

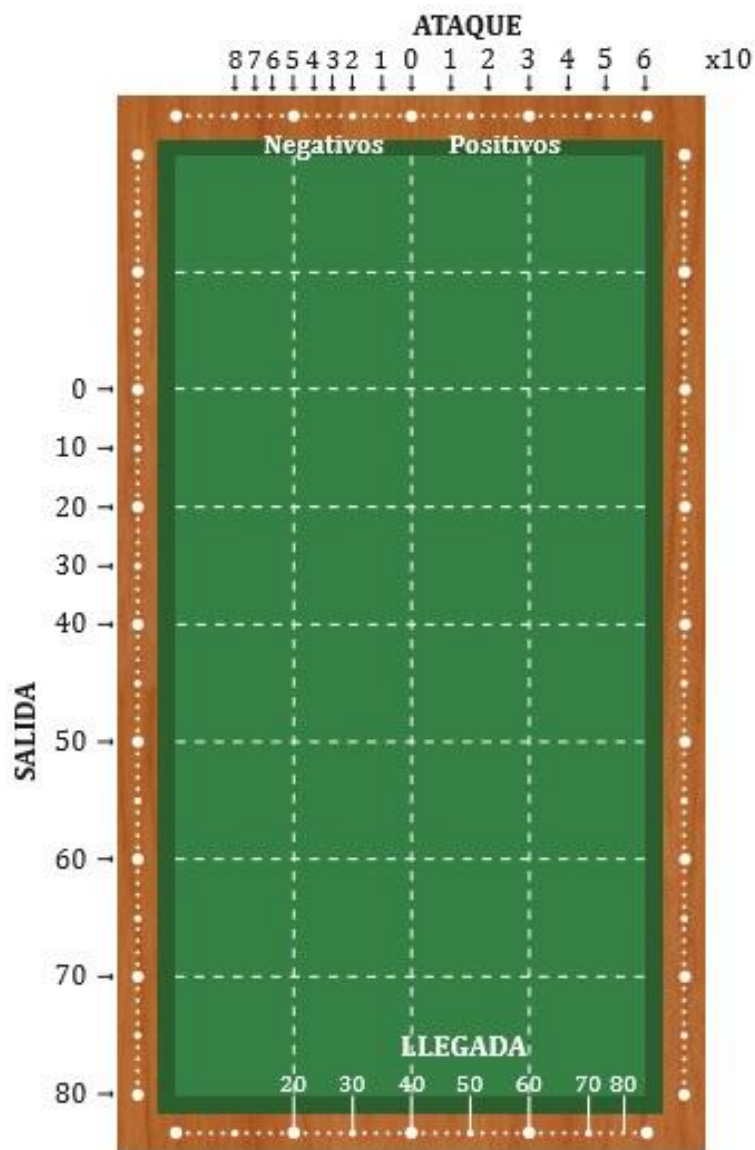
## Rodadas Sistema Plus (sin efecto)

Además de resolver posiciones de tres bandas es muy útil y práctico para solucionar posiciones en donde la bola 3 se encuentra ubicada cerca de la cuarta banda.

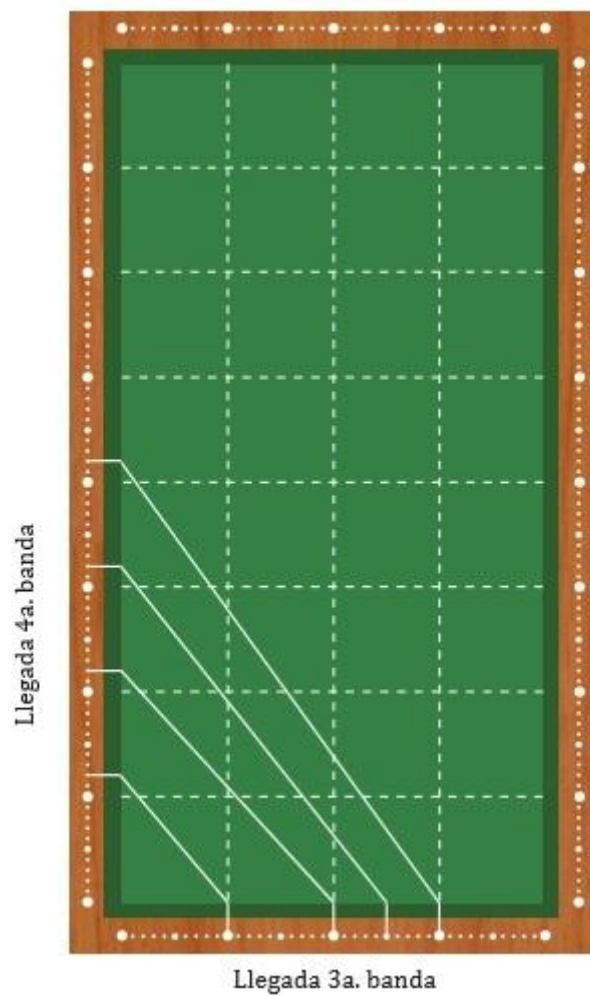
El sistema se desarrolla en dos zonas:

