

A pool játék

SZABÁLYAI



I. A Pool biliárd általános szabályai

1. Asztalok, golyók, felszerelések

A BCA (Billiard Congress of America) által előírt szabványoknak meg kell felelniük.

A játék megkezdése előtt az asztalt a következő jelekkel kell ellátni:

- homlokpont,
- homlokvonala,
- középpont,
- tőpont,
- háromszög és
- hosszvonal.

2. A golyók felrakása

A golyók felrakásához a háromszöget kell használnunk. Az első golyót a tőpontra kell tenni, és a többi golyót az asztal hossz tengelyével párhuzamosan, középre kell felrakni úgy, hogy minden golyó érintse a mellette álló golyókat. 9-es játéknál rombusz is alkalmazható a golyók felállításához.

3. A fehér golyó meglökése

A fehér golyót csak a dákó végén lévő bőrrel érinthetjük meg, ekkor minősül a lökés szabályosnak. Bármilyen más érintés hibának minősül.

4. A kezdés eldöntése

A két játékosnak úgynevezett tempólökést kell elvégeznie. Egyforma méretű és súlyú fehér golyókat használjunk, ha ez nem lehetséges, akkor csak egyszínű golyók alkalmazhatók. Mindkét játékos a homlokvonala mögé helyezi a golyót az asztal jobb, illetve bal oldalán. Ezután lehetőleg egyidőben a tőfalra lökik a golyót úgy, hogy az onnan visszajöjjön a homlokfalhoz. Akinek a golyója közelebb áll meg a homlokfal éléhez, az dönt, hogy kezd vagy átadja a kezdés jogát. A tempólökés azonnali elvesztését vonja maga után, ha:

- - a játékos átlöki a golyót az ellenfél tőfelére
- - a golyó nem ér hozzá a tőfalhoz,
- - a golyó beleesik valamelyik lyukba,
- - a golyó felugrik az asztalon,
- - a golyó hozzáér a hosszú falhoz, vagy
- - a golyó úgy áll meg a lyukban, hogy elhagyta a homlokfal élét.

Ha mindkét játékos hibázik, vagy a játékvezető nem tudja eldönteni, hogy ki nyerte a tempólökést, akkor a golyókat vissza kell rakni, és új tempólökést kell elvégezni. Hivatalos versenyeknél nincs pénzfeldobás.

5. Fehér golyó kezdéskor

A kezdő játékos a fehér golyót a homlokvonala mögött bárhol elhelyezheti. A játék akkor kezdődik el, ha a játékos a dákó végén lévő bőrrel meglöki a golyót, és az átmege a homlokvonalon.

6. Fehér golyó a kézben a homlokvonala mögött

A kezdéskor leesett fehér golyót úgy kell elhelyezni a következő játékosnak, hogy az nem lehet a homlokvonala előtt, illetve rajta, mert ha ellöki a golyót, akkor ez hibának minősül. Lökéskor a fehér golyónak át kell haladnia a homlokvonalon, és csak ezután találhat el golyót. Kivételt képez a 9-es játék.

7. A belökött golyó

Akkor tekintünk egy golyót belököttnek, ha az szabályos lökéssel került lyukba. A lyukból a játéktérre visszapattanó golyó nem belökött golyó.

8. A golyó helyzete

A golyó helyzetét az a pont határozza meg, ahol érinti az asztalt.

9. A láb

Lökéskor legalább az egyik lábnak a földön kell lennie, ellenkező esetben hiba történt. A lábméretnek megfelelő cipőben lehet csak játszani.

10. Lökés, ha a golyók mozognak

Ha a golyók nem állnak meg, és a játékos lök, az hibának minősül. A forgó, pörgő golyó is mozgó golyónak minősül.

11. Általános szabály minden hibánál

Ha a játékos hibát követ el, akkor:

- - elveszti a lökés jogát,
- - a hibával belökött golyónak nincs pontértéke,
- - a golyót vissza kell helyezni, ha a játék szabálya ezt írja elő.

12. A szabályos lökés

A lökő játékosnak a szabályban előírt golyót el kell találnia, annak be kell esnie a lyukba, de ha nem, akkor a fehér golyónak vagy az eltalált golyónak vagy a lökéskor megmozdult bármelyik golyónak hozzá kell érnie valamelyik falhoz. Ellenkező esetben a lökés hibás. (Az együttes találat hibának minősül.)

13. A golyók elmozdítása

A játék során, ha a játékos elmozdít egy golyót a testével, ruhájával, a krétával vagy a gereblyével, az hibának minősül. Az elmozdult golyók maradnak az új helyükön, és az ellenfél kézből játszik.

14. Kettős érintés és tolás

Ha a dákón lévő bőrrel kétszer vagy hosszán érünk a fehér golyóhoz, akkor ez hibának tekintendő. Ha a meglökni kívánt golyó hozzáér a fehér golyóhoz, a célgolyó irányába nem lökhetünk. Lökéskor a golyónak mozdulnia kell.

