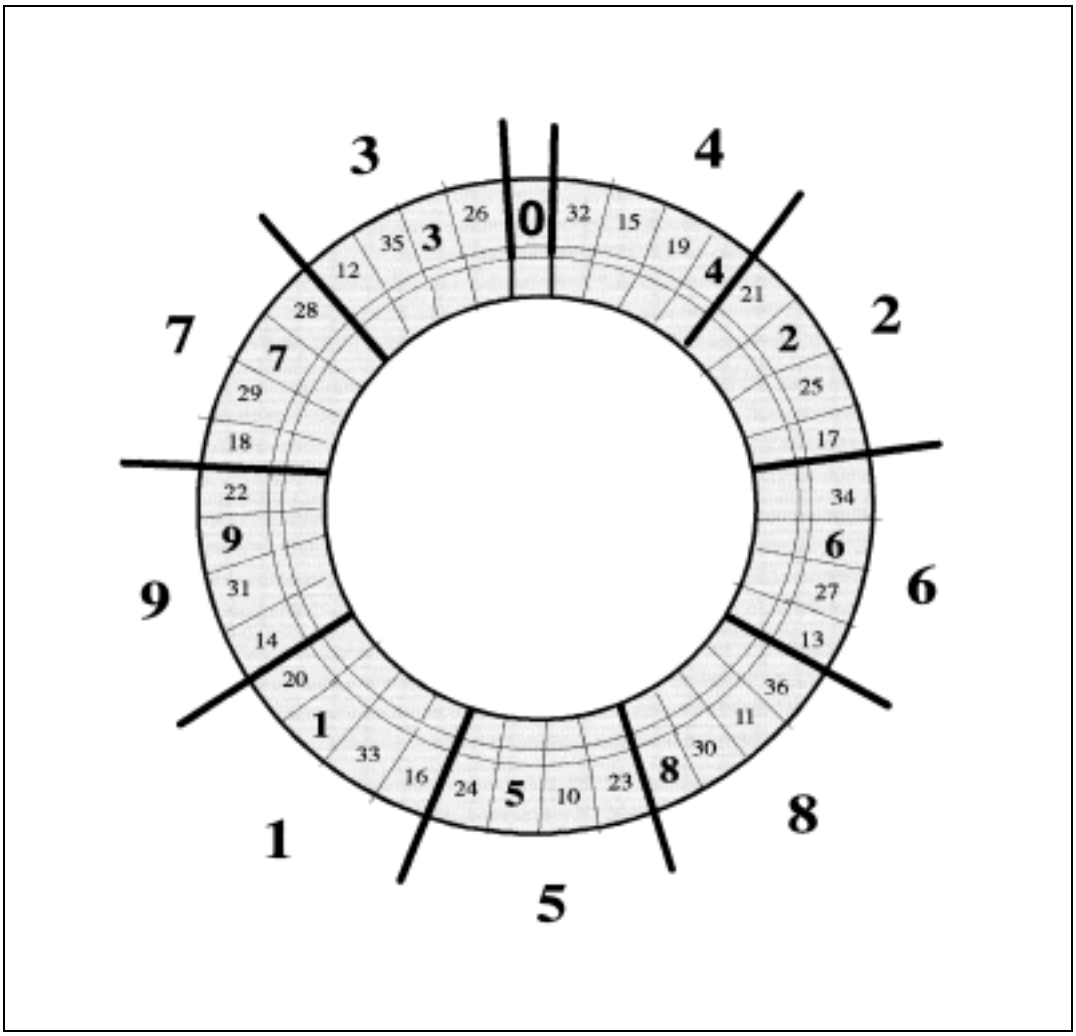
Die Harmonisierung der Kriterien

Die optimale Hybrid-Synthese

Anmerkungen 9

Einleitung: Meine neun Vierer-Gruppen

Der **Nummernkranz** wird in 9 fixe Vierer-Gruppen eingeteilt, die mit den einziffrigen Nummern 1 bis 9 benannt werden; hinzu kommt die Zéro.
Die Verteilung dieser 9 Vierer-Gruppen 1 bis 9 sowie auch jeweils die anderen 3 (zweiziffrigen) Nummern jeder Vierer-Gruppe kann man sich relativ schnell merken. Desgleichen auch jeweils die Gruppe, die am ehesten gegenüber liegt – wobei es hier zu Unschärfen (*fuzzy*) kommen