ZONA 1. Salidas de banda larga

La base del sistema con las numeraciones de salida, llegada y ataque es la siguiente



## Conexiones de tercera a cuarta banda

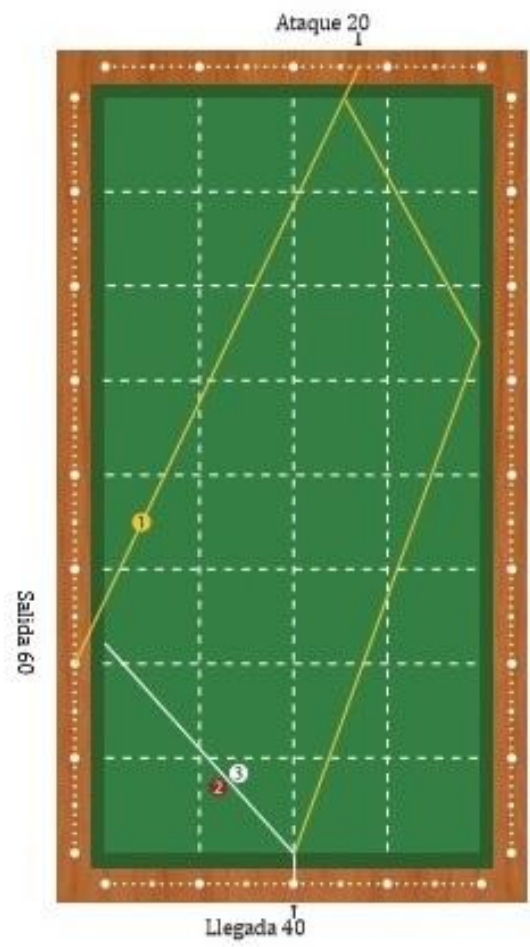
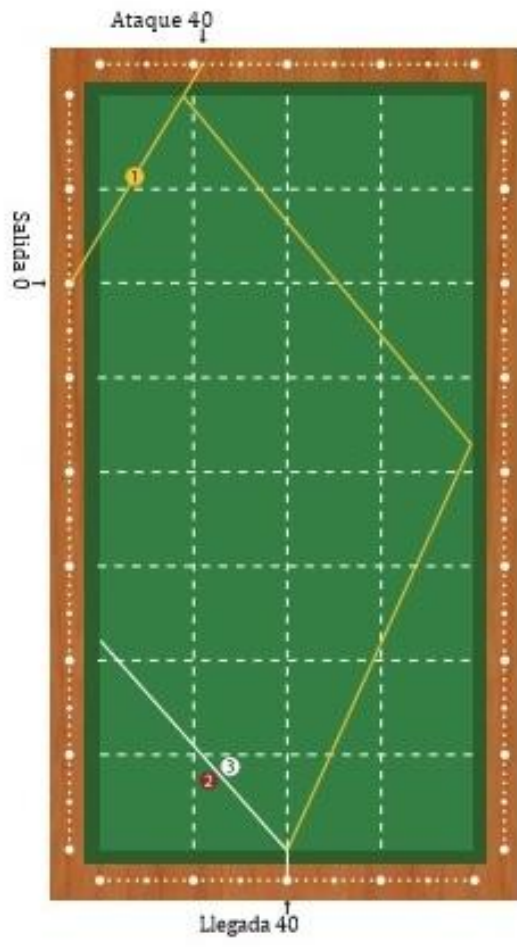


El sistema tiene por fórmula  $\text{Ataque} = \text{Salida} - \text{Llegada}$ .