15. Szabálytalan ugratás

Ha a fehér golyót a közepe alatt lökjük meg, és így átugratjuk azt a golyót, amelyik akadályoz bennünket a célzásban, e cselekedet hibának minősül.

16. Ugratás

Csak olyan játékoknál lehetséges, ahol a szabály engedélyezi. Csak megemelt dákóval lehet szabályos ugratást lökni.

17. Asztalról kilökött golyók

Akkor tekintünk egy golyót kilököttnek, ha a lökés után a golyó nincs a játéktéren, vagy valamelyik lyukban. Az asztalról kilökött golyót a tőpontra kell visszaállítani (kivételesen a 9-es játék, ahol csak a 9-es golyót kell visszarakni).

18. A hibák meghatározása

A hiba fogalmát a következő tényállások merítik ki:

- a) A fehér (dákóval meglökött) golyó nem talál színes golyót (mindhárom játéknem), vagy pedig elsőnek nem a célgolyót találja (8-as, illetve 9-es játék). Ha valaki egy másik golyóhoz ragadó fehér golyót vele ellentétes irányba lök el, ez nem tekinthető úgy, mintha a szóban forgó golyót eltalálta volna.
- b) A fehér golyó ugyan elsőnek a célgolyót találja (mindegyik játéknem), de aztán egyik golyó sem ér a falat, és nem is kerül lyukba színes golyó.
- c) A fehér golyó lyukba esik.
- d) A fehér golyó elhagyja a játéktéret, és ott áll meg.

- e. e) Valamelyik célgolyó elhagyja a játékmezőt, és ott áll meg (kivétel a 14/1-es játék).
- f. f) A játékos lökés előtt, alatt vagy után dákóval, ruházatával vagy valamely testrészével hozzáér valamelyik golyóhoz (pl. ráejti a krétát a golyóra stb.).
- g. g) A játékos úgy játszik rá egy falhoz ragadó golyóra, hogy ezt követően a golyó nem érint egy másik falat, vagy valamelyik golyó nem kerül a lyukba, illetve a fehér golyó nem ér falat.
- h. h) Lökés közben a játékosoknak legalább egyik lába nem ér a padlóhoz.
- i. i) A játékos tovább lök, mielőtt mindegyik golyó megállna.
- j. j) Amennyiben a fehér golyó elsőnek egy falhoz ragadó golyót talál, ezt követően az alábbi feltételek egyikét teljesíteni kell:
 - - valamelyik golyónak lyukba kell esnie,
 - - a fehér golyónak falat kell érnie,
 - - a ragadó golyónak egy másik falat is kell érnie (tehát nem csupán le kell pattannia arról a falról, amelyhez hozzáragad);
 - - egy másik célgolyónak falat kell érnie, mégpedig olyan falat, amelyhez még nem ért hozzá.
 Amennyiben a versenyző e feltételek egyikét sem teljesíti, hibát követ el.
- k. k) A játékos túlságosan mélyen löki meg a golyót, és szándékos ún. gikszerrel tesz kísérletet valamelyik golyó átugratására. Ugratásnál a gikszer mindig hibának minősül. Szabályértelmezés: már maga az ilyesfajta kísérlet is hibának minősül, függetlenül attól, hogy sikerül-e a szándékos gikszerrel az átugratás. Ilyen esetben az a meghatározó, hogy valóban állt-e az adott helyen olyan golyó, amelyre az átugratás "kellett" volna ugratni. Ha tehát nem volt útban golyó, nem lehet szó az e szabály értelmében vett ugratásról. Hibának számít viszont az is, ha ilyen lökés következtében a játékos szándéka ellenére a fehér golyó átugrik egy másik golyót.
- l. l) Amennyiben a fehér golyó valamelyik célgolyóhoz ragad, e golyó normál lökessel is megjátszható, és ha megmozdul, úgy kell tekinteni, hogy a fehér eltalálta. Közben ügyelni kell arra, hogy harmadik golyóhoz ne érjen hozzá a dákó vagy a fehér golyó, illetve a célgolyó, és ily módon az ne mozduljon b
- m. m) Amennyiben a fehér golyó nem ragad hozzá valamelyik célgolyóhoz, hibának számít, ha a dákó kétszer találkozik a fehér golyóval, vagy még hozzáér, amikor az már éri a célgolyót. Szabályértelmezés: mindig hibának számít, ha a dákó kétszer érinti a fehér golyót.
- n. n) A játékosnak golyó a kézben pozíciója van és a homlokmezőből kell löknie; a játékvezető felhívja a figyelmét arra, hogy a fehér golyó nem a homlokmezőben áll, de a játékos tovább játszik.

