

APOSTILA - SINUCA

TÉCNICA PARA INICIANTES E CORREÇÃO DE POSTURA PARA INICIADOS

Paulo Dirceu Dias

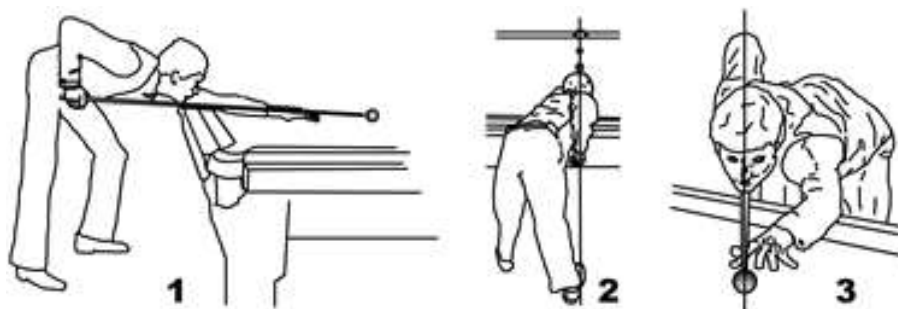
Publicado no livro "Snooker: tudo sobre a sinuca".

Na sinuca, como em todos os esportes, o bom aproveitamento técnico tem como base a correta iniciação. Nas primeiras tacadas, dificilmente o iniciante procura ou consegue instrução adequada. Improvisando, adota procedimentos incorretos que limitam seu progresso técnico. Recomenda-se, portanto, que o iniciante sirva-se de instrutor capacitado ou de jogador experiente e hábil.

Este compêndio contém orientações básicas que facilitam a iniciação, reduzindo a má prática. As mesmas instruções servem também para correção de falhas de iniciados que mantêm postura e procedimentos tecnicamente incorretos.

1. Posição

O aprendizado deve começar pela dedicação de tempo e paciência ao ajuste da posição ideal.

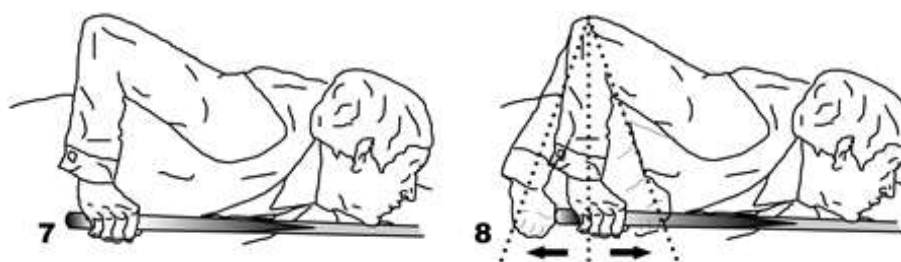


No exemplo, o praticante é destro. A mão esquerda, com braço esticado, é o apoio do taco. A direita o empunha. Dobra-se o corpo em ângulo tão reto quanto possível (F.1), a cabeça alinhada com o taco, o queixo tocando-o ou quase (F.3). O taco é mantido e movido em linha horizontal (F.1), na medida em que o permitam as tabelas e a situação das bolas. As áreas de necessária verticalidade são o ponto de toque da bola visada, a tacadeira, o taco, a mão que o empunha, o punho, o antebraço e a espádua (F.2 e 3). Na mesma linha, a perna direita recuada e reta, com a esquerda à frente, flexionada confortavelmente, oferecendo equilíbrio ao corpo (F.1 e 2).