La tacada debe ser normal con taco horizontal, aplicando efecto cero y con la velocidad necesaria para lograr la carambola de tres o cuatro bandas.

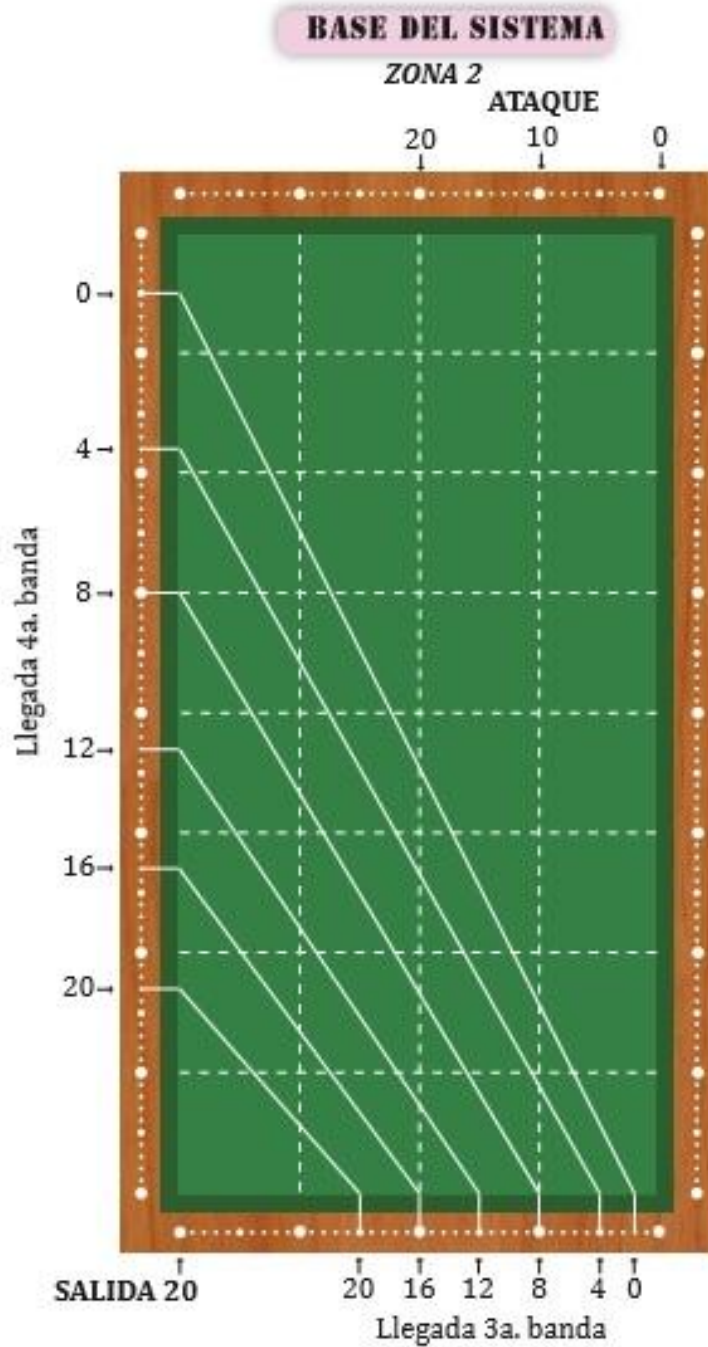
Atención. Cuando se juega sobre la bola 2, hay que utilizar un mínimo de efecto contrario cuando esta se sitúa adelantada a la jugadora.

Ejemplos:



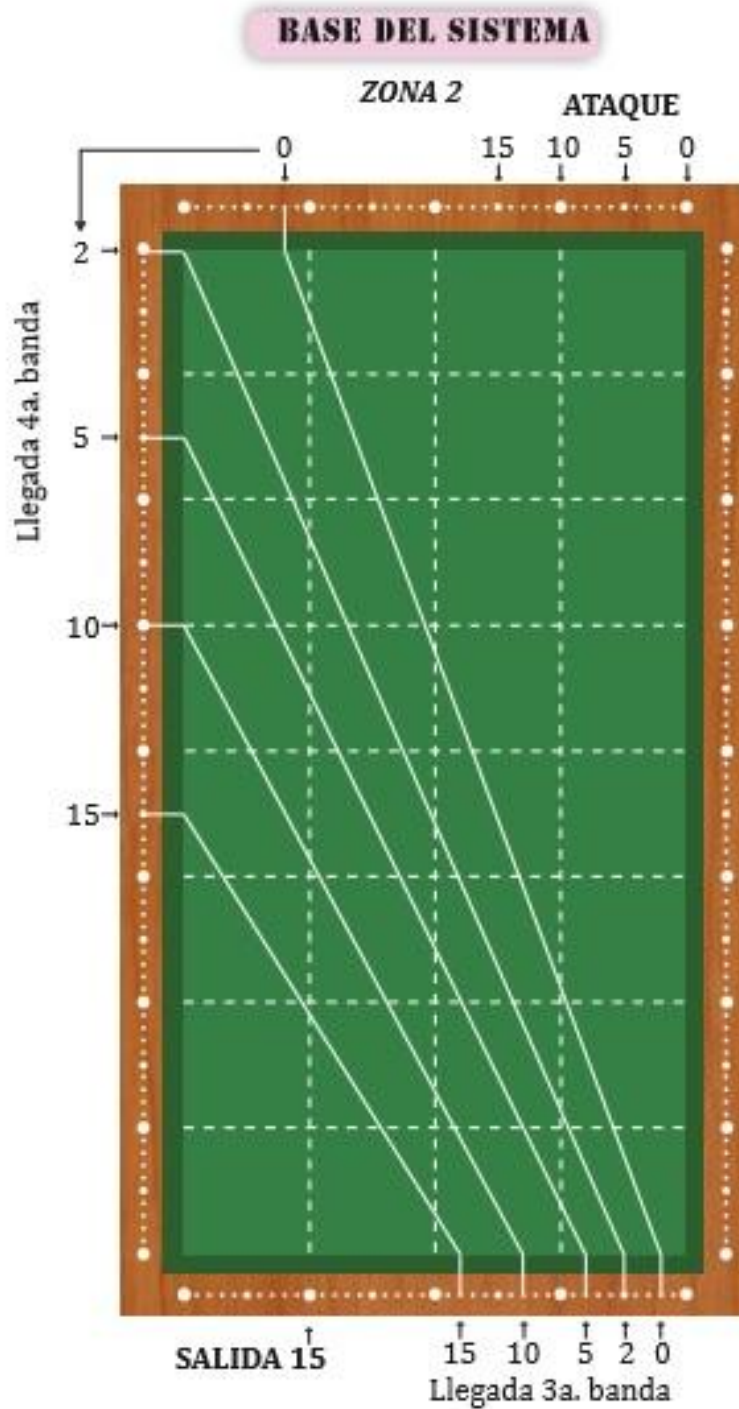
## ZONA 2. Salidas de banda corta

Salidas de base 20



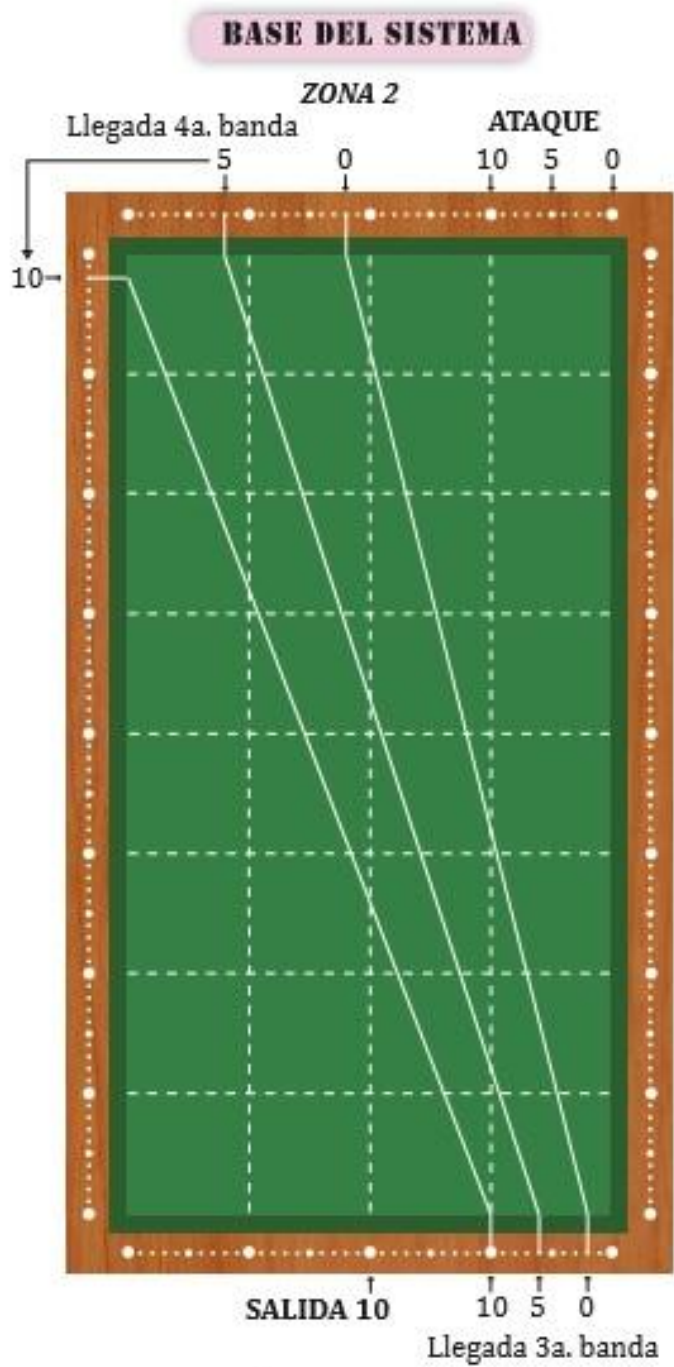
GRÁFICA 29. Salida 20.  