19. Háromhiba büntetés

Ha valamelyik játékos hibát követ el, ezt regisztrálni kell (kivétel: kezdőlökés a 14/1-es játékban). Amennyiben a következő lökése korrekt lesz, azaz golyót lök valamelyik lyukba vagy valamelyik falra, e hiba semmisnek tekintendő. Ha viszont következő lökésével ismét hibát követ el, már két hibapont lesz a rovásán, de e két hibát is semmissé teheti, ha következő lökése korrekt lesz. Amennyiben azonban egymás után három hibát követ el, az úgynevezett háromhiba-büntetést kapja:

- a. a) A 14/1-es játékban 18 pontot kell tole levonni. Ellenfele megkövetelheti, hogy újból állítsák fel a golyókat, és a hibát elkövető játékos ismét kezdőlökést végezzen.
- b. b) A 9-es játékban játékvesztesnek kell nyilvánítani.
- c. c) A 8-asban nincs játékvesztés.

Szabályértelmezés: nem tekinthető tehát hibának, ha a fehér golyó a karambol után falat ér, vagy ha

ezután a megjátszott golyó egy másik falat, illetve valamelyik golyó bármelyik falat éri. Azt a játékost, akinek már két hibája (vagy hibakombinációja és/vagy a fent említett lökés-kombinációja) lett regisztrálva vagy a játékvezetőnek vagy ellenfelének figyelmeztetnie kell e körülményre, egyébként nem szabad alkalmazni a háromhiba-büntetést, és csak két hibája lesz továbbra is.

20. Szándékos hibák és sportszerűtlen magatartás

Minden hiba szándékosan is elkövethető. Ha valamelyik játékos nyilvánvalóan szándékosan követ el hibát azért, hogy valamely golyó helyzetét megváltoztassa, e cselekmény sportszerűtlen magatartásnak minősül. Szabályértelmezés: háromféle hibát különböztetünk meg.

Ezek:

- a. a) nem szándékos hiba, amely kihagyás, figyelmetlenség vagy nem tökéletes kivétel következménye;
- b. b) korrekt szándékos (taktikai) hiba, amikor is a játékos korrekt módon löki meg a dákóval a fehér golyót;
- c. c) sportszerűtlen magatartásnak minősülő minden egyéb hiba.

21. Hiba utáni eljárás

Hiba után az alábbiak szerint kell eljárni:

- a. a) a lökés jogát az ellenfél kapja meg;
- b. b) a hiba folytán lyukba került golyókat vissza kell állítani a tőpontra, illetve a hosszvonalra, ha a játék szabálya előírja;
- c. c) az ellenfél a fehérgolyó kézben lehetőséggel élhet (kivétel a 14/1-es játék: ha a fehér golyó lyukba került vagy elhagyta a játékmezőt, akkor a játékos csak a homlokmezőből játszhat előre).

22. Biztonsági játék

22.1. Általános alapelvek

A biztonsági lökések megengedettek. Miután a fehér golyó érintett egy célgolyót, a célgolyónak vagy egy másik golyónak, illetve a fehér golyónak érintenie kell valamelyik falat, vagy pedig valamelyik golyónak lyukba kell esnie. Ha a játékosnak ez nem sikerül, hibát követ el, és ellenfele következik lökésre.

Szabályértelmezés: biztonsági lökések után mindig az ellenfél következik játékra. Csak a 14/1-es játékban kell visszatenni a biztonsági lökésnél belökött golyót. A biztonsági lökéseket be kell mondani (kivétel a 9-es játék). Ha a játékos ezt nem közli a játékvezetővel (ha nincs, akkor az ellenfelével), akkor - amennyiben be nem mondott biztonsági lökés-kor belökte saját golyóját a lyukba - tovább kell löknie.

23. Meghatározások

23.1. A golyók visszaállítása

Minden olyan golyót, amely hiba vagy biztonsági játék következtében kerül lyukba, vissza kell helyezni, ha a szabály előírja. Ha egynél több célgolyót kell visszaállítani, a golyókat a tőponthoz lehető legközelebb, a hosszvonalra kell állítani. A visszahelyezett golyóknak érinteniük kell egymást, és lehetőleg úgy kell felrakni azokat az asztalra, hogy az ott levő golyókhoz a lehető legközelebb álljanak és ne ragadjanak, de ha hozzáérnek valamelyik asztalon levő golyóhoz, az is elfogadott. Abban az esetben, ha az egész hosszvonal foglalt, a golyót a hosszvonal tőpont előtti, meghosszabbított részére kell állítani. Minden golyót a játékvezető állít fel, de a lökésre következő játékos kérheti, hogy a játékvezető újból állítsa fel őket. A golyókat számsorrendben kell felrakni. Ez azt jelenti, hogy a tőponthoz legközelebb a kisebb számú golyót, majd mögé a többit, emelkedő számsorrendben. A 8-as játékban a hibával eltett vagy biztonsági lökés után belökött 8-as golyó játékvesztéssel jár. 9-es játékban a hibával eltett 9-es golyó nem jár a játék elvesztésével, a 9-es golyót vissza kell helyezni a tőpontra, és a következő játékos kézből játszhat. Szabályértelmezés: a játékvezetőre tartozik, hogy eldöntse, fel kell-e újból állítani azokat a golyókat, amelyeket a biztonsági lökés után a szabály értelmében már felállított, de a következő játékosnak valami miatt nem tetszik.