kann, die jedoch durch eine starre Setzweise (mit variabler Stückzahl) nicht weiter ins Gewicht fällt (siehe die nächsten Seiten).
Die **Wurfweiten-Gruppen** gehen von 0 bis 8 in Kugellaufrichtung – und über die werden alle Kriterien angewendet. Man kann sie mit etwas Übung ruck-zuck ohne Drehkomponenten abzählen.



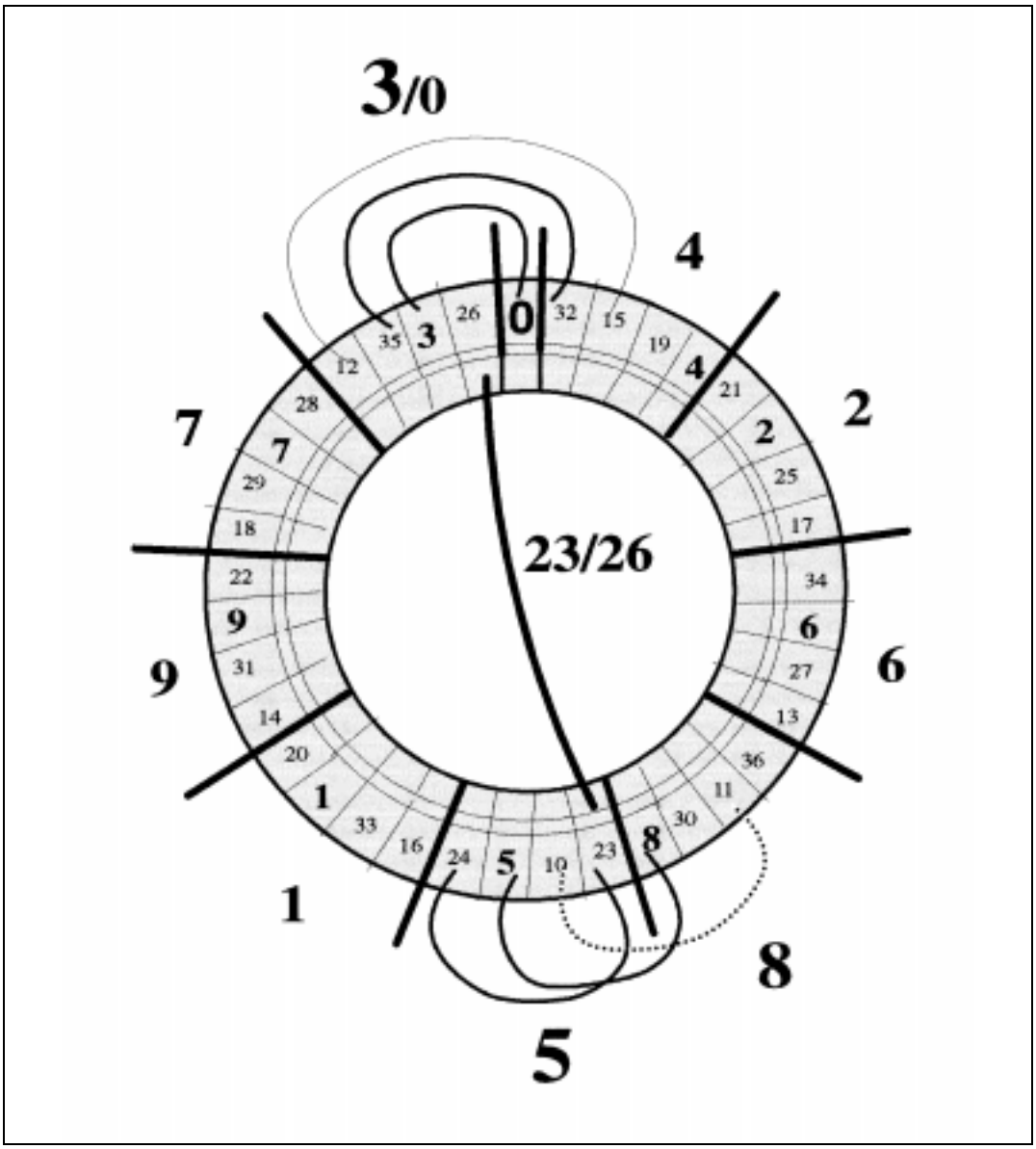
Flexibel-hybrid und mit *fuzzy logic* (unscharfer Logik) konstruiert, und mit fixen, feststehenden Hauptparametern, die aus der Erfahrung kommen (wie z.B. der physikalische Gegenüber-Effekt, der meistens auftritt).