Líneas de comunicación de 3a. a 4a. banda.

# Salidas de base 15



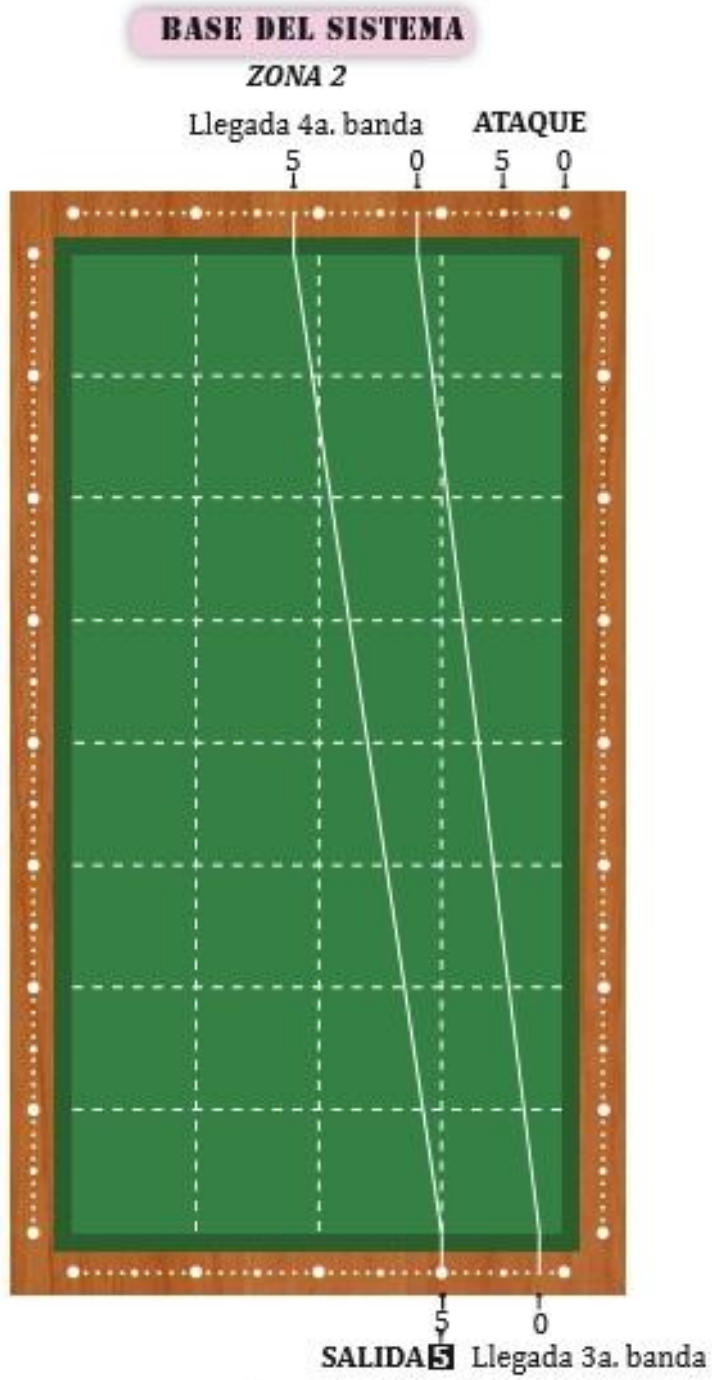
GRÁFICA 30. Salida 15.  
Líneas de comunicación de 3a. a 4a. banda.