23.2. A golyók kiugrása

- a. a) Hiba, lökésjog elvesztése

Ha a fehér golyó a játékmezőn kívül áll meg, hibának számít. Ha valamelyik célgolyó áll meg a játékmezőn kívül, az is hibának minősül (kivétel a 14/1-es játék). Mindkét esetben az ellenfél

- következik lökésre, és golyó a kézben pozíciója lesz. A célgolyókat vissza kell állítani a tőpontra (kivétel: az ellenfél golyója a 8-as játékban), és csak a 9-es golyót kell visszatenni a 9-es játékban.
- b. b) Az asztalra visszaugró golyók
Ha a fehér golyó elhagyja a játékmezőt, de aztán magától visszatér, e körülmény nem számít hibának (De pl. ha az asztalon felejtett krétáról jön vissza, az már hiba.)
- c. c) Világítótestek az asztal felett
Az asztal felett levő világítótestek az asztal részét képezik. Ha egy golyó felugrik és hozzáér a világítótesthez, de ezután visszaesik a játékmezőbe, ez az esemény nem számít hibának.
- d. d) A lyukból visszaugró golyó
Amennyiben a fehér vagy valamelyik színes golyó lyukba esik, majd magától visszatér a játékmezőre, nem tekinthető lyukba küldött golyónak. Ott kell hagyni, ahol megállt.
- e. e) Külső behatás
Ha egy vagy több golyó külső behatásra elmozdul, a játékvezetőnek meg kell kísérelnie a lehető legpontosabban visszatenni azokat az eredeti állásba. Ha egy lyukhoz közel álló golyó külső behatásra belesik a szóban forgó lyukba, a játékvezetőnek e golyót lehetőleg pontosan vissza kell helyeznie eredeti helyzetébe. Ezek után az éppen soron levő játékos tovább lökhet.

23.3. Inkorrekt asztaljelölések

A játékosnak tilos krétával vagy egyéb eszközzel jeleket rajzolni az oldalfalra vagy a játékmező posztójára, hogy ezek révén például jobban fel tudja mérni a szögeket. Az ilyen cselekmény sportszerűtlen magatartásnak és hibának minősül - az ellenfél golyó a kézben állásból játszhat.

23.4. A távolság felbecsülése

A játékosnak nem szabad sem golyóval, sem a háromszöggel, sem egyéb segédeszközzel felmérni, hogy fehér vagy valamelyik színes golyó átfér-e egy résen vagy "kiskapun". Kizárólag a kézben tartott dáköval szabad ilyesfajta becsléseket végezni. Ettől eltérő eljárást sportszerűtlen magatartásnak kell minősíteni, hibának tekinteni, és az ellenfél golyó a kézben állásból játszhat.

24. Szabálymagyarázat

24.1. A játékvezető

A játékvezető döntése végérvényes és a játékmenetet illetően kötelező erejű. Csak akkor lehet döntésre kérni a magasabb kategóriájú játékvezetőt, ha valamilyen körülmény tekintetében a játékvezetőnek kételyei támadnak. A játékvezető kötelességei:

- - minden szabályt ismernie kell;
- - ügyelnie kell a versenyszabályok betartására, illetve betartatására;
- - fel kell állítania a golyókat;
- - szükség szerint tájékoztatnia kell a közönséget a bemondásokról, és meg kell kérdeznie a játékost, amennyiben a játékos megfedkezne erről. - *Ha a játékvezető téves bemondást közöl, a játékos felel azért, hogy még a lökés előtt helyesbítse a bemondást;*
- - *be kell jelentenie, ha a lökésben levő játékosnak már csak egyetlen golyóra van szüksége a győzelemhez (ez utóbbi csupán a 14/1-es játékra vonatkozik).*

24.2. Óvás

A játékos kifogást emelhet a játékvezető döntése ellen, de ezt a soron levő lökés megtörténte előtt kell megtennie. A soron levő lökés után már nem vehető figyelembe óvás. Minden óvást szóbelileg kell benyújtani a játékvezetőhöz, és felszólításra írásban a verseny vezetőjéhez.

