

## ΣΚΟΡ 6 – στατιστική έρευνα του cosmicway.net

Το σκορ-6 τείνει να γίνει το πιο δημοφιλές ιπποδρομιακό στοίχημα.

Δεν είναι υπερβολή ότι το σκορ-6 είναι το μόνο παιχνίδι που μπορεί να σας επιτρέψει να «νικήσετε τον ιππόδρομο», αν πετύχετε μία μεγάλη νίκη.

Με το τετραπλό και με το σύνθετο φορκάστ μπορεί επίσης να γίνει αυτό, αλλά πιστεύουμε ότι μόνο από μεγάλη τύχη μπορεί κανείς να κερδίσει ένα ποσό της τάξεως των 20,000-30,000 ευρώ, όταν προκύψουν τέτοιες αποδόσεις.

Φυσικά και έχουμε δει πολλούς που έχουν κερδίσει και μετά έχασαν πολλαπλάσια. Αυτό συνέβη επειδή μεταβλήθηκαν σε «μηχάνημα παραγωγής χαρτοπόλεμου» αμέσως μετά τη νίκη, κάτι που θα σας προτεινάμε να το αποφύγετε !

Πως αντιμετωπίζεται το σκορ-6 από τους παίκτες του ιπποδρόμου, από την εποχή που ξεκίνησε, γύρω στο 1998 ;

Το 99.9% το αντιμετωπίζει παίζοντας πλήρες σύστημα, στο ποσό βέβαια που έχει να διαθέσει ο καθένας, π.χ. τέσσερις τριπλές και δύο διπλές = 324 στήλες = 486 ευρώ.

Στην αρχή πιστεύαμε ότι όσοι έπαιζαν έτσι θα το εγκατέλειπαν αμέσως, όπως είχε συμβεί και στο ΠΡΟΠΟ, στο οποίο όσοι έπαιζαν συστηματικά έβαζαν όρους computer.

Στο ΠΡΟΠΟ η «επιβίωση» παίζοντας πλήρες είναι πρακτικά αδύνατη ενώ με τη χρήση του computer συμμαζεύεται η κατάσταση.

Η αλήθεια είναι όμως ότι το πλήρες στο σκορ-6 δεν είναι τόσο απόλυτα καταδικαστικό και γι αυτό όλοι σχεδόν έμειναν σ' αυτό, τη στιγμή βέβαια που δεν ξέρουν περισσότερα και πιθανώς να μην έχουν ασχοληθεί ποτέ με το ΠΡΟΠΟ, όπως συνήθως συνέβαινε με τους φίλους του ιπποδρόμου ακόμα και την εποχή που το ΠΡΟΠΟ ήταν το «νάμπερ ουάν» δημοφιλές παιχνίδι.

Το ΠΡΟΠΟ είχε 13 αγώνες και 3 πιθανά σημεία στον καθένα (σ.σ. 14 τώρα). Το σκορ-6 έχει 6 αγώνες και μέχρι 20 πιθανές εκβάσεις στον καθένα, εκείνο που μετράει όμως είναι το μέγεθος του παρολί, οι αγώνες. Το 6 είναι το μισό του 13 και λιγότερο και γι αυτό το λόγο παίζοντας πλήρες υπάρχει περίπτωση να πιάσεις – αν έχεις καλά προγνωστικά βέβαια.

Αλλά και πάλι υπάρχει μειονέκτημα του πλήρες έναντι του computer, αρκετά αισθητό.

Στην πραγματικότητα τόσο το ΠΡΟΠΟ όσο και το σκορ-6 είναι, κατά μία βασική έννοια, «λυμένα προβλήματα» από μαθηματικής άποψης.

Ξεκινάμε από μία βασική έννοια, την πιθανότητα, για να το κατανοήσουμε αυτό:

Για να απλουστεύσουμε τα πράγματα θα εξετάσουμε, από δω και μπρός, την περίπτωση δύο ιπποδρομιών με τέσσερα άλογα στην κάθε μία. Το σκορ-6 το κάνουμε «σκορ-2» αλλά ότι λέμε επεκτείνεται αμέσως και στο σκορ-6 με τα έξη σκέλη και στα πεδία με άνω των έξη ίππων.

Η πρώτη ιπποδρομία:

Ίππος	Πιθανότητα νίκης %
ΒΙΣΜΑΡΚ	45%
ΤΙΡΠΙΤΣ	30%
ΣΑΡΝΧΟΡΣΤ	20%
ΓΚΑΪΖΕΝΑΟΥ	5%

Η δεύτερη ιπποδρομία:

Ίππος	Πιθανότητα νίκης %
ΓΙΑΜ ΓΙΑΜ	35%
ΠΙΠ ΜΠΟ	30%
ΠΙΤΙ ΣΙΝΓΚ	25%
ΚΟ ΚΟ	10%

Πως θα πιάσετε αυτό το σκορ-2 ;

Μία μέθοδος είναι να παίξουμε τη δυάδα 1-1, τα δύο φαβορί και αν μας γίνει, μας έγινε.