## Salidas de base 10



GRÁFICA 31. Salida 10.  
Líneas de comunicación de 3a. a 4a. banda.

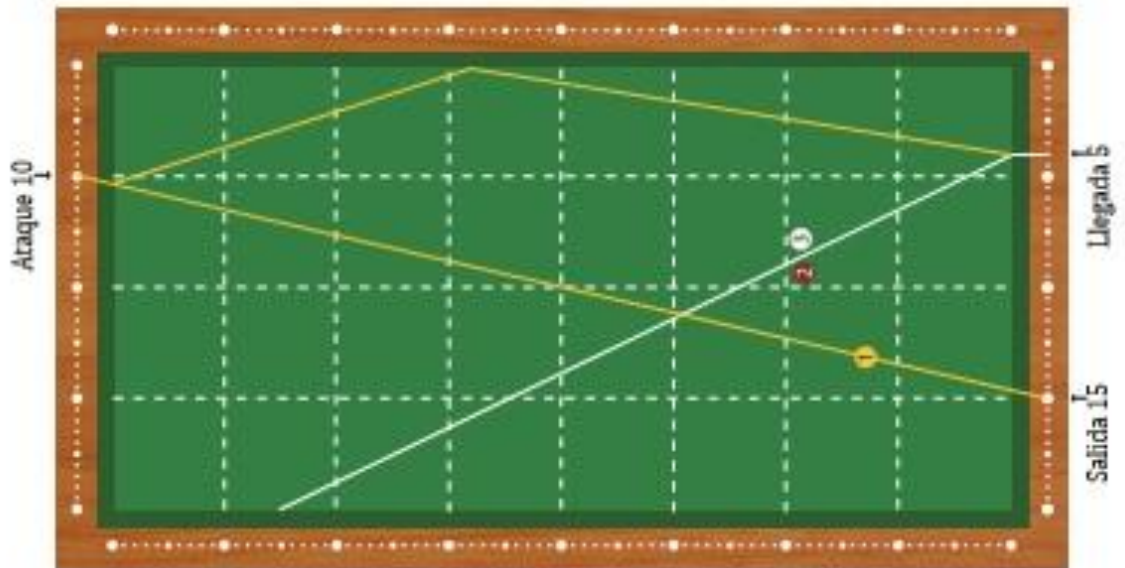
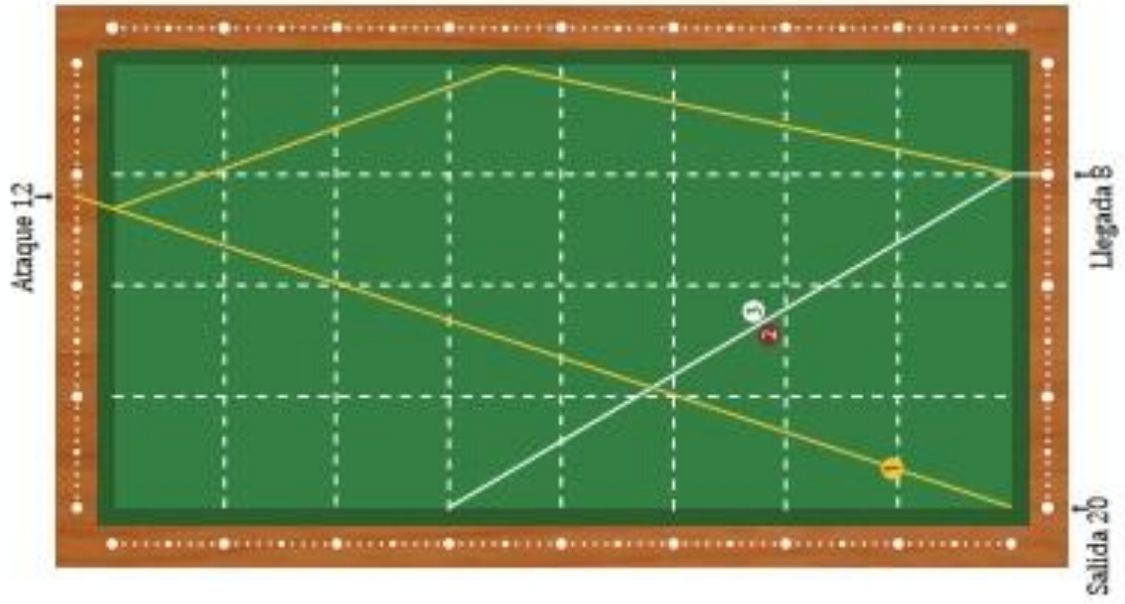
# Salidas de base 5