24.3. Sportszerűtlen magatartás

a. a) Első eset

Ha a játékos szándékos hibát követ el (amely nem sorolható a taktikai vagy technikai hibák kategóriájába), az ilyen cselekményt sportszerűtlen magatartásnak kell minősíteni. Következmény: a 8-as és a 9-es játékban a játékost játékesztésnek kell minősíteni, illetve a 14/1-es játékban 15 mínusz ponttal kell büntetni, és a golyókat vissza kell tenni kezdőállásba, amennyiben az ellenfél nem kívánja az így maradt állásból folytatni a játékot.

b. b) Második eset

Ha a verseny során valamelyik játékos cselekményét másodízben minősítik sportszerűtlen magatartásnak, ez azzal jár, hogy azonnal ki kell zárni a további versenyzésből. Ezt közölni kell a szövetséggel, a fegyelmi bizottság a szabálytalanság mértékétől függően pénzbüntetést vagy eltiltást alkalmazhat.

24.4. A szabályok módosítása

Jelen szabályokat a Poolbiliárd Világszövetség alkotta meg, és csakis e szervezet módosíthatja őket.

II. A 8-as játék szabályai

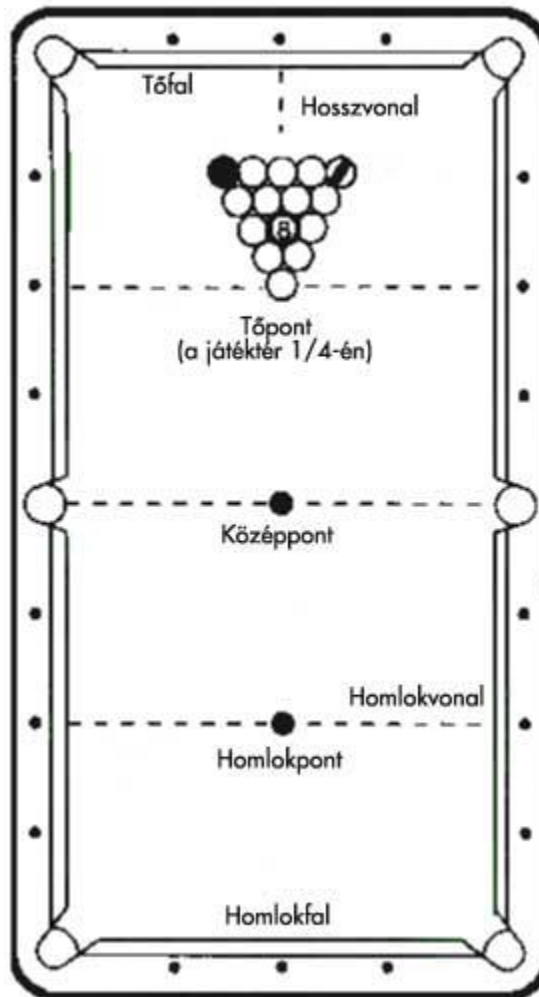
1. Általános alapelvek

A 8-as játékot egy fehér (dákóval meglökött) és 15 színes golyóval kell játszani. A színes golyókat két csoportra osztjuk: az egyik csoportot 1-7-ig teljesen színes, a másikat pedig felerészben színes, csíkos golyók alkotják. A golyókat háromszög alakban kell felállítani, mégpedig úgy, hogy az elülső golyó a tőponton álljon. A kezdőjátékost tempólökéssel kell kijelölni, utána pedig aki az első játékot nyeri, az elvégezheti a második játék kezdőlöketését, és így tovább. (Bár ezt a verseny kiírása is szabályozhatja.) Ha egy meccs több szettből áll (1 szett = 5 nyert játék, de a verseny kiírója határozza meg a játékok számát), akkor a szetteket a játékosok felváltva kezdik, valamint a döntő szett kezdésekor ismét tempólökéssel kell eldönteni a kezdés jogát.

2. A játék megkezdése

2.1 A golyók felállítása

A 8-as golyót a háromszög közepébe kell állítani. Az összes többi golyót tetszés szerint lehet köréje állítani, de nem oly módon, hogy a háromszög egyik oldalára kizárólag egy csoportba tartozó golyók kerüljenek. Emellett a háromszög alapvonalon levő két csúcsába különböző csoportokba tartozó golyókat kell állítani.



2.2 Kezdőlökés

A játékot kezdő versenyzőnek a fehér golyót a homlokmezőbe kell állítania (a felállítás helye a homlokmező bármely pontja lehet). A kezdőlökéssel legalább négy célgolyót falra, vagy legalább 1 célgolyót lyukba kell lökni. Ha ez nem sikerül, vagy a játékos valami egyéb hibát követ el, ellenfelét a következő jogok egyike illeti meg:

- a. a) a kialakult állásból folytathatja a játékot;
- b. b) a golyókat visszatetheti kezdőállásba, és eldöntheti, hogy ki végezze el a kezdőlökést.

Amennyiben a 8-as golyó a kezdőlökéssel lyukba kerül, de emellett a versenyző nem követett el más hibát, akkor az alábbi lehetőségek közül választhat:

- a. a) újra felállíttatja a golyókat a játékvezetővel és megismételheti a kezdést, vagy
- b. b) a 8-as golyót visszatetheti a tőpontra és ebből az állásból folytatja a játékot.

