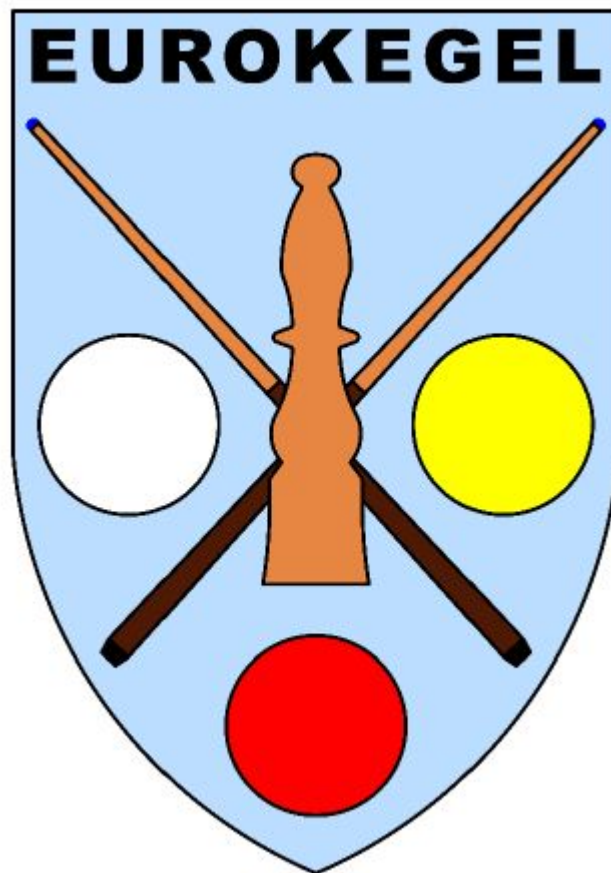


EuroKegel

– nemzetközi bábus biliárdjáték



Játékszabály és versenyszabályzat

2016. május 11.

Tartalomjegyzék

Ajánlás

I. Általános rendelkezések

II. Az EuroKegel játékszabálya

1. A játék kellékei
 - 1.1. Biliárdasztal, mandiner, posztó
 - 1.2. Golyók, bábuk
 - 1.3. A bábuk és a golyók felrakása kezdéshez
 - 1.4. Biliárddákó, segédeszközök
2. A játék célja, a szett, a szett vége
3. A játék
 - 3.1. A lökés, a golyók mozgásba hozásának, és a bábuborítás szabályai
 - 3.2. A játék kezdése
 - 3.3. Lökésváltás, lökés
 - 3.4. Karambol
 - 3.5. Golyók kiugrása
 - 3.6. Golyó kézben állás
 - 3.7. A bábuk borulása (eldőlése), megbillenése, eltolódása, visszaállítása
 - 3.7.1. Egy bábút eldőltnek kell tekinteni
 - 3.7.2. Egy bábút megbillentnek kell tekinteni
 - 3.7.3. Egy bábút eltolódottnak kell tekinteni
 - 3.7.4. Aktuális teendők
 - 3.8. Pontozás
4. Kezdőlökés eldöntése (tempólökés)

III. Az EuroKegel versenyszabályzata

1. Egyéni, páros és csapat versenyek
2. Szett és mérkőzés
3. Szett- és mérkőzéspontok, pontarány
4. Játékvezetés
5. A játékvezető egyéb teendői
6. Játékidő
7. Szünet játékközben
8. Feladás játékközben
9. Lábterület
10. A játékos önhibáján kívüli hibát okozó események
11. Asztal fűtés
12. Megvilágítás
13. Eredménykijelző
14. Ruházat
15. A nem lökő játékos helye
16. Tilos dolgok
17. A játékos viselkedése

IV. Záró rendelkezések

Mellékletek

Ajánlás

Jelen dokumentum célja megismertetni és elismertetni a nagy (magas) bábuval játszott biliárdjátékfajtát Európában és nemzetközileg is, illetve egy nemzetközi bajnokság beindítása ebben a játék nemben. Továbbá ehhez kapcsolódóan felhívni a figyelmet a számos nemzeti változatra melyek manapság is elterjedtek Németországban és környékén, Dániában és környékén, a Kárpát-medencében – benne főképpen Magyarország, illetve Csehország és Oroszország bizonyos területein.

Ennek eszköze a dán, német, magyar nemzeti szövetségek bábus biliárd szervezetei, szakágai (Magyarországon továbbá a Magyar Bábus Biliárd Egyesület) által közösen kifejlesztett **EuroKegel** biliárdjáték, melynek szabályát és versenyszabályzatát e dokumentum tartalmazza.

Ajánljuk e játékot minden biliárdkedvelő, biliárd iránt érdeklődő figyelmébe, már csak érdekes, speciális jellege és évszázadokra visszanyúló tradicionalitása, illetve viszonylag kis költség igénye miatt is, főképpen azonban azért mert már két egymással játszó kezdő is tudja élvezni, míg nagy lehetőséget nyújt a játék a professzionalitásra is.

Mottó:

A biliárdjátékban bábut már a legelső biliárdjátékokban is használnak. Az Európában kialakult számos biliárdjátékban a bábuk játsszák a főszerepet. A bábus biliárd játékok egyik markáns fajtája a nagy (magas) bábukkal játszott biliárdjáték - ezen játékoknak már az 1790-es években volt írott szabálya.

Ez kötelez minket!

I. Általános rendelkezések

- (1) A dokumentumot az említett három ország nemzeti szövetségei közös megegyezéssel fogadják el, illetve változtathatják meg. Az elfogadott változtatás után a korábbi változat érvényét veszíti.
- (2) Az alábbiakban felsorolt játék- és versenyszabályok az EuroKegel sportágra vonatkoznak – mind a felnőtt versenyekre, mindkét nemből, illetve a gyerek és az ifi versenyekre is. Ezen rendelkezéseket minden hivatalos EuroKegel versenyen be kell tartani.

II. Az EuroKegel játékszabálya

1. A játék kellékei

1.1. Biliárdasztal, mandiner, posztó:

- (1) Szabványos "kis karambolasztal", melynek játéktere (gumiperemek között mérve): 210 X 105 cm, tűrés: 5 mm. Az asztalnak biztonságosan kell állnia, olyan esetben is amikor a játékos nekitámaszkodik vagy ráfekszik.
- (2) A játékfelület szabványos biliárdposztóval behúzