

Cálculo de bandas: ¿qué sistema elegir?

Cuatro sistemas, **dos preguntas** : «¿dónde llega mi bola?» o «¿adónde enviarla?»



Dan la llegada

Sabes adónde apuntas y el sistema te dice dónde llega la bola: el **Sistema 4** y el **Sistema de una banda**.

Dan la puntería

Eliges la llegada y el sistema te dice adónde enviar la bola: el **Conti** y el **Diamond**.

	Sistema 4	Una banda	Conti	Diamond
Pregunta	¿Dónde llega mi bola?	¿Dónde llega mi bola?	¿Adónde enviarla?	¿Adónde enviarla?
Tiro al que se aplica	Una banda, tiro natural, después de la bola 2.	Cruce del ancho de la mesa, rozando la bola 2 a media bola.	Tres bandas: banda larga, corta y larga.	Tres bandas, como apoyo del Conti.
Fórmula	separación + traslado = 4	$CD = 4 - AB$	salida - llegada = puntería	puntería = llegada - salida
Lo que lees	La separación entre dos bandas, en diamantes.	La distancia AB de la banda de salida a la bola 2.	Una salida y una llegada en cuatro escalas de cifras.	Una salida entre el 2.º y el 7.º diamante de la banda larga.
Efecto	Sin efecto.	Sin efecto; cada dosis añade un diamante.	Ataque alto con el máximo de efecto «bueno».	Bola golpeada en el centro, 2 suelas de efecto a favor.
Ajuste en tu mesa	Basta una mesa regular.	Comprueba tus posiciones en tu mesa.	Cuatro tiros de prueba para medir tu mesa.	Valores teóricos, por comprobar.

Tu situación	El sistema	Por qué
Empiezas con los diamantes	Sistema 4	Una regla sencilla, una banda, sin efecto: la mejor puerta de entrada.
El tiro cruza el ancho rozando la bola 2	Una banda	Una sola línea, $CD = 4 - AB$, para adivinar dónde llega la bola enfrente.
Quieres hacer tu punto a tres bandas, con la llegada que elijas	Conti	Fijas la llegada y una resta da la puntería. Se ajusta en tu mesa.
El Conti no pasa, hay una bola en la línea	Diamond	Mismos principios, otras referencias: útil como apoyo.
Tres bolas agrupadas en una esquina, para mantenerlas ahí	Puntos de escala	Un tiro regulado según el ángulo, no un cálculo de bandas.

En qué orden aprenderlos

1. **Sistema 4**: leer los diamantes, prever una llegada.
2. **Sistema de una banda**: los mismos reflejos a lo ancho.
3. **Conti**: para jugar a tres bandas, después de probar tu mesa.
4. **Diamond**: como complemento, cuando el Conti no pasa.

A recordar

- Todos se cuentan en **diamantes**, las marcas de las bandas.
- Solo valen si el tiro se **repite igual**: mismo ataque, misma velocidad.
- Son **valores teóricos**: compruébalos en tu mesa.

El detalle, las calculadoras y los ejemplos de cada sistema están en la página del curso.

El curso completo, gratuito y sin conexión: www.espritbillard.com/es/calcul-de-bandes/