Ha viszont a kezdőlökéssel a 8-as golyó a lyukba kerül, és ugyanakkor a játékos más hibát is elkövet, ellenfele döntheti el, hogy:

- a. a) kérjen állítást a játékvezetőtől, vagy
- b. b) a 8-as golyót a tőpontra helyeztesse vissza, és folytassa a lökést a homlokmezőből.

3. A játék

3.1 Golyócsoport-választás

Amennyiben korrekt kezdőlökés után egyetlen célgolyó sem esik lyukba, az ellenfél bármely golyót megjátszhatja. Közvetlenül a kezdés után az asztal mindig nyitott. Ez azt jelenti, hogy függetlenül attól, hogy milyen golyók estek be a kezdő lökéskor, a játékos bármelyik golyóra lökhet, de be kell mondania, hogy melyik golyót hova löki. Amikor az asztal nyitott, a 8-as golyót is meg lehet lökni, és vele belökni egy másik golyót, de ez nem számít csoportválasztásnak, és hibának sem minősül, de a lökés joga az ellenfélre illel meg. Ha viszont a kezdőjátékosnak sikerül egy vagy több golyót is lyukba küldenie, tetszés szerint választhat csoportot, azonban a következő lökésnél be kell mondania mind a célgolyót, mind a lyukat. Mindazonáltal csak a korrekt módon bementett és lyukba lökött golyó határozza meg a golyócsoporthat. Szabályértelmezés: mindaddig, amíg nem sikerül korrekt módon egyetlen golyót sem lyukba küldeni, nincs semmiféle bementési kötelezettség. Amennyiben a kezdőlökéssel golyók kerülnek lyukba, ezzel még nincs meghatározva a golyócsoporthat, de a játékban levő versenyzőnek be kell mondania a következő lökést. Ha teljesíti a bementést, ezzel már meg is van határozva a golyócsoporthat; ha viszont nem teljesíti, nincs döntés. A játék hátralevő részét tekintve, csak attól számítva lesz érvényben golyócsoporthat, ha már sikerül korrekt módon bementett golyót lyukba lökni.

3.2 Folytatás

Az adott játékos addig folytathatja a lökést, amíg a megfelelő csoportba tartozó golyókat sikerül lyukba küldenie. Ez akkor is érvényes, ha a sajátjaival együtt idegen (az ellenfél golyócsoporthatjába tartozó) golyókat is lyukba küld. A lyukba küldött idegen golyókat nem kell visszahelyezni. A karambol és a kombináció nem tilos, és mint ilyeneket nem kell bementani, amennyiben a fehér golyó elsőnek nem saját golyót talál. Ha a versenyzőnek a megfelelő csoportba tartozó, bementett golyót nem sikerül a bementett lyukba küldenie, vagy valamilyen hibát követ el, ellenfele következik lökésre. Szabályértelmezés: ha a bementett golyó nem a bementett lyukba esik, ez kihagyásnak számít, és az ellenfél folytatja a játékot a kapott pozícióból.

3.3. Összefoglaló szabálymódosítások

- a. a) A hibával eltett golyók a lyukban maradnak.
- b. b) A verseny kiírója határozza meg a játékok kezdési rendjét. A lehetőségek:
 - - mindig a győztes kezd, vagy
 - - felváltva kezdenek, függetlenül az eredménytől.
- c. c) Biztonsági játéknál a lökő játékosnak érthetően be kell jelentenie, hogy a lökés biztonsági, mert ha játékvezető (vagy az ellenfele, ha nincs játékvezető) ezt nem hallja, akkor a játékosnak tovább kell löknie! (Lásd a Pocket-biliárd általános szabályainak 22. fejezete 1. pontjának szabályértelmezését.)
- d. d) Amikor egy hiba után a következő játékos golyó a kézben pozícióban van, akkor a fehér golyót állíthatja a kezével vagy a dákó bármelyik részével (beletartozik a dákóbor is). Állítás közben, ha a bőrrel állítunk, a golyó bármilyen elorehaladó mozgása hibának minősül.
- e. e) Ha az asztal nyitott, akkor a 8-as golyó is megjátszható.
- f. f) Csak az asztalról kilökött célgolyókat kell a tőpontra vagy a hosszvonalra állítani. Több kilökött golyó esetén figyelembe kell venni a golyók számozását (a tőponttól a tőfal felé növekszenek a számok). A golyókat úgy kell visszahelyezni, hogy azok lehetőleg az asztalon lévő golyókhoz, illetve egymáshoz is hozzáérjenek.
- g. g) Döntetlen a játék, ha már mindkét játékos háromszor lökött úgy egymás után, hogy a golyót sem eltalálni, sem belökni nem akarta. A játékvezető határozza meg, hogy a játékosok milyen szándékkal löknek. Ez csak akkor lehetséges, ha csak két célgolyó (egy csíkos és egy teli) és a 8-as golyó van az asztalon. Az újraállított játékot az kezdi, aki előzőleg is kezdett.
- h. h) Három egymás utáni hiba nem jelenti a játék elvesztését!