Es gilt generell das folgende Argument in der einen oder anderen Version:
Bei den Vierer-Gruppen spielt es vom klassischen Wahrscheinlichkeitsstandpunkt aus keine Rolle, ob diese aus vier zusammenhängenden Nummern bestehen oder nicht; also können sie auch aus jeweils 2 mal 2 zusammenhängenden Nummern bestehen, die sich auf der Scheibe in etwa gegenüber befinden.

Die fixen Setzbereiche (mit variabler Stückzahl)

Es werden nur 4 Typen von Setzbereichen in Betracht gezogen, und zwar mit variabler Anzahl von Stücken jeweils auf Chevaux und Transversales pleines. Gesetzt kann jede Teilmenge der ausgezeichneten Nummern werden – minimales Optimum ist der jeweilige „Kern“.
Das gilt für die Wiederholungen sowohl physikalisch-gleichmäßiger als auch zufälliger WW-Gruppen.

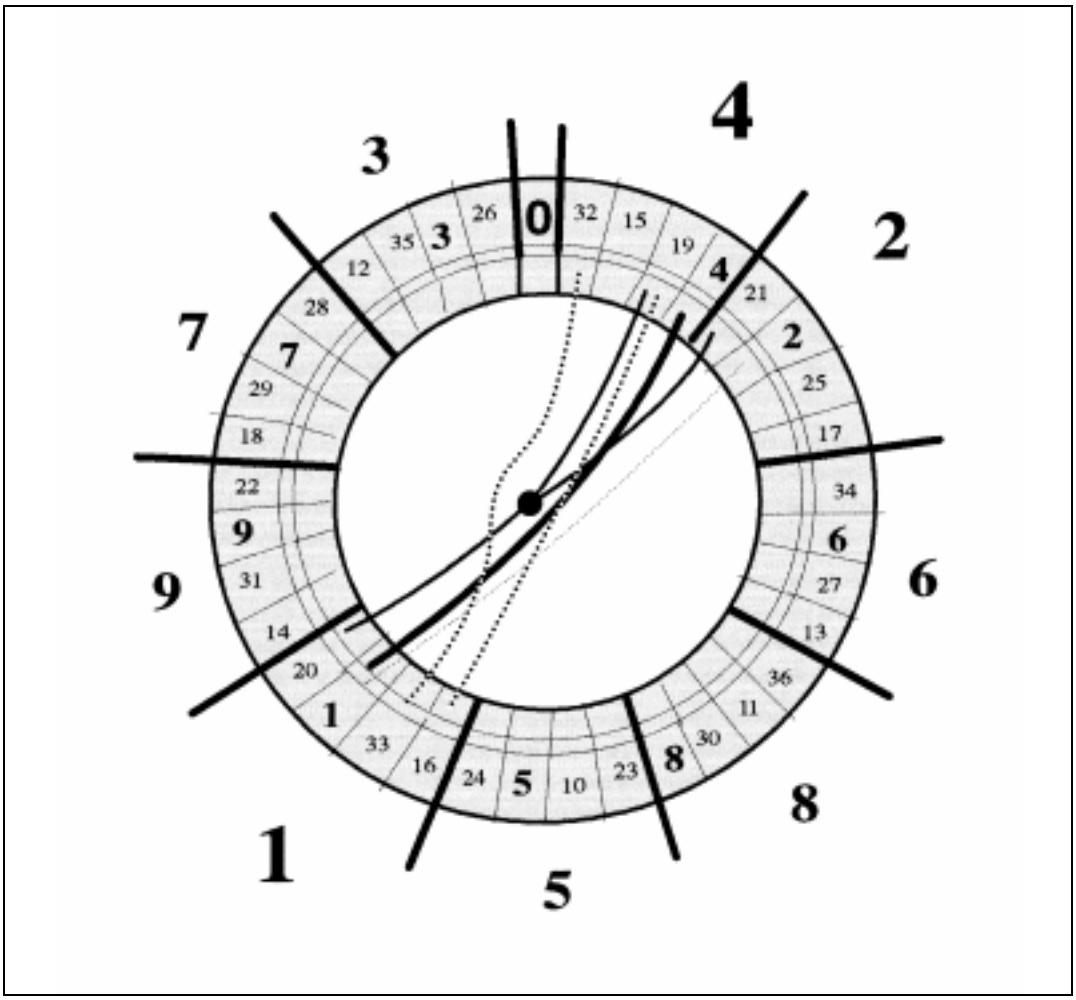
Es fällt kein Tronc an – außer bei Trefferballungen; da sollte man das Personal nicht verärgern...



Dies ist der Setzbereich des 1. Typs.

Kern: 0/3, 5/8 und 23/26.

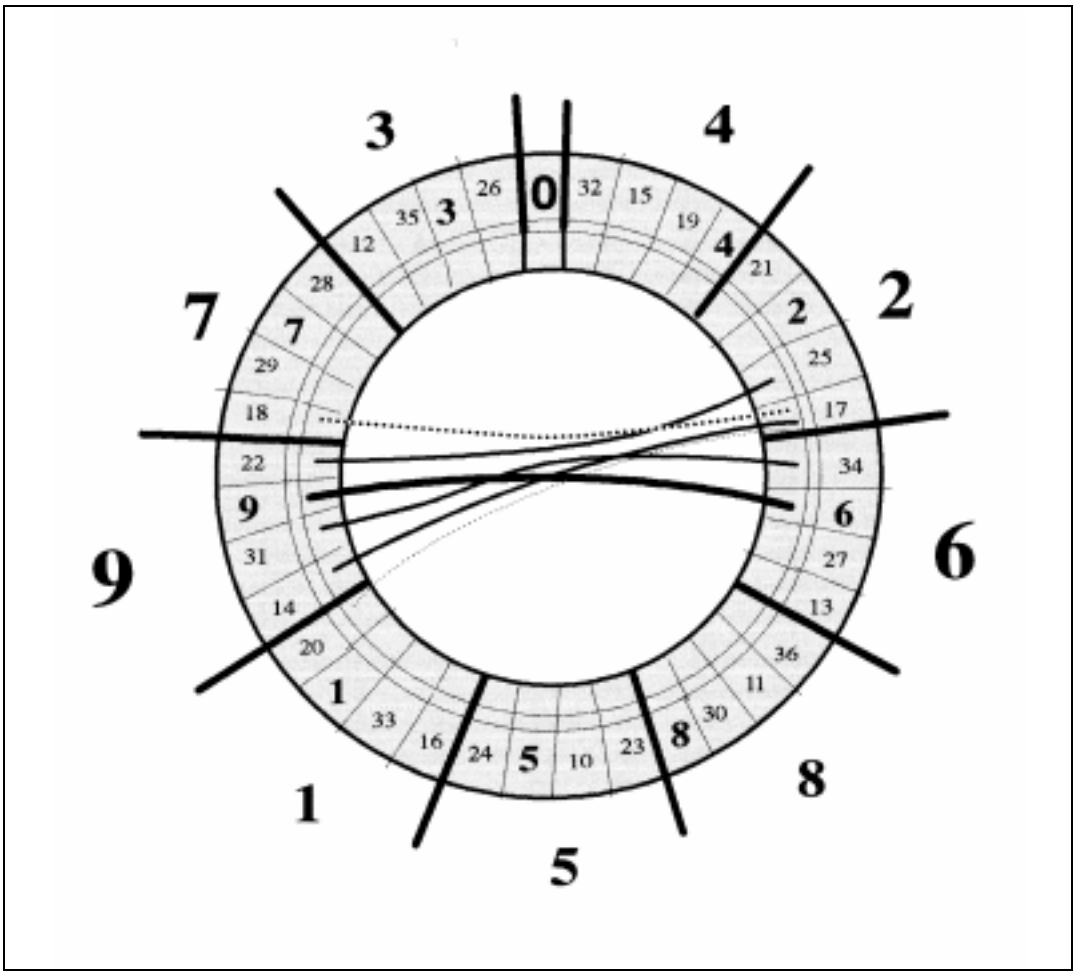
Man kann auch bloß eine Teilmenge dieses Kerns setzen (z.B. 1 Stk auf 23/26) oder auch den Kern ergänzen (z.B. mit 10/11, 12/15, 23/24, 32/35).