Άλλη μέθοδος είναι να παίξουμε 2 διπλές με τα δύο φαβορί τις κάθε κούρσας, ήτοι το σύστημα 1-2 / 1-2 που είναι 4 στήλες συνολικά.

Στην παραγματικότητα οι περιπτώσεις είναι 16 και η κάθε μία έχει τη δικιά της πιθανότητα, που προκύπτει από τον πολλαπλασιασμό.

Έχουμε λοιπόν:

$$1/1 = 0.45 \times 0.35 = 0.1575 = 15.75\%$$

$$1/2 = 0.45 \times 0.30 = 0.1350 = 13.50\%$$

$$1/3 = 0.45 \times 0.25 = 0.1125 = 11.25\%$$

$$1/4 = 0.45 \times 0.10 = 0.0450 = 4.50\%$$

$$2/1 = 0.30 \times 0.35 = 0.1050 = 10.50\%$$

$$2/2 = 0.30 \times 0.30 = 0.0900 = 9.00\%$$

$$2/3 = 0.30 \times 0.25 = 0.0750 = 7.50\%$$

$$2/4 = 0.30 \times 0.10 = 0.0300 = 3.00\%$$

$$3/1 = 0.20 \times 0.35 = 0.0700 = 7.00\%$$

$$3/2 = 0.20 \times 0.30 = 0.0600 = 6.00\%$$

$$3/3 = 0.20 \times 0.25 = 0.0500 = 5.00\%$$

$$3/4 = 0.20 \times 0.10 = 0.0200 = 2.00\%$$

$$4/1 = 0.05 \times 0.35 = 0.0175 = 1.75\%$$

$$4/2 = 0.05 \times 0.30 = 0.0150 = 1.50\%$$

$$4/3 = 0.05 \times 0.25 = 0.0125 = 1.25\%$$

$$4/4 = 0.05 \times 0.10 = 0.0050 = 0.50\%$$

Οι παραπάνω δυάδες είναι αταξινόμητες. Οι ταξινομημένες δυάδες είναι:

$$1/1 = 15.75\%$$

$$1/2 = 13.50\%$$

$$1/3 = 11.25\%$$

$$2/1 = 10.50\%$$

$$2/2 = 9.00\%$$

$$2/3 = 7.50\%$$

$$3/1 = 7.00\%$$

$$3/2 = 6.00\%$$

$$3/3 = 5.00\%$$

$$1/4 = 4.50\%$$

$$2/4 = 3.00\%$$

$$3/4 = 2.00\%$$

$$4/1 = 1.75\%$$

$$4/2 = 1.50\%$$

$$4/3 = 1.25\%$$

$$4/4 = 0.50\%$$

Από τις παραπάνω πράξεις βλέπετε -ήδη- ένα παικτικό λάθος ;

Αν παίξουμε τις δύο διπλές 1-2 / 1-2, δεν παίρνουμε τις 4 μεγαλύτερες τύχες, γιατί δεν παίξαμε το 1/3. Παίζοντας το πληράκι 1-2 / 1-2, παίξαμε την 1<sup>η</sup>-2<sup>η</sup>-4<sup>η</sup> και 5<sup>η</sup> τύχη αλλά την πραγματική τρίτη τύχη δεν την παίξαμε – ήτοι το 1/3 !

Παρατηρούμε επίσης ότι με τις 4 πρώτες τύχες η πιθανότητα μας να είμαστε μέσα είναι το 51% (γιατί 15.75 + 13.50 + 11.25 + 10.50 = 51.00). Δηλαδή το 1/4 του συνόλου των τυχών περικλείει το 51%.

Τώρα καταλάβετε πως αναλύεται το παιχνίδι στις συνιστώσες του.

Επίσης πως επεκτείνεται στα 6 σκέλη του σκορ-6 ή στα 4 σκέλη του σκορ-4, θα πρέπει να είναι αυτή τη στιγμή φανερό. Δεν έχουμε καμία ελπίδα να κάνουμε τις πράξεις με το χέρι, χωρίς computer, αλλά οι πράξεις που χρειάζονται είναι οι ίδιες, όπως και στο απλουστευμένο παράδειγμα μας.

