

La montante géométrique et ses variantes

Aujourd'hui, on va aborder une montante beaucoup plus agressive que la dernière.

Aujourd'hui, on va aborder une montante beaucoup plus agressive que la dernière.

1. Le principe

En effet, il s'agit de la montante Géométrique, qui se calcule en multipliant la dernière mise par 2 en cas de perte.

C'est à dire que vous si vous misez 1 € sur le cheval lors de la première course, et que vous perdez, vous miserez :

- $1 \times 2 = 2$ € sur la 2ème course
- $2 \times 2 = 4$ € sur la 3ème course
- $4 \times 2 = 8$ € sur la 4ème course
- $8 \times 2 = 16$ € sur la 5ème course
- etc.

Les différents termes de cette montante sont donc 1-2-4-8-16-32-64-128-256-512-1024... et ainsi de suite.

Comme vous pouvez le voir ici, le terme "montante" prend tout son sens car pour le coup, ça monte très vite.

A titre de comparaison, regardez où vous en êtes au bout du 10ème coup en terme de mise et de capital :

Terme	Mise Arithmétique	Mise Géométrique
1	1	1
2	2	2
3	3	4
4	4	8
5	5	16
6	6	32
7	7	64
8	8	128
9	9	256
10	10	512
Total	55	1023

Bien sûr, la montante géométrique permet de rattraper quasiment à chaque gain les pertes passées, et de réaliser de solides bénéfices.

Mais il est évident qu'elle ne se joue que sur des sélections qui ont **un écart maximum inférieur à 8** voire moins (idéal pour le simple placé donc).

2. Bien comprendre les enjeux d'une telle montante

Avec ce genre de montante, en admettant que l'on joue un cheval avec une cote de 2/1, **le gain sera toujours de 1 mise**, quel que soit le moment où l'on gagne.

Regardez :

Jeu	Mise	Cumul	Rapports	Gains	Résultats
1	1	1	2	2	1
2	2	3	2	4	1
3	4	7	2	8	1
4	8	15	2	16	1
5	16	31	2	32	1
6	32	63	2	64	1
7	64	127	2	128	1
8	128	255	2	256	1
9	256	511	2	512	1
10	512	1023	2	1024	1

Vous le voyez, dans ce tableau, quel que soit le terme où l'on gagne, **le résultat sera toujours 1** si le cheval qui vous fait gagner est à une cote de 2/1.

Prenons le 5ème terme par exemple : On en est à 16 € à poser, on a déjà perdu 15 €, ce qui fait que la mise totale est de 31 €. Si on gagne avec un cheval à 2/1, ça donne $16 \times 2 = 32$ € de gagnés - 31 de mise = 1 € de bénéfice.

Donc l'intérêt de cette montante, c'est évidemment de gagner avec **un cheval qui est à plus de 2/1**.

Pour le même exemple que ci-dessus, si le cheval en question rapporte 2.4 au lieu de 2 €, on a toujours 31 € de mise mais $16 \times 2.4 = 38.4$ € de gains soit **7.40 € de bénéfice**.

Vous le voyez, cela ne tient à rien.

A l'inverse, si le cheval en question rapporte moins de 2 €, ça devient problématique car par exemple, en admettant qu'il ne fasse que 1.8 € de rapport, alors avec toujours 31 € de mise, on va gagner $16 \times 1.8 = 28.8$ € soit **un déficit de 2,2 €**.

3. La montante géométrique de raison X

Tout comme la montante arithmétique, cette montante là peut également se décliner en plusieurs coefficients multiplicateurs, que l'on appelle aussi ici la "Raison".

La montante de base est une montante géométrique de raison 2 : On multiplie le dernier terme par 2.

On peut décider d'appliquer une raison de 1.5, 1.6 ou 2.5, ou même de 3, 4 ou 5, ou plus...

A chaque fois, cela permettra d'évoluer dans les mises plus ou moins rapidement.

Voici les 10 premiers termes de quelques raisons allant de 1.5 à 3. Vous allez voir qu'il y a déjà de belles frayeurs à se faire :

Jeu / Raison ->	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2	2,5	3
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	3	3
3	3	4	4	4	4	4	8	9

4	5	7	7	8	8	8	20	27
5	8	12	12	15	16	16	50	81
6	12	20	21	27	31	32	125	243
7	18	32	36	49	59	64	313	729
8	27	52	62	89	113	128	783	2187
9	41	84	106	161	215	256	1958	6561
10	62	135	181	290	409	512	4895	19683
Totaux	179	349	432	646	858	1023	8156	29524

Vous l'aurez compris, quand on prend une raison avec une virgule, on est obligé d'arrondir à la mise "ronde" supérieure.

Ainsi par exemple pour la raison 1,7 :

- le 2ème terme, c'est $1 \times 1,7 = 1,7$ arrondi à 2
- le 3ème terme, c'est $2 \times 1,7 = 3,4$ arrondi à 4
- le 4ème terme, c'est $4 \times 1,7 = 6,8$ arrondi à 7
- le 5ème terme, c'est $7 \times 1,7 = 11,9$ arrondi à 12
- etc.

Comme vous le voyez dans ce tableau, le capital nécessaire monte vite... Et vous comprendrez aussi qu'il faut privilégier les écarts les plus courts qui soient pour que ce soit viable.

Il existe tout de même 22 manières de réduire drastiquement le niveau des mises.

Dans le prochain article, je vous parlerai de la première de ces méthodes, vous allez voir... il fallait y penser :)