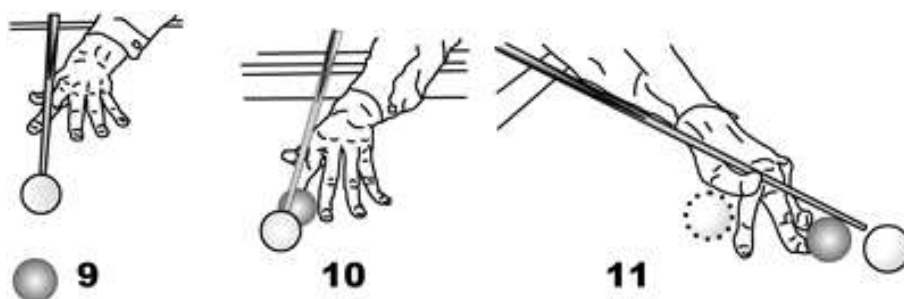


Figurando-se uma linha vertical imaginária entre o taco e o solo, a perna direita estará ligeiramente deslocada, com o pé centrado e aberto (F.4 e 1). A mão direita envolve a empunhadura do taco (F.5), em sua extremidade ou pouco antes, segundo indica o conforto. A pressão exercida é segura e suave. O excesso retesa a musculatura, desviando a tacada. A mão esquerda repousa na mesa sem esforço, mas com firmeza (F.6). Somente as pontas dos dedos - exceto o polegar - e o punho inferior tocam no pano, a palma mantida em concha, como se debaixo estivesse o cubo do giz. O polegar erguido, cruzando com o indicador, completa o apoio do taco, que desliza sobre o conjunto. A distância entre a mão de apoio e a tacadeira é de aproximadamente 20 cm, variando segundo as situações das bolas ou o costume do jogador. Para facilitar o movimento do taco, geralmente polvilha-se talco entre o polegar e o indicador, ou veste-se a luva apropriada.

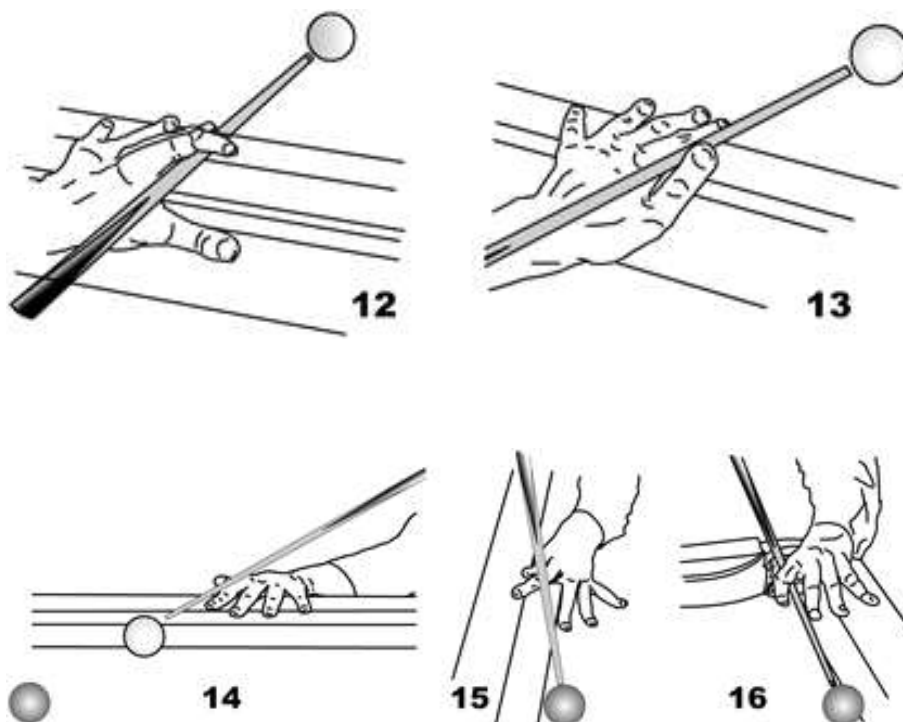
Importante: o exagero no uso de talco prejudica o campo de jogo, uma vez que o excesso deposita-se sob o pano e cria “micro dunas” que desviam o rolamento das bolas. Usar talco na palma das mãos é inócua, uma vez que ele só traz resultados sobre os dedos polegar e indicador, e em reduzida quantidade.



Conservado o dito alinhamento vertical, corpo, ombro e braço permanecem imóveis. Apenas o antebraço se movimenta, impulsionando o taco para a frente e para trás, sem afastá-lo do plano horizontal (F.7 e 8). Este movimento previne desvios laterais na tacada e seu curso depende do costume do praticante. O queixo pode orientar o alinhamento durante os movimentos.