Τρία σχόλια που κάνουν όλοι σ' αυτό το στάδιο, είναι τα εξής:

α) Στο παράδειγμα σας πως, υποτίθεται, προέκυψαν οι ποσοστιαίες πιθανότητες ;

β) Εγώ δεν χρησιμοποιώ ποσοστιαίες πιθανότητες.

γ) Οι δικές μου ποσοστιαίες πιθανότητες είναι -εν δυνάμει- διαφορετικές από τις δικές σας

α) Μπορεί να προέκυψαν από άλλο πρόγραμμα computer που αναλύει χρόνους, επίδραση της σύνθεσης διαδρομής, αναβάτες κλπ (όπως το Cosmic Racing). Μπορεί να προέκυψαν από στατιστικό πρόγραμμα που κάνει «γκάλοπ των experts» του ιπποδρόμου (επίσης εγκεκριμένη μέθοδος) ή μπορεί να προέκυψαν από τα «χιλιάρικα γκανιάν» που ανακοινώνει ο ιπποδρόμος.

β) Σ' αυτή την περίπτωση πάλι το «πλήρες» δεν σας συμφέρει απόλυτα. Ένα είδος συστήματος «μαύρα-κόκκινα» θα σας εξυπηρετούσε κάπως καλύτερα, αν μάθετε να το χειρίζεστε. Αλλά το σοβαρό πρόβλημα με τον παίκτη που δεν κάνει χρήση ποσοστών είναι το εξής: Χωρίς ποσοστιαία νούμερα για το κάθε άλογο, πως θα κάνουμε μετρήσεις ; Πως θα ξέρουμε, με κάποια σχετική ακρίβεια, προς τα που βαδίζουμε ;

γ) Όπως ήδη εξηγήσαμε στο (α) υπάρχουν τρεις εγκεκριμένοι τρόποι που ξέρουμε εμείς. Γενικά πιστεύουμε ότι ένας έμπειρος φίλιππος θα έπεφτε κάπου στα σωστά, κάνοντας τη δική του ανάλυση αλλά θα επιμένουμε στη συνέχεια στα ποσοστά του Cosmic Racing τα οποία είναι καλά και επίσης τα έχουμε φυλαγμένα, για όλες τις παλιές ιπποδρομιακές.

### **Η μεγιστοποιημένη ανάπτυξη των στηλών**

Στο παράδειγμα με το σκορ-2 που αναλύσαμε πιο πάνω, κάναμε ήδη μία μεγιστοποιημένη ανάπτυξη, ταξινομώντας τις 16 στήλες-δυάδες.

Στο σκορ-6 οι στήλες είναι αφ' ενός εξάδες και αφ' ετέρου είναι πολλές, π.χ. με 7 ίππους στο κάθε σκέλος είναι 117649 στήλες. Όμως τα σημερινά computer είναι γρήγορα και η ταξινόμηση γίνεται εύκολα με το πάτημα ενός κουμπιού, με την προϋπόθεση οι πίνακες με τα ποσοστά των 6 ιπποδρομιών να είναι συμπληρωμένοι.

Η μεγιστοποιημένη ανάπτυξη είναι το πιο σύντομο μονοπάτι για να φτάσουμε στη νικήτρια στήλη. Με βάση το παράδειγμα μας με τις δύο κούρσες των τεσσάρων αλόγων, κάντε το εξής πείραμα, το οποίο απαιτεί τη συμμετοχή δύο παικτών:

Ο ένας βγάζει τη νικήτρια δυάδα κληρώνοντας μπαλάκια με βάση τα νούμερα που δίνουμε.

Θα κρατάει το νούμερο κρυφό και ο άλλος παίκτης θα προσπαθεί να το μαντέψει προτείνοντας δυάδες. Αν ο παίκτης που μαντεύει ακολουθήσει τη σειρά των ταξινομημένων δυάδων θα το βρísκει με τον μίνιμουμ αριθμό προσπαθειών. Αν ακολουθήσει οποιαδήποτε άλλη σειρά, θα χρειάζεται παραπάνω προσπάθειες.

### **Μεγιστοποιήσιμη στατιστική ανάλυση για το σκορ-6:**

#### **α) Το όριο του «50%»**

Το όριο του 50% είναι οι 1500 στήλες (2250 ευρώ).

#### **β) Οι αποδόσεις με 1500 στήλες**

Οι αποδόσεις κυμαίνονται στα 2000 ευρώ, αλλά με όχι σπάνιες περιπτώσεις για μεγαλύτερες. Το παιχνίδι αποφέρει κέρδος και το αρχικό κεφάλαιο αυξάνεται κατά 150% περίπου.