3.4. A játék megnyerése

A játékot az a versenyző nyeri, aki - miután saját golyócsoporthatjából már minden golyót lyukba küldött szabályos lökéssel a 8-as golyót is a bementett lyukba löki (lásd: 3.7.).

3.5. A játék elvesztése

A játékot az veszti el, aki:

- a. a) a 8-as, golyót idő előtt lyukba küldi (kivétel a kezdőlökés);

- b. b) a 8-as golyót kilöki az asztalról, és az ott (az asztalon kívül) áll meg (kivétel: kezdőlökés, de ez hibának számít)
- c. c) a 8-as golyót hiba folytán juttatja lyukba (kivétel: kezdőlökés)
- d. d) a 8-as golyót nem a bemondott lyukba löki;
- e. e) elteszi a 8-as golyót ugyanazzal a lökéssel, amivel az utolsó golyót.

3.6. Állásjavítás hiba után

Hiba után az ellenfél golyó a kézben pozícióból folytathatja a játékot. Eszerint a fehér golyót, az asztal bármely pontjára állíthatja és bármely irányba lökheti (kivétel: kezdőlökésnél elkövetett hiba után, lásd: 2.2.).

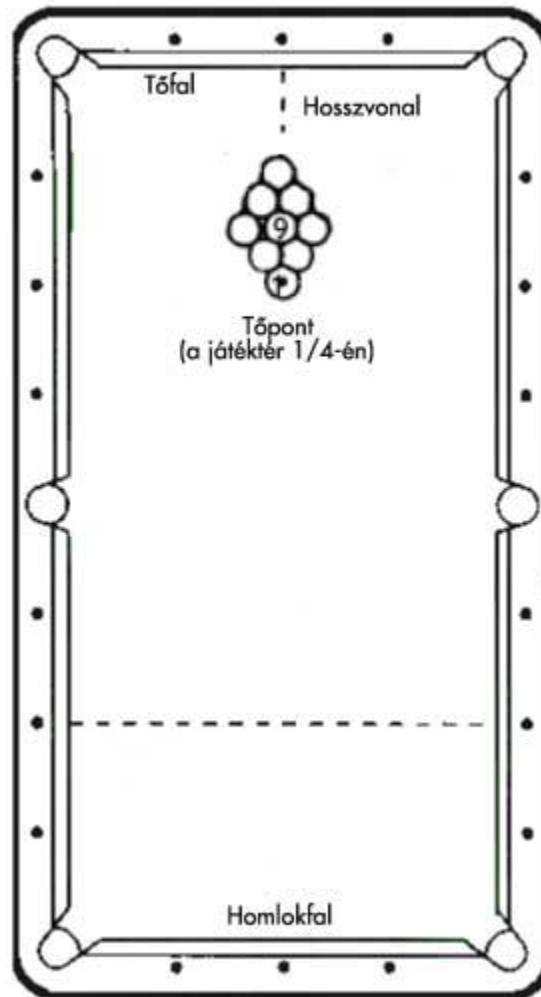
3.7. Bemondás

A lökés első kötelező bemondása után minden golyót és lyukat be kell mondani, kivéve azt az esetet, amikor a játékvezető számára nyilvánvaló, hogy melyik lyukba "kell" a golyónak esnie. A játékos maga felel a lökések (a golyó és a lyuk) bemondásáért. Ha elmulasztja a bemondást, a játékvezető eldöntheti, hogy megítéli-e a pontot (pontokat) a lyukba küldött golyóért, avagy kihagyásnak minősíti azt. Amennyiben kihagyásnak minősíti, az ellenfelet illeti meg a lökés joga. Abban az esetben, ha a 8-as golyó korrekt bemondás híján került lyukba, és a játékvezető nem fogadja el a be nem mondott lyukat, a versenyző elvesztette a játékot.

III. A 9-es játék szabályai

1. Általános alapelvek

A 9-es játékot egy fehér (dákóval meglökött) és 9 színes (esetleg 1-9-ig számozott) golyóval játsszák. A golyókat rombusz alakban kell felállítani, és pedig oly módon, hogy az elülső golyó a tőpontra kerüljön. Mindig a legkisebb számértékű golyót kell elsőként találni, azaz először az 1-est, majd a 2-est stb. Nem kell sem a golyót, sem a lyukat bemondani. Aki az első játékot nyeri, az kezdi a másodikat stb, bár a kiírástól függoen ez változhat.