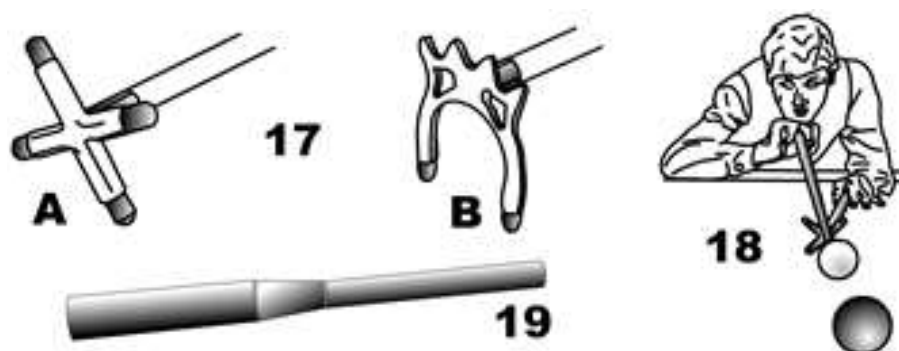


O descrito repouso da mão de apoio (F.9) predomina durante o jogo, mas algumas tacadas exigem variações. A mais comum é a elevação do punho e da palma da mão (F.10 e 11), como se debaixo dela estivesse uma bola - o que às vezes acontece. A alternativa permite que a ponta do taco se sobreponha à bola que antecede a tacadeira.



A proximidade da tacadeira de tabelas e caçapas também exige alterações no apoio do taco, que podem variar de jogador para jogador. As mais frequentes e satisfatórias estão demonstradas nas figuras 12 a 16.

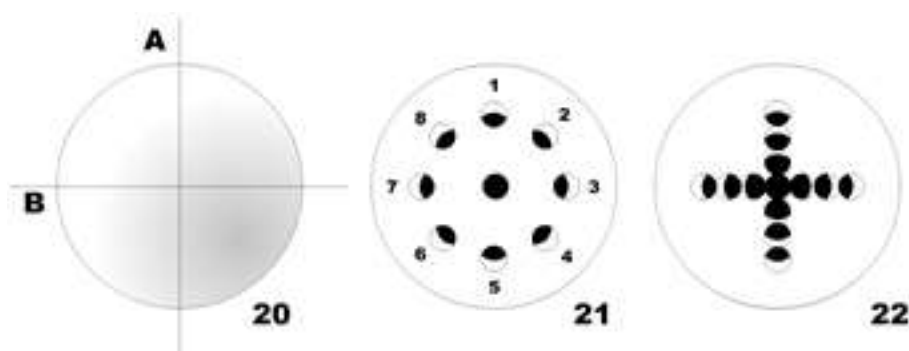
2. Instrumentos auxiliares



Os utensílios mais empregados para alcançar a tacadeira, quando a distância impede a tacada normal, são a cruzeta (F.17A) e a ponte (F.17B). O alinhamento do corpo é mantido, mas a curvatura é menos acentuada. Nos destros, a mão esquerda segura o instrumento sobre a mesa. O taco de jogo, por sua vez, é envolvido em sua empunhadura pelos dedos, o indicador e o médio por cima e o polegar por baixo, facilitando o alinhamento do corpo (F.18). Outro instrumento auxiliar é o prolongador do taco de jogo (F.19), que permite uma tacada próxima à normal.

3. A tacada

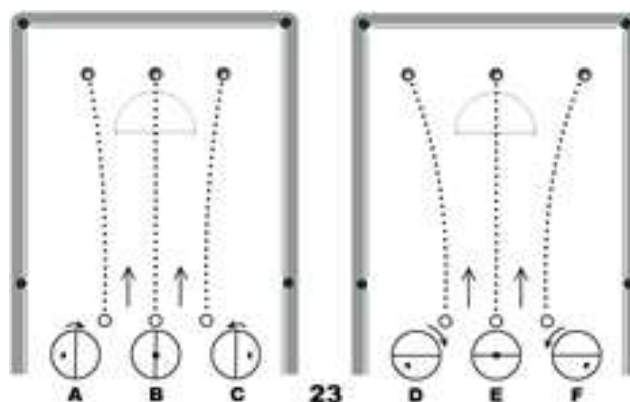
O toque da sola do taco na tacadeira demanda precisão. Variações de milímetros provocam na trajetória da bola branca alterações que devem ser previamente equacionadas.