Setzbereich des 2. Typs

Kern: 1/4, TP 19-21.

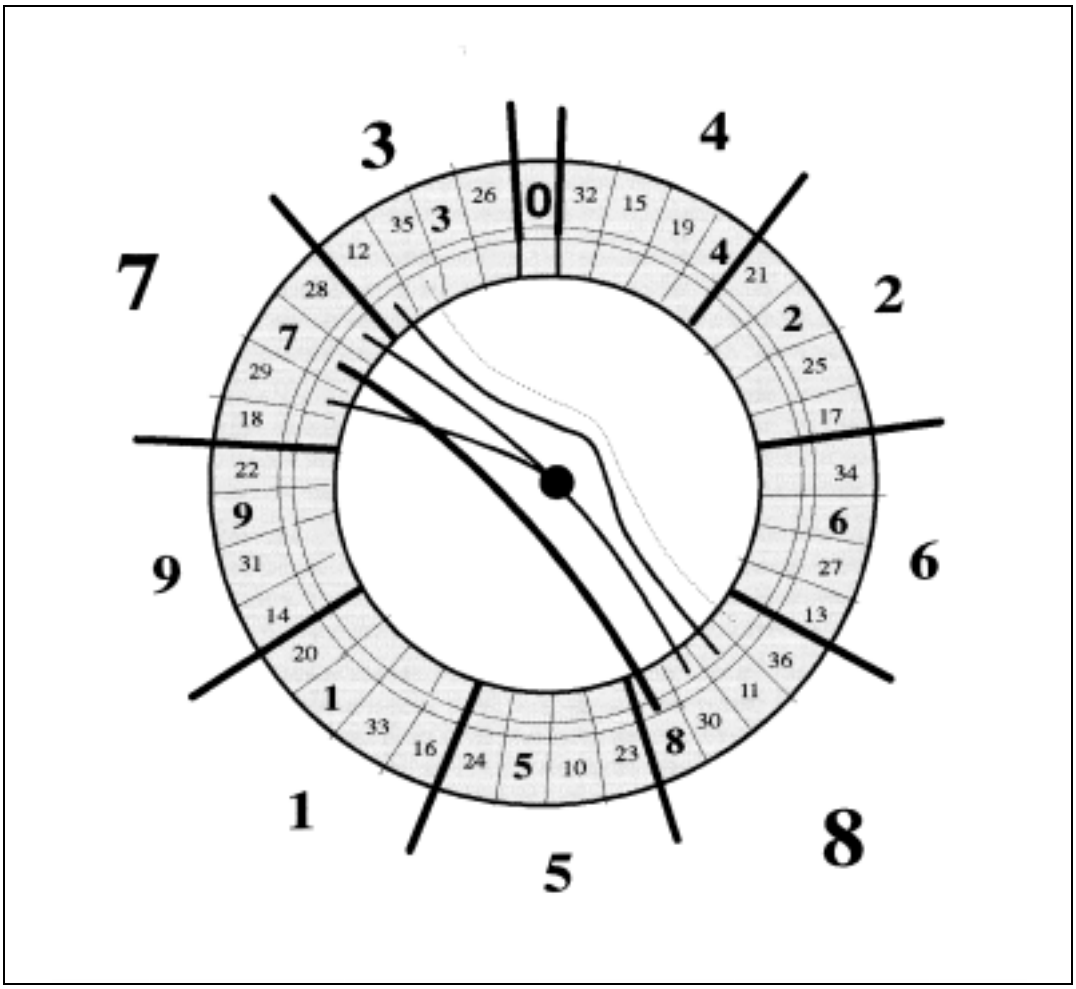
Mögliche Ergänzungen zum Kern: 1/2, 16/19, 32/33.