2. A játék megkezdése

2.1. A golyók felállítása

Az 1-es golyót a topontra, a 9-es golyót a rombusz középebe kell állítani. Az összes többi golyó tetszés szerint helyezhető el.

2.2. Kezdőlökés

A kezdőjátékos a homlokmező bármely pontjára állíthatja a fehér golyót. A kezdőlökés akkor korrekt, ha a fehér az 1-es golyót elsőnek találja, és ha legalább 4 színes golyó falat ér, illetve legalább 1 golyó lyukba esik. Kezdőlökésnél nem szabad biztonsági lökést alkalmazni. Amennyiben a versenyző az asztalon levő golyók közül elsőnek a legkisebb számértékű golyót találja el a fehérrel, és bármelyik színes golyót szabályszerűen lyukba lök, tovább lökhet (és ilyenkor is az asztalon levő legkisebb számértékű golyót lehet elsőnek találnia). Ha nem sikerül az asztalon levő golyók közül a legkisebb számértékűt elsőnek találnia, legalább 4 golyót falra vagy egy színes golyót lyukba küldenie, illetve valami más hibát követ el, ez esetben a kezdőlökés hibásnak minősül. Ilyenkor a lökésre következő játékost az alábbi jogok egyike illeti meg:

- a. a) a fehér golyót az asztalon bárhova elhelyezheti, vagy
- b. b) az ellenfele által hagyott állásból folytathatja a játékot.

A hiba folytán lyukba került golyókat nem kell visszaállítani, kivéve a 9-es golyót. Ha a játékos a legkisebb számértékű golyót szabályszerűen elsőnek találja, és ezután lyukba küldi a 9-est, ezzel megnyerte a játékot. Szabályértelmezés: ha a játékos nyilvánvalóan olyan kezdőlökést ad le, amellyel nem szándékozik

szétverni a rombuszt, ezt az eljárást tiltott biztonsági lökésnek kell tekinteni és hibának kell minosítani.

2.3. Push-Out

Az a játékos, aki közvetlenül egy szabályosan elvégzett kezdőlökés után lök, úgynevezett Push-Outot játszhat. Push-Outnál a fehér golyó érinthet célgolyót, oldalfalat, a játékos lökhet golyót, ami a lyukban marad, illetve belökhetheti a 9-es golyót is, amit azonban a topontra illetve a hosszvonalra vissza kell tenni. Push-Outnál érvényét veszti a 18.1. és a 18.2. szabály, de a többi hibaszabály továbbra is érvényben marad. Amennyiben a Push-Out nem nyilvánvaló, a játékosnak be kell mondania, mert egyébként a lökés normál lökésnek számít. Szabályos Push-Out után a lökésre következő játékos átveheti a pozíciót, vagy visszaadhatja a lökés jogát annak a játékosnak, aki a Push-Outot megjátszotta. Mindaddig, amíg nem történik szabálysértés (kivétel: 18.1. és 18.2.), a Push-Out nem számít hibának. A szabályellenes Push-Out, a hiba milyenségétől függoen, golyó a kézben állást von maga után.

3. A játék

3.1. A játék folytatása

Mindaddig, amíg a játékosnak sikerül az asztalon levő golyók közül elsőnek a legkisebb számértékűt eltalálnia, és ugyanakkor azt, vagy másik színes golyót lyukba küldenie, tovább lökhet.

3.2. A játék megnyerése

Az nyeri a játékot, akinek sikerül a 9-es golyót szabályszerűen lyukba lökni.

3.3. Bemondás

A 9-es játékban semmilyen lökést (sem golyót, sem lyukat) nem kell bemondani.

3.4. A játék elvesztése

Azt a játékost, aki egymás után háromszor követ el háromhiba-büntetéssel járó vétséget, játékvesztessé kell nyilvánítani. Amikor a két hibával rendelkező játékos az asztalhoz áll, a játékvezetőnek figyelmeztetnie kell, hogy már 2 hibája van (ha nincs játékvezető, akkor az ellenfelének). A kezdéskor lyukba gurult fehér golyó a három egymás utáni hiba első hibájának számít.

3.5. Állásjavítás hiba után

Hiba után az ellenfélnek golyó a kézben pozíciója lesz, a fehér golyót az asztal bármely pontjára állíthatja és bármely irányban játszhat.

IV. Eszközök

A pool dákó:

- Átmérő a bőrnél: minimum nincs, maximum 14 mm
- Tömeg: minimum nincs, maximum 25 oz.
- Hosszúság: minimum 40", maximum nincs

- Standard átmérő a bőrnél: 13 mm.
- Standard tömeg: 19-22 oz. (1 oz. = 28,3 g)
- Standard hosszúság: 58"

A pool golyók Tökéletes gömbalakkal és az alábbi méretekkel kell hogy rendelkezzenek:

- Tömeg: 5 ½ - 6 oz.
- Átmérő: 2 ½" (~57,2 mm) (± 0,005" eltérés elfogadható.)