Considere a bola tacadeira dividida por uma cruz, que a dota de quatro seções, duas superiores (F.20A) e duas inferiores (F.20B). Considere também, como pontos básicos de contato da sola do taco, o central e os numerados da figura 21, bem como as variantes da figura 22. As regiões escuras indicam a área de toque da sola na superfície da bola. O toque praticado no ponto central provoca o rolamento natural e retilíneo da tacadeira. Toques em pontos excêntricos provocam giros distintos da bola e, no atrito com o pano, alteram sua trajetória, sobretudo após rebate em tabelas. Quanto mais excêntrico o toque em

relação ao ponto central da bola, mais intenso o seu giro e mais alterado o resultado.

Nos seguintes exemplos, levam-se em conta a seção em que a bola é impulsionada pelo taco e o atrito de seu deslocamento no pano:



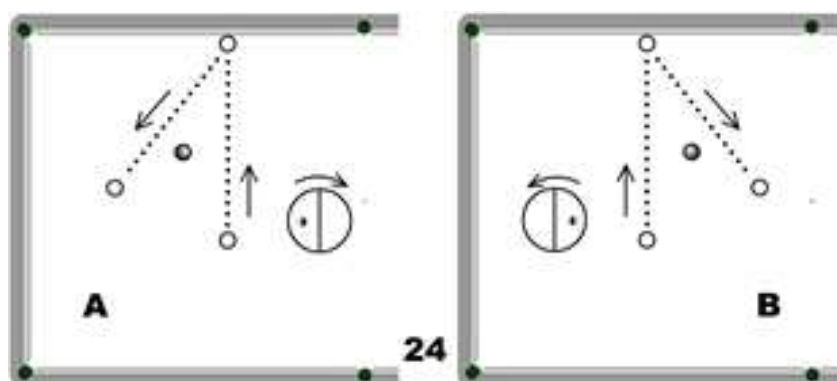
1. Toque no centro da tacadeira (B e E) resulta em rolamento natural e retilíneo. Toque na lateral central esquerda (A) provoca giro da bola em torno de seu eixo vertical, com o atrito forçando pequeno desvio à esquerda. Toque na lateral central direita (C) inverte o resultado.

2. Toque na lateral inferior esquerda (D) ocasiona giro em torno do eixo transversal da bola, ampliando o atrito no pano e forçando desvio mais significativo à esquerda. Toque na lateral inferior direita (F) inverte o resultado.

A intensidade do desvio não é acentuada e sempre está subordinada à maior ou menor excentricidade do toque, à sua precisão e à qualidade do pano. Sublinhe-se que a precisão exige mais perícia do que força.

4. Efeitos

Os efeitos são giros provocados por diferentes pontos de toque na tacadeira. São quase imperceptíveis, mas exercem capital influência na trajetória da tacadeira e em seu rebate na tabela. Exemplos:

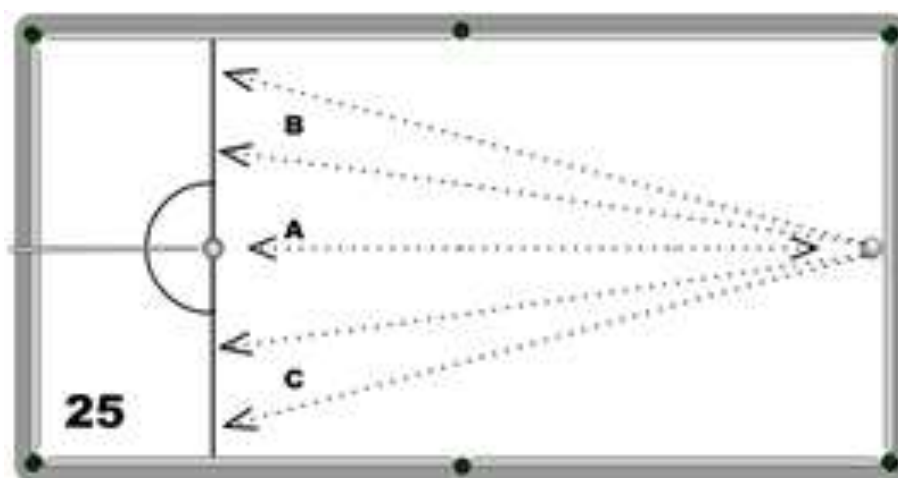


1. Toque na lateral central esquerda (A) determina giro no sentido horário. Ao rebater na tabela, a tacadeira direciona-se para a esquerda, da perspectiva do jogador.

2. Toque em ponto oposto (B) inverte o resultado. Em regra, esses efeitos são empregados quando o jogador se encontra em situação de sinuca.

5. Treinamento Inicial

“Jogar com efeito” exerce certo fascínio sobre o iniciante, que bate fora do centro da tacadeira sem conhecimento do resultado. É uma das causas, senão a maior, da má qualidade técnica. Para o emprego dos efeitos, é preciso, antes, saber bater no ponto central da bola, e depois treinar disciplinada e intensamente as variações, conforme segue:



Primeiro exercício

Coloque a tacadeira na marca da bola 4 (F.25A). Com um toque em seu ponto central, impulse a bola até a tabela superior, no curso da Linha Longitudinal, isto é, passando pelas marcas das bolas 5, 6 e 7. A bola deve retomar à marca de onde partiu. Se pender para um dos lados, você tocou num ponto excêntrico e não no centro.

Segundo exercício

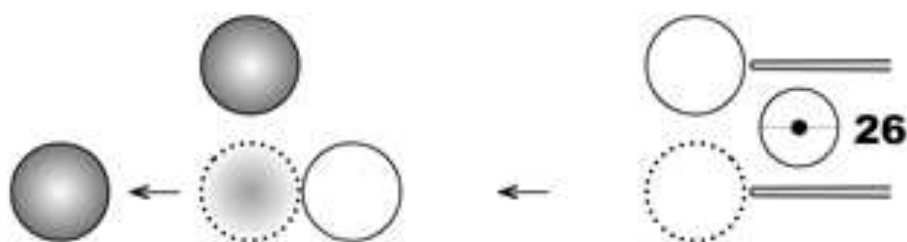
Treinar a força da tacada, ou seja, conseguir que a tacadeira, rebatendo na tabela superior, pare em lugares previamente escolhidos: primeiro, junto à tabela oposta, depois no ponto da 4, de onde partiu, e em seguida nas marcas das bolas 5, 6 e 7.

Terceiro exercício

Impulsionar a tacadeira em linha reta, mas com toques centrais laterais à esquerda e à direita da bola, isto é, com efeito, visando sua mudança de trajetória no retorno (B e C).

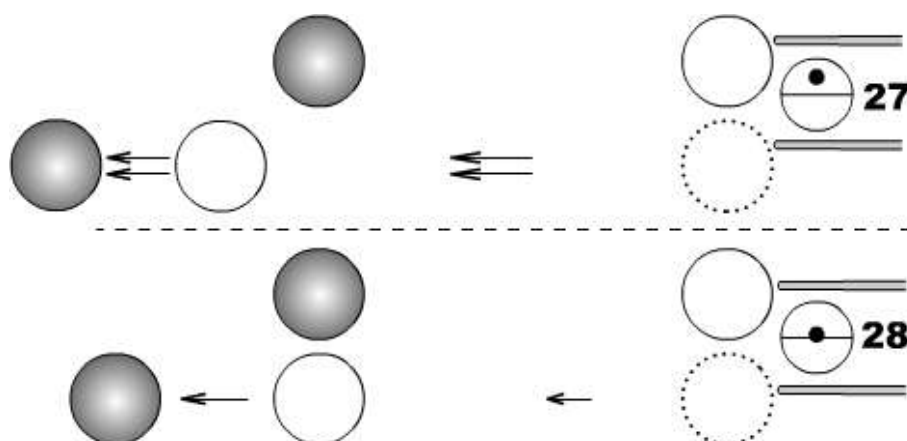
A alternância dos exercícios proporciona rápido progresso.