Setzbereich des 3. Typs

Kern: 6/9, 14/17, 31/34

Mögliche Ergänzungen zum Kern: 17/18 oder 17/20 (je nach Ermittlungstendenz), 22/25.



Setzbereich des 4. Typs

Kern: 7/8, TP 28-30.

Mögliche Ergänzungen zum Kern: 11/12, 35/36.

Teil I

Die Wurfweiten-Wiederholungen der Vierer-Gruppen

WW-Gruppen (starr) von 0 bis 8 und getrennt nach Richtung, wie bekannt ermitteln (analog der Sechser- und Dreier-Gruppen in ZdS – die dort beweglich sind).

Die können praktisch auf jeder Scheibe einer Permanenzkarte schnell abgezählt werden.

Die Wurfweiten-Kriterien der Vierer-Gruppen

Das Kriterium 3 gleiche (oder gegenüber liegende) WW-Gruppen aus den letzten 3 oder 4 Coups: Signal zum 2maligem Setzen der entsprechenden WW-Gruppen-Kombination (stets in der gleichen Richtung).

Teil II

Dieser klassische Teil allein hat, spieltheoretisch betrachtet, nicht nur einen gewissen Unterhaltungswert. Es ist ein interessantes Ergänzungsspiel zur Wurfweiten-Methode, das letztere wirksam tarnt – und das ist mittlerweile fast schon notwendig.

Die zufälligen Wiederholungen der Vierer-Gruppen

Bei den Vierer-Gruppen spielt es vom klassischen Wahrscheinlichkeitsstandpunkt aus keine Rolle, ob diese aus vier zusammenhängenden Nummern bestehen oder nicht; also können sie auch aus jeweils 2 mal 2 zusammenhängenden Nummern bestehen, die sich auf der Scheibe in etwa gegenüber befinden.

Die Kriterien für das Spiel auf zufällige Wiederholungen

Bei den zufälligen Wiederholungen der Vierer-Gruppen spielt es vom klassischen Wahrscheinlichkeitsstandpunkt aus keine Rolle, ob dieWW-Gruppen gemäß der originalen Coupfolge betrachtet oder ob die Coupfolge in Links- und Rechtswürfe geteilt werden und für jede dieser beiden Gruppen das Kriterium zur Anwendung kommt.

