



Brasil Sinuca

Cópia com marca d'água para contas gratuitas. Faça upgrade para VIP e obtenha PDF limpo.

Modalidade: POOL CHINES

Chinese Eight-Ball

1. Objetivo do Jogo

O objetivo principal é encaçar todas as bolas do seu grupo designado (lisas ou listradas) e, por último, encaçar a bola 8 de forma legal na caçapa anunciada.

2. Abertura do Jogo (A Quebra)

2.1. Montagem das Bolas

As 15 bolas coloridas são montadas em um triângulo com a bola 8 no centro, na marca do pé (ponto central da linha de fundo da mesa). A bola da ponta do triângulo deve estar na marca do pé, e uma bola lisa e uma listrada devem estar nos cantos inferiores do triângulo. As demais bolas podem ser colocadas aleatoriamente.

2.2. Determinação da Saída

Geralmente, a saída é determinada por sorteio ou por uma disputa de "aproximação à tabela" (lag), onde cada jogador tacada a bola branca da linha de saída em direção à tabela de fundo, tentando fazê-la retornar e parar o mais próximo possível da tabela de cabeceira (onde as bolas são quebradas). Quem parar a bola mais perto da tabela de cabeceira ganha a saída.

2.3. Execução da Quebra

A bola branca deve ser posicionada atrás da linha de saída.

Para uma quebra ser considerada legal, as seguintes condições devem ser atendidas:

Pelo menos quatro (4) bolas coloridas (objetivo) devem tocar uma tabela após o impacto inicial da bola branca.

Ou, pelo menos uma (1) bola colorida deve ser encaçada.

Faltas na Quebra:

Bola branca encaçada (riscada): Se a bola branca for encaçada na quebra, é uma falta. O adversário tem "bola na mão" na linha de saída. A mesa permanece aberta, e o adversário pode escolher o grupo de bolas após encaçar legalmente uma bola.

Quebra inválida: Se a quebra não for legal (menos de 4 bolas tocam tabela e nenhuma bola é encaçada), é uma falta. O adversário tem as seguintes opções:

Aceitar a posição das bolas e jogar.

Pedir para o jogador quebrar novamente.

Pedir para ele mesmo quebrar.

Bola 8 encaçada na quebra: Se a bola 8 for encaçada na quebra sem que haja outra falta, o jogador pode pedir para a bola 8 ser recolocada na marca do pé e continuar sua jogada, ou pedir uma nova quebra. Se a bola 8 for encaçada com qualquer outra falta, o jogo é perdido.

Bola fora da mesa na quebra: Se qualquer bola (exceto a branca ou a 8) pular para fora da mesa, é uma falta. A bola que pulou não retorna à mesa. O adversário tem "bola na mão" na linha de saída. Se a bola 8 pular, é

perda do jogo.

3. Mesa Aberta e Escolha dos Grupos

A mesa permanece "aberta" imediatamente após a quebra. Isso significa que nenhum grupo (lisas ou listradas) foi designado aos jogadores.

Enquanto a mesa está aberta, o jogador pode acertar qualquer bola (lisa, listrada ou 8) primeiro para tentar encaçar uma bola do seu grupo desejado.

A escolha dos grupos (lisas ou listradas) é feita no primeiro encaçapamento legal de uma bola após a quebra. O grupo da bola encaçada torna-se o grupo do jogador.

Se o jogador encaçar bolas de ambos os grupos na mesma tacada enquanto a mesa está aberta, ele pode escolher qual grupo deseja.

4. Condução do Jogo

Tacada Válida: Para uma tacada ser válida (após a quebra e a definição dos grupos), o jogador deve primeiro acertar uma de suas bolas (a menos que a mesa esteja aberta). Após o impacto inicial da bola branca com a bola alvo, a bola branca ou a bola alvo (ou qualquer outra bola) deve tocar uma tabela, ou uma bola deve ser encaçada. A falha em cumprir essa regra resulta em falta.

Declaração de Jogada (Anúncio): Em jogadas que não sejam evidentes (como tacadas diretas), o jogador deve anunciar a bola que pretende encaçar e a caça. Isso é especialmente importante para a bola 8.

Tacadas que resultam em bolas encaçadas por carambola ou "telefone" (uma bola empurrando a outra) são válidas se forem do grupo do jogador, mas a bola 8 deve ser sempre anunciada e ir para a caça declarada.

Continuidade da Jogada: O jogador continua a jogar enquanto encaçar legalmente suas próprias bolas. Se ele não encaçar nenhuma bola do seu grupo ou cometer uma falta, a vez passa para o adversário.

5. Faltas

Qualquer uma das seguintes ações resulta em falta, e o adversário tem "bola na mão" (pode colocar a bola branca em qualquer lugar da mesa):

Encaçar a bola branca.

Não acertar nenhuma bola com a bola branca.

Acertar primeiro uma bola do adversário ou a bola 8 (a menos que a 8 seja a sua última bola e você esteja tentando encaçá-la).

Não tocar a tabela: Após o contato inicial da bola branca com a bola alvo, se nenhuma bola for encaçada, a bola branca ou a bola alvo (ou qualquer outra bola na mesa) deve tocar uma tabela.

Qualquer bola pular para fora da mesa (exceto a bola 8 que resulta em perda do jogo). As bolas que pulam para fora da mesa não retornam (exceto a 8).

Tocar em qualquer bola (branca ou colorida) com a mão, roupa, ou qualquer parte do taco que não seja a ponteira durante o golpe.

"Push shot" (empurrar a bola): Quando a ponteira do taco permanece em contato com a bola branca por muito tempo, empurrando-a.

"Jump shot" ilegal: Quando a bola branca pula sobre outra bola sem que a tacada seja legalmente executada.

"Double hit" (duplo contato): Quando a ponteira do taco atinge a bola branca mais de uma vez na mesma tacada.

6. Encaçando a Bola 8

Você só pode tentar encaçapar a bola 8 depois que todas as suas bolas designadas (lisas ou listradas) tiverem sido encaçapadas.

Você deve declarar a caçapa onde pretende encaçapar a bola 8.

Perda do Jogo Imediata: Você perde o jogo se:

Encaçapar a bola 8 antes de encaçapar todas as suas outras bolas.

Encaçapar a bola 8 ao mesmo tempo que a sua última bola designada.

Encaçapar a bola branca e a bola 8 na mesma tacada (ao tentar encaçapar a 8).

A bola 8 pular para fora da mesa.

Encaçapar a bola 8 na caçapa errada (não declarada).

Cometer qualquer falta enquanto tenta encaçapar a bola 8 (exceto se a 8 for encaçapada na caçapa declarada e você não cometer outra falta além da 8).

7. Vitória

O jogo é ganho pelo jogador que encaçapar legalmente a bola 8 na caçapa designada, após ter encaçapado todas as suas bolas designadas.

Observações Importantes sobre o Pool Chinês

Caçapas Apertadas: A principal característica que torna o Pool Chinês desafiador são as caçapas mais apertadas, semelhantes às de snooker. Isso exige mais precisão e controle da bola branca.

Tecido da Mesa: O tecido da mesa de Pool Chinês é geralmente mais "lento" do que o de outras modalidades de pool, o que afeta o movimento das bolas e a aplicação de efeitos.

Habilidade e Estratégia: Este jogo exige não apenas habilidade de encaçapar, mas também uma excelente estratégia de posicionamento da bola branca e leitura da mesa, devido à obrigatoriedade de tocar a tabela e à precisão das caçapas.