6. Parada, seguida e puxada



Parada

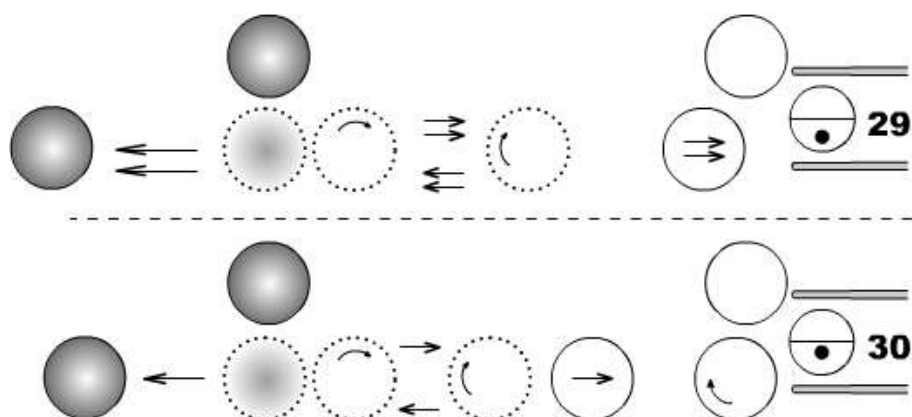
Visando uma dada bola com toque no ponto central da tacadeira (F.26 superior) - de intensidade média ou acentuada, dependendo da distância entre as duas -, a colisão impulsiona a bola visada e imobiliza a tacadeira (figura superior). Os ingleses chamam esta tacada de amorti. Segundo Pulman, “é a única tacada do snooker em que se não acompanha a bola com o taco”.¹



Seguida

Visando uma dada bola com toque acima do centro da tacadeira (F.27), esta impulsiona a bola visada e também avança. Se o toque ocorrer pouco acima do centro da tacadeira (F.28), após o choque ela avança escassos centímetros, podendo ocupar o lugar da outra ou indo um tanto além. É a dita “parada planejada”:

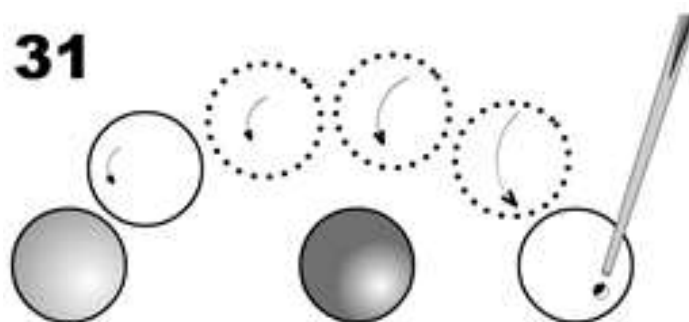
¹ PULMAN, op. cit. cap. 8.



Puxada

Visando uma dada bola com um toque abaixo do centro da tacadeira (F.29), esta alcança a bola visada em avanço forçado, isto é, resistindo à propulsão para a frente, uma vez que sua rotação é contrária ao natural. A tacadeira impulsiona a outra e retrocede. Toques em diferentes pontos abaixo do centro (F.30) determinam diferentes intensidades de retorno, permitindo seu controle. Ensina Pulman que, na puxada, é importante “acompanhar a bola com o taco”.²