Die optimalen Angriffs-Fenster sind (4) und (4, 5).
Herleitung in den Anmerkungen unter 1).
Wenn in den letzten 3 Coups (in einer Richtung) KEINE Wiederholung der engeren WW-Gruppen war (wobei auch das engere Gegenüber in Betracht zu ziehen ist), dann ist das das Signal, um 2mal, im 4. und 5. Coup, eine „eingeschränkte Auswahl“ der entsprechenden WW-Gruppe (inkl. Gegenüber) zu bespielen.

Die „Einschränkung der Auswahl“ der in Betracht kommenden zufälligen Wiederholungen kann, wie bekannt, aus der EC-Wertigkeit der WW-Gruppen 0, 1, 2, ..., 8 abgeleitet werden, wobei die EC-Wertigkeit der WW-Gruppe 0 beliebig fixiert wird. Als EC-Wertigkeiten kommen Gerade/Ungerade und/oder Rot/Schwarz in Betracht. (Manque/Passe sowie Dutzende/Kolonnen fallen für die einschränkende Auswahl natürlich hier aus.)

Teil III

Die Harmonisierung der Kriterien

Im Hinblick auf die Harmonisierung der hybriden Kriterien brauchen wir also nur eine einzige Buchhaltung der Coups zu machen – getrennt nach Richtung.

Die physikalischen WW-Gruppen und die zufälligen WW-Gruppen sind nie gleichzeitig zu bespielen, da sich beide Signale ausschließen: Entweder es gibt keine WW-Wiederholungen – dann setzt man auf eine zufällige WW-Wiederholung –, oder es gibt (gleichmäßige) WW-Wiederholungen – dann setzt man auf die Fortsetzung der Gleichmäßigkeit.

Die beiden Systemteile ergänzen sich: War keine WW-Wiederholung und setzt man auf eine zufällige – deren Wahrscheinlichkeit im optimalen Fenster ja nach der Wahrscheinlichkeits-verteilung maximal ist –, dann könnte durchaus eine WW-Wiederholung stattfinden, die sich als gleichmäßige WW-Wiederholung mit dem Kriterium „3 aus 4“ fortsetzt und ein (physikalisches) Signal auslöst.

Die „Umschaltung“ erfolgt automatisch aufgrund eines von zwei Signalen, die sich weitgehend ergänzen, aber logisch ausschließen.
(Sollte es dennoch einmal zu einem Interessenkonflikt kommen, so hat das physikalische WW-Spiel Vorrang (vor dem zufälligen).

(Dieses „Wechselspiel“ ist fundiert und etwas ganz anderes, als wenn Jemand versucht, etwa zwischen Intermittenzen und Serien von EC das Richtige zu treffen.)

Unscharfes Gegenüber (*fuzzy*): Genauigkeit ist nicht immer Wahrheit. Es genügt, die Tendenzen zu erfassen.
Dennoch können Sie einen fixen Regelsatz verfolgen.

Die optimale Hybrid-Synthese

Der Erwartungsmix dürfte zwischen 7,5 und 12,5% liegen – grob geschätzt (und abhängig von den Bedingungen).

Der Umsatz ist bei ein paar Stücken Einsatz je Coup recht ordentlich.

Gelegentlich kommt es auch vor, dass keines der Kriterien greift.

Jedenfalls erfordert dieses Hybridsystem bei weitem nicht so viel Geduld wie das reine WW-Spiel – allerdings auch etwas mehr Denkflexibilität.

Das Personal, das dieses Spiel verfolgt, vermag kein durchschaubares Muster – keine ersichtliche Systematik – zu erkennen (da sich diese im Verlauf der Coups unvorhersehbar – aber für uns „systematisch“ – ändert).