GRÁFICA 32. Salida 5.  
Líneas de comunicación de 3a. a 4a. banda.

GRÁFICA 35. A = S 20 - LL 8 = 12

Efecto 0



GRÁFICA 36. A = S 15 - LL 5 = 10

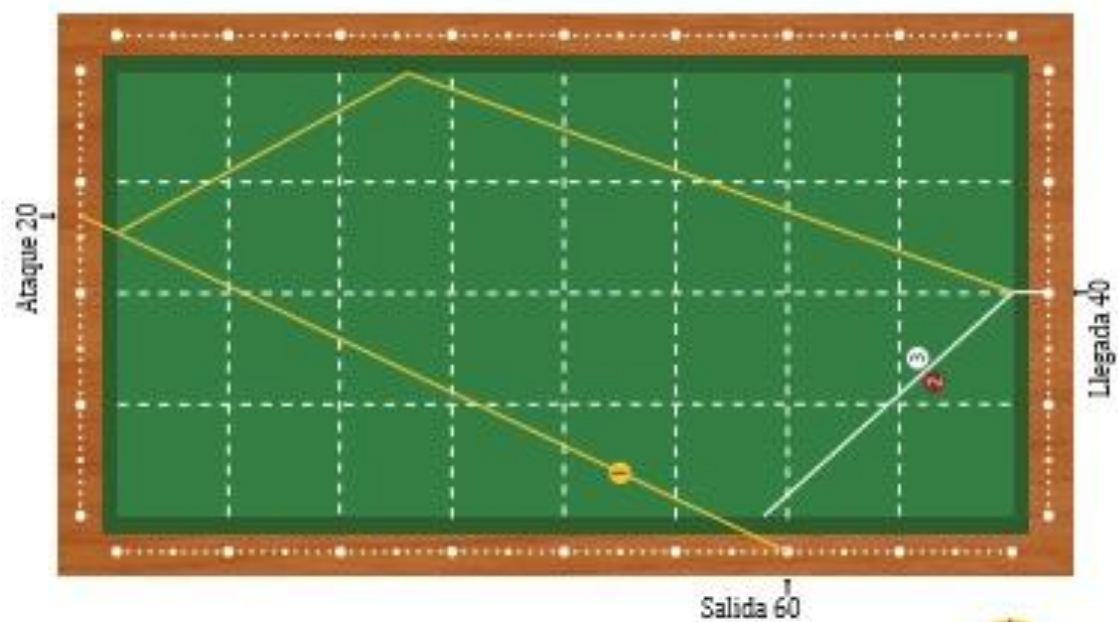
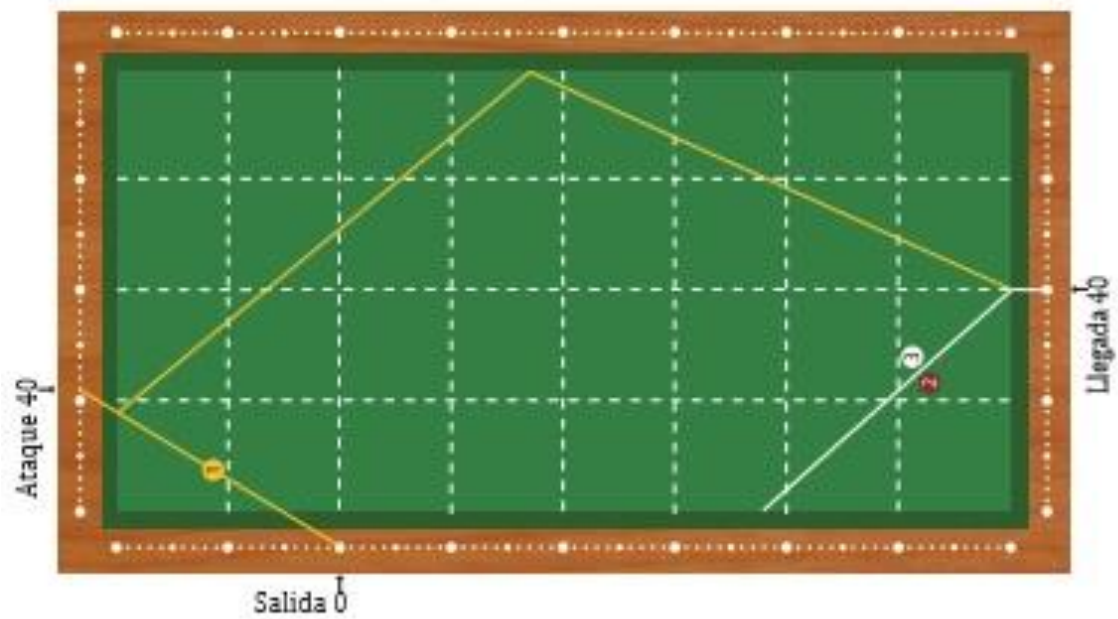
Efecto 0





