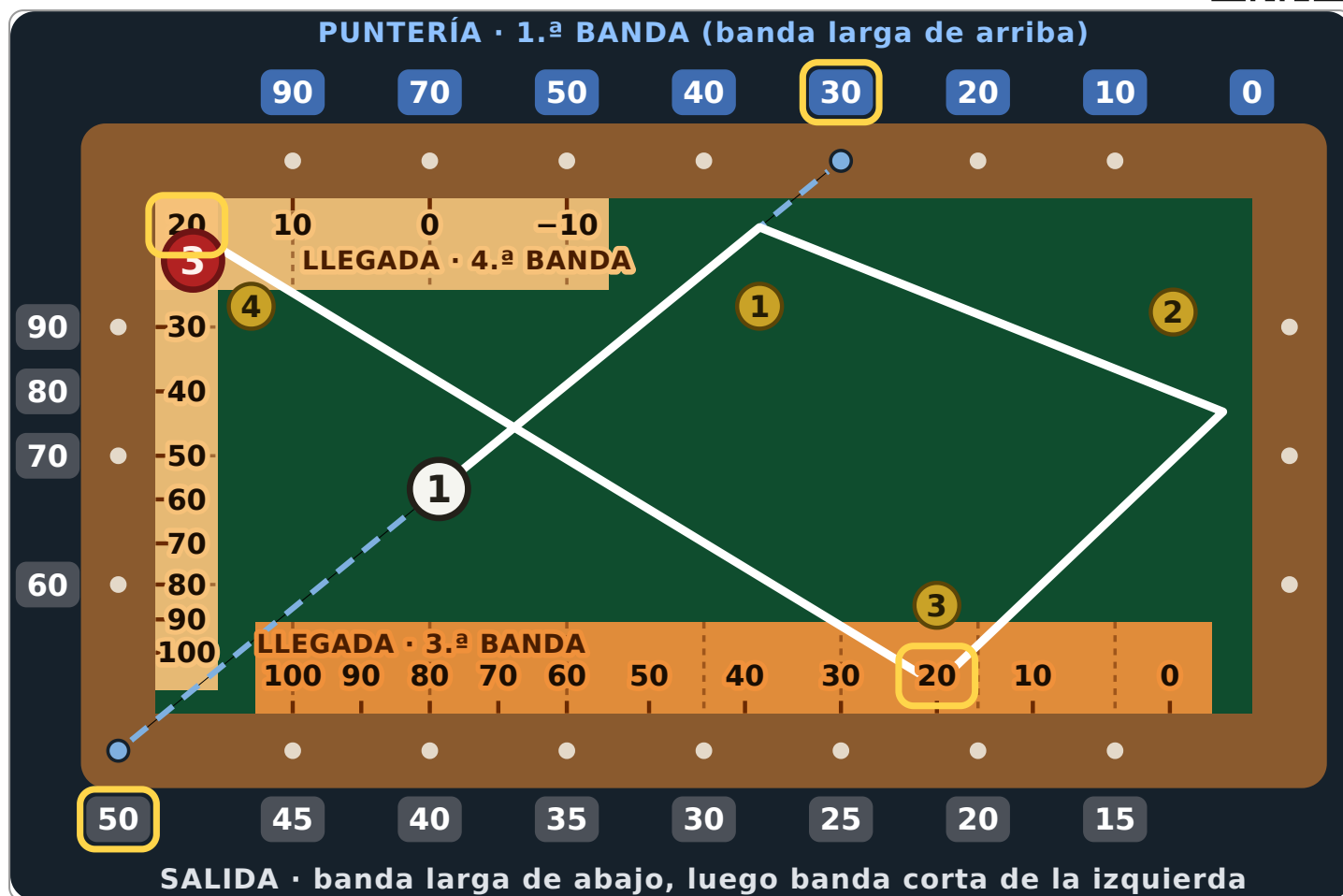


Sistema Conti — salida – llegada = puntería

Una resta para colocar una bricola a tres bandas



Ejemplo: salida 50 (abajo a la izquierda), llegada 20 en la 3.ª banda, puntería 30, llegada 20 en la 4.ª (bola 3 en la esquina). Línea de puntos: la línea de puntería, que pasa por el centro de la bola 1. Puntos blancos: los diamantes. Recuadros amarillos: el orden de las bandas. Números enmarcados: los del ejemplo.

LA FÓRMULA

$$\text{salida} - \text{llegada (3.ª banda)} = \text{puntería (1.ª banda)}$$

Esquema: $50 - 20 = 30$, se apunta al 30 de la 1.ª banda.

EN CUATRO PASOS

1. **Elige la llegada** en la 3.ª banda: donde la bola debe tocar para seguir hacia la bola 3.
2. **Elige una salida**: la línea que pasa por el centro de tu bola 1 y llega a la banda de salida.
3. **Resta**: salida – llegada = puntería.
4. **Comprueba** que la línea salida–puntería atraviesa de verdad tu bola 1. Si no, cambia de salida.

EL GOLPE DE TACO, SIEMPRE EL MISMO

Ataca **alto** (por encima del centro de la bola), **máximo efecto «bueno»**, velocidad normal: la justa para que las bolas tocadas recorran al menos **40 cm**.

HASTA LA 4.ª BANDA

Llegada 4.ª = Llegada 3.ª + **corrección de la salida**. Nunca hay corrección en la 3.ª.

Salida	30	40	50	70
Corrección	-5	-1	0	+5

Salida 70, puntería 40: $70 - 40 = 30$ en la 3.ª; $30 + 5 = 35$ en la 4.ª.

TIROS DE PRUEBA PARA CALIBRAR TU MESA

Salida	Punt.	Lleg. 3.ª	Lleg. 4.ª
50	30	20	20
40	20	20	19
30	10	20	15
70	30	40	45

Si el primero llega al 22 en vez de al 20, tu mesa suma 2: conserva ese +2 en tus cálculos.

Valores teóricos: el efecto, el paño y la velocidad cambian la trayectoria real. La presentación y los esquemas son propios de este sitio.

El curso completo, gratuito y sin conexión: www.espritbillard.com/es/conti/