Anmerkungen

1) Erste zufällige Wiederholung einer Vierer-(WW-)Gruppe

Zur Bestimmung des optimalen Angriffs-Fensters gehen wir *analog* zu den Fällen „zufällige Plein-Wiederholung“ bzw. „zufällige Transversale-pleine-Wiederholung“ vor (Skript gratis im Umlauf oder Buch ZdS / Anhang 1).
Wir gehen also von einem Roulette mit neun gleich wahrscheinlichen Ereignissen aus, den WW-Gruppen: 0, 1, 2, ..., 8 (mit der jeweiligen Wahrscheinlichkeit 1/9) und bestimmen p(n), die Wahrscheinlichkeit dafür, dass die erste Wiederholung einer Gruppe im Coup n stattfindet. Es sind also jene Wahrscheinlichkeiten p(n), dass bis zum Coup n – 1 alle Gruppen verschieden sind *und* der n-te Coup gleich einer der n – 1 vorangegangenen (untereinander verschiedenen) Gruppen ist.
Für den ersten Coup n = 1 haben wir trivialerweise p(1) = 0 (da beim ersten Coup noch keine Wiederholung sein kann). Und ab n = 11 gilt p(n) = 0, da spätestens beim zehnten Coup eine erste Wiederholung stattfinden muss (die Folgen mit Zéro verlangen eine gesonderte Behandlung).
Wenn n passend ist, d.h. n ≥ 2, dann gilt allgemein:

p(n) = 9/9 x 8/9 x 7/9 x ... x (9 – n + 2)/9 x (n – 1)/9.

Natürlich können wir das erste Glied 9/9 = 1 weglassen. Berechnen wir nun den Term p(n) für die ersten n ≥ 2 (einzeln und kumulativ):

n	Berechnung von p(n) einzeln	p(n)	kumulativ
n = 2:	p(2) = 1/9	≈ 11,11%	11,11%
n = 3:	p(3) = 8/9 x 2/9	≈ 19,75%	30,86%
n = 4:	**p(4) = 8/9 x 7/9 x 3/9**	**≈ 23,05%**	**53,91%**
n = 5:	p(5) = 8/9 x 7/9 x 6/9 x 4/9	≈ 20,48%	74,39%
n = 6:	p(6) = 8/9 x 7/9 x 6/9 × 5/9 x 5/9	≈ 14,23%	88,62%
n = 7:	p(7) = 8/9 x 7/9 x 6/9 x 5/9 x 4/9 x 6/9	≈ 7,59%	96,21%

usw. Auf die restlichen Fälle kommen noch 3,79%.

Daraus ergibt sich das Maximum dieser Verteilung für **n = 4** (Zentrum des optimalen Angriffs-Fensters).

2) Schlusswort

Dies ist ein Konzept, das als Synthese noch nicht ausreichend getestet wurde.
Nur ähnliche, untereinander unabhängige Bestandteile dieses Systems wurden erfolgreich erprobt.

Das Spiel ist etwas gewöhnungsbedürftig, weil flexibel, aber man kommt ziemlich schnell ohne „Scheibe“ aus (auf der man die WW abzählt). Die Scheibe einer gedruckten Permanenzkarte genügt auch schon, wenn man die zu jeder einziffrigen Nummer gehörenden zweiziffrigen Nummern der Scheibeneinteilung in neun Vierer-Gruppen kennt.

Alles, was der Fall ist und richtig berechnet wird, hält auch der Praxis stand. (Selbst wenn ein Gebäude von selbst einstürzt, muss es nicht falsch berechnet worden sein; die Bautruppe könnte ja auch bei der Realisierung geschlampt haben.)
Wenn aber der Himmel einstürzt, sind alle Spatzen tot...

Viel Spaß beim Diskutieren und Testen. Man beachte bitte alle **Argumente**: diese sind wichtige „Destillate“ von Berechnungen, die ich Ihnen nicht zumuten möchte.
Wer glaubt, dies sei alles Blödsinn, kann’s ja in den Papierkorb tun; es hat ja nichts gekostet.

MfG

PB