O massé

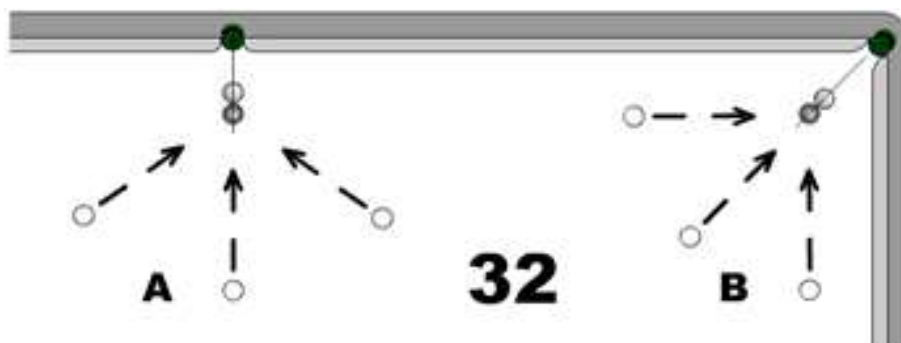


A imagem expõe uma sinuca plena, vista de cima. Com um obstáculo à frente da tacadeira, o jogador pretende alcançar a bola visada sem usar a tabela. Com o taco inclinado em ângulo de 45° ou mais, aplica forte toque em ponto lateral da tacadeira (F.31), provocando avanço da bola com intenso giro em torno de seu eixo transversal. Pelo atrito com o pano, a tacadeira contorna o obstáculo. É uma jogada de condução, vedada pela regra, mas a tradição derivada do bilhar a impôs como exceção.

² PULMAN, John. Op. cit. cap. 8.

8. O treinamento para encaçapar

Com bastante prática nos treinamentos anteriores, poderemos iniciar as tacadas que oferecem orientação de direção e ponto de toque na bola visada, para levá-la à caçapa.



Primeira etapa

1. Coloque uma bola - a 5, por exemplo - a uma distância de até 30cm de qualquer caçapa, considerando-a a bola visada (F.32, A e B).
2. Colada nela, outra bola, que será a “auxiliar”, em perfeito alinhamento com a caçapa.
3. Posicione a tacadeira em distância e ângulo à sua escolha.
4. Impulsione a tacadeira contra a bola auxiliar, cuidando para que o choque seja frontal.

Você vai observar, decerto, que a bola 5 sempre será encaçapada, mas a observação capital que lhe cabe fazer é a do ponto em que a tacadeira bateria na 5 se a auxiliar não estivesse ali: é o ponto certo da tacada para encaçapar diretamente a bola visada. A repetição do exercício, em outros ângulos, posições e caçapas, sempre favorece o aperfeiçoamento.

Segunda etapa

Repita o exercício sem a bola auxiliar, mas como se ela estivesse ali. Se não conseguir encaçapar a bola 5, volte a praticar a Primeira Etapa e logo a Segunda, até descobrir onde está a falha.

Terceira etapa

1. Com duas bolas posicionadas, a tacadeira e a visada (de preferência, marque as posições), trate de encaçapar a segunda, usando como ponto de toque o centro da primeira.
2. Recoloque as bolas no mesmo lugar, mas, ao invés de bater no ponto central da tacadeira, provoque um efeito.
3. Observe e compare as diferenças de trajetória das bolas, em decorrência do efeito que usou.
4. Familiarizado com a variação de resultado entre a tacada normal e a com efeito, compense a diferença ocorrida alterando o ponto de toque na bola visada, até conseguir encaçapá-la. No mesmo exercício, diversifique efeitos, ângulos e distâncias. Observação necessária: nos jogos, contudo, priorize o toque no centro da tacadeira, mesmo porque, segundo consta, ele é responsável por 85% das bolas encaçapadas, e use à vontade seguidas, paradas e puxadas. Efeitos só devem ser empregados em casos especiais, objetivando, sobretudo, a melhor colocação da tacadeira.

Não pense, contudo, que estas e outras noções são bastantes. Você só conseguirá aprimorar seu jogo com intenso treinamento e disciplina. De resto, ensinam os mestres que o aprendizado não termina nunca.

Estas orientações estão contidas no livro “Snooker: tudo sobre a sinuca”, edições de 2005 e 2007 da L&PM, de Sergio Faraco e Paulo Dirceu Dias.