#### **γ) Τζάκποτ**

Περιορίζοντας τη συμμετοχή σας στις περιπτώσεις που έχει προηγηθεί τζάκποτ μόνο, πρακτικά πετυχαίνετε μεγαλύτερη αύξηση κεφαλαίου, αφού θα πάρετε μερίδιο και από το τζάκποτ και από το ταμείο της ημέρας.

Τα αποτελέσματα αυτά που βγάλαμε είναι γενικώς ενθαρρυντικά, σε ένα αρκετά μεγάλο κόστος βέβαια (2250 ευρώ ανά συμμετοχή).

### **Πως γίνεται να παίξω ;**

Για να παίξει κανείς με αυτή τη μέθοδο, υπάρχουν τα προγράμματα CosmiC Racing και CosmiC Score Ipρο, τα οποία κάνουν την ποσοστιαία ανάπτυξη. Ίσως να υπάρχουν και άλλα προγράμματα.

Το πρόγραμμα computer αφού τροφοδοτηθεί με τα κατάλληλα δεδομένα, παράγει δελτία και προσπαθεί πάντα να μειώσει τον αριθμό των δελτίων, να κάνει σύμπτυξη δηλαδή.

Αν ζητήσουμε 1500 στήλες π.χ., τότε θα τις βγάλει πρώτα και στη συνέχεια θα προσπαθήσει να τις «δέσει» μεταξύ τους, για να βγουν πληράκια.

Στις 1500 στήλες βγαίνουν περίπου 200-300 πληράκια.

Παρά τη μείωση που επιτυγχάνουμε αυτό είναι ένα μεγάλο πρακτικό πρόβλημα.

Πως θα παιχτούν αυτά τα πληράκια, χωρίς μάλιστα να γίνει λάθος στη μεταφορά ;

Θα πρέπει να ξέρετε ότι με την παρούσα υποστήριξη που παρέχει ο Ο.Δ.Ι.Ε. είναι αρκετά δύσκολο. Αν υπήρχε η διευκόλυνση να τα παίζουμε κατ' ευθείαν με αρχείο computer τύπου zip θα ήταν το άριστο (σ.σ. όπως έχει κάνει πρόσφατα ο Ο.Π.Α.Π. για τα δικά του παιχνίδια).

### **Πως γίνεται να έχει κανείς πιθανότητες κέρδους σε ένα μέρος σαν το Μαρκόπουλο ;**

Το Μαρκόπουλο είναι επικίνδυνη περιοχή. Πράγματι ! Αυτό που πρέπει να συμβαίνει είναι ότι λόγω του κόστους (1.50 ευρώ η στήλη) δεν έχουν καταφέρει ακόμα να το ξετινάξουν το παιχνίδι.

Επίσης λόγω της άγνοιας που επικρατεί σχετικά με τα συστήματα. Αυτά, συν το μπόνους των τζάκποτ δημιουργούν μία καλή ευκαιρία αυτή τη στιγμή, σε όσους έχουν βέβαια το κεφάλαιο.

### **Γίνεται το computer να μου προτείνει πλήρες σύστημα ;**

Το computer μπορεί να βγάλει και πλήρες.

Σε σχέση με το νούμερο των 1500 στηλών που αναφέραμε προηγουμένως, ζητάμε π.χ. να μας βγάλει το πλήρες με τη μεγαλύτερη πιθανότητα που δεν ξεπερνάει το 1500.

Τα συστήματα αυτά είναι όμως υποδεέστερα από αυτά που περιγράψαμε προηγουμένως, για τον ίδιο λόγο που στο απλό παράδειγμα μας με τις δυάδες οι δύο διπλές ήταν λάθος.

Δεν είναι άχρηστα, είναι όμως υποδεέστερα και έχουμε δει στήλη που κανονικά βγαίνει στο νούμερο 150 (150<sup>n</sup> τύχη) να μην την πετυχαίνει το πλήρες αν δεν ζητήσουμε 1000 στήλες (έχουμε δει και το αντίθετο να γίνεται αλλά σπάνια).

**Μπορώ να κάνω μικρότερο παιχνίδι με στήλες ;**

Το στατιστικά δεδομένα, με βάση τις ιπποδρομίες του Μαρκόπουλου πάντα, δείχνουν ότι με ένα παιχνίδι 200 στηλών οι πιθανότητες είναι 13%.

Μπορεί αυτό το παιχνίδι, με κάπως πιο μειωμένες βέβαια απαιτήσεις, να σας οδηγήσει κάπου. Θα παραχθούν γύρω στα 50 πληράκια που και πάλι αποτελεί «στρες» για τον πράκτορα, εκτός αν κάποια στιγμή ο Ο.Δ.Ι.Ε. αποφασίσει να διευκολύνει.

**copyright cosmicway.net, Φεβρουάριος 2010**