

Aujourd'hui, je voulais vous parler de **gestion financière au turf**.

Vous connaissez forcément ce terme, et si ce n'est pas le cas, alors vous connaissez le mot "**montante**". A l'inverse de la masse égale (ou on joue toujours la même mise sur un cheval) quand on emploie une montante, on joue une mise plus haute - ou plus basse - sur le cheval d'après.

On va parler ici de l'une des montantes les plus employées, à savoir :

La montante arithmétique

Il s'agit d'une montante où à chaque fois qu'on perd, **on rajoute UNE mise** jusqu'à ce que l'on gagne un bénéfice.

Ce qui fait que le "plan de mise" va être : **1-2-3-4-5-6-7-8-9-10...** (on rajoute 1 à chaque coup)

- Par exemple, si votre mise de base est de 1 €, alors sur le premier cheval, vous allez jouer 1 €.
- Si vous perdez, dans la course suivante, vous jouerez 2 € sur le cheval choisi.
- Puis 3 € dans la course d'après,
- 4 € ensuite,
- jusqu'à ce que vous gagniez.

Employer ce style de montante peut s'avérer vite onéreux, mais avec des sélections qui ont une bonne réussite et un écart maximum raisonnable, c'est relativement intéressant comme système.

Alors bien entendu, vous vous doutez bien qu'on ne va pas s'arrêter là.

En effet, il y a plusieurs variantes à cette montante.

La montante arithmétique de Raison X

La "Raison", c'est le nombre que l'on va AJOUTER à la mise précédente en cas de perte.

Ci-dessus, nous avons vu une **montante Arithmétique de raison 1** (on ajoute 1 à chaque nouveau jeu).

Si on prend une **montante Arithmétique de raison 2**, alors on ajoutera 2 à chaque nouveau jeu.

Ce qui donnera : 1-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21 etc.

Voici un tableau qui reprend les 10 premiers termes d'une montante arithmétique de raison 1 à 9 :

Termes / Raison >	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1er terme	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2ème terme	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3ème terme	3	5	7	9	11	13	15	17	19
4ème terme	4	7	10	13	16	19	22	25	28
5ème terme	5	9	13	17	21	25	29	33	37
6ème terme	6	11	16	21	26	31	36	41	46
7ème terme	7	13	19	25	31	37	43	49	55
8ème terme	8	15	22	29	36	43	50	57	64
9ème terme	9	17	25	33	41	49	57	65	73

10ème terme	10	19	28	37	46	55	64	73	82
Totaux :	55	100	145	190	235	280	325	370	415

Vous le voyez dans ce tableau, la somme de toutes les mises posées augmente en fonction de la raison choisie.

Bien entendu, l'objectif est de gagner le plus vite possible, ce qui généralement suffit à rattraper toutes les pertes et à dégager un bon bénéfice.

Voyons maintenant une petite stratégie adaptative avec cette montante

Stratégie Arithmétique adaptative

Le tableau ci-dessus indique des mises constantes à poser en cas de perte. Et lorsqu'il y a un gain, il faut espérer que cela rattrape les pertes.

Il se peut, par contre, que ce ne soit pas le cas. Prenons un exemple :

Jeu	Mise	Cumul	Rapports	Gains	Résultats
1	1	1	0	0	-1
2	2	3	0	0	-3
3	3	6	1,6	4,8	-1,2
4	4	5,2	0	0	-5,2
5	5	10,2	0	0	-10,2
6	6	16,2	0	0	-16,2
7	7	23,2	0	0	-23,2
8	8	31,2	2,5	20	-11,2
9	9	20,2	3,1	27,9	7,7

Comme vous le voyez dans cet exemple, il a fallu 3 gains en 9 coups (et un dernier rapport de 3.1) pour qu'on soit enfin en bénéfice.

Ca montre les limites d'une telle montante, mais donne quelques pistes pour l'adapter.

Par exemple, vous pourriez décider de changer de "Raison" en cours de route afin de gagner plus en cas de gain. Par exemple quand le cheval est en dessous de 2 en terme de cotes.

Dans l'exemple ci-dessus si on avait décidé de passer à la raison 4, on aurait misé 6 lors du 3ème jeu au lieu de 3, ce qui aurait donné un bénéfice de 2,4, ce qui aurait permis d'arrêter le jeu.

Pourquoi une raison 4 ? Parce que lorsque vous jouez un cheval gagnant, il est facile de connaître sa cote avant la course. Il suffit juste alors de calculer pour chacune des premières raisons, laquelle permet de rendre le jeu bénéficiaire.

Avec une raison 2 :

Jeu	Mise	Cumul	Rapports	Gains	Résultats
1	1	1	0	0	-1
2	2	3	0	0	-3
3 (2)	4	7	1,6	6,4	-0,6

Avec une raison 3 :

Jeu	Mise	Cumul	Rapports	Gains	Résultats
1	1	1	0	0	-1
2	2	3	0	0	-3
3 (3)	5	8	1,6	8	0

Avec une raison 4 :

Jeu	Mise	Cumul	Rapports	Gains	Résultats
1	1	1	0	0	-1
2	2	3	0	0	-3
3 (4)	6	9	1,6	9,6	0,6

En résumé, à chaque fois que le cheval joué a une cote inférieure à 2, alors vérifiez avec sa cote la raison qu'il faut appliquer.

Il y a d'autres adaptations avec cette montante, mais je vous en parlerai plus tard.