GRÁFICA 33.  $A = S 0 - LL 40 = -40$

Efecto 0



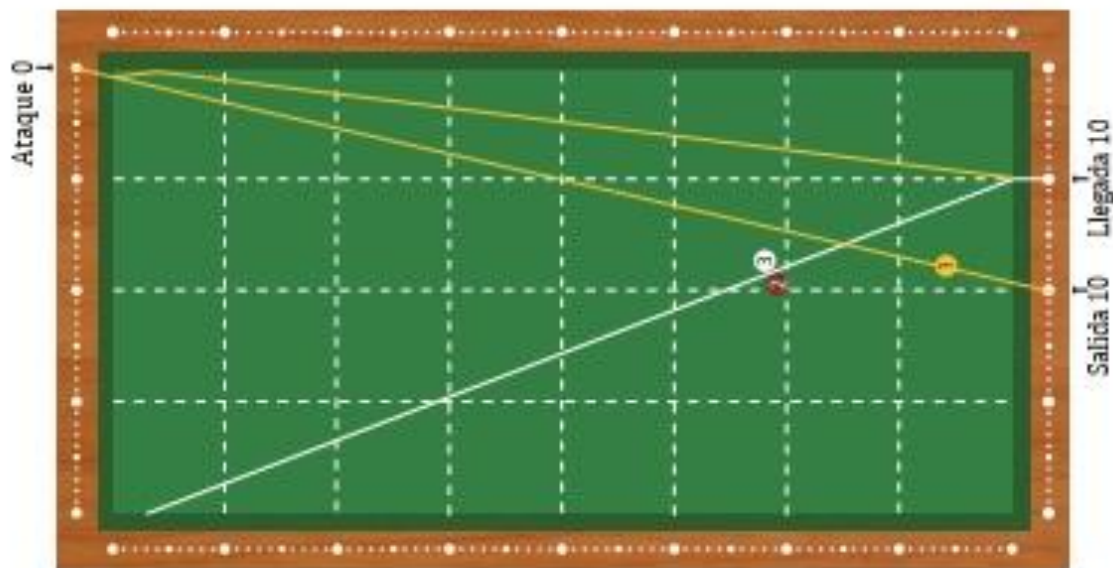
GRÁFICA 34.  $A = S 60 - LL 40 = 20$

Efecto 0



GRÁFICA 37.  $A = S 10 - LL 10 = 0$

Efecto 0



GRÁFICA 38.  $A = S 5 - LL 0 = 5$

Efecto 0

