

Probar mi mesa — los cuatro tiros de prueba del Conti

Mesa: _____ Sala: _____ Fecha: ____ / ____ / ____



Prueba 1: salida 50 → puntería 30 → 3.ª banda 20 → 4.ª banda 20



Prueba 2: salida 40 → puntería 20 → 3.ª banda 20 → 4.ª banda 19



Prueba 3: salida 30 → puntería 10 → 3.ª banda 20 → 4.ª banda 15



Prueba 4: salida 70 → puntería 30 → 3.ª banda 40 → 4.ª banda 45

PARA RELLENAR: EL NÚMERO DONDE LA BOLA LLEGA REALMENTE A LA 4.ª BANDA

Prueba	Salida	Puntería	Esperado	Int. 1	Int. 2	Int. 3	Int. 4	Int. 5	Elegido	Ajuste
1	50	30	20							
2	40	20	19							
3	30	10	15							
4	70	30	45							

Elegido = el número que sale con más frecuencia. **Ajuste** = elegido – esperado (p. ej.: 22 en vez de 20 → +2).

CÓMO JUGAR LAS PRUEBAS

1. Bola 1 en la salida de la prueba; apunta al número indicado de la 1.ª banda.
2. **Siempre el mismo tiro:** ataque alto, máximo efecto «bueno», velocidad decidida (bolas tocadas: al menos 40 cm).
3. Anota dónde llega la bola en la 4.ª banda, de 3 a 5 veces por prueba.
4. Elige el número más frecuente y calcula el ajuste.

USAR EL AJUSTE

- Suma el ajuste a la 4.ª banda calculada: llegada 3.ª + corrección de salida + **ajuste**.
- Salida no probada: estima entre sus dos vecinas probadas (+2 en 50 y +4 en 70: unos +3 en 60). Nunca más allá de las pruebas.
- Repite las pruebas si cambian el paño o las bandas, en otra sala o de una estación a otra.

Valores teóricos: el efecto, el paño y la velocidad cambian la trayectoria real. Los esquemas son orientativos.

La herramienta que calcula el ajuste: www.espritbillard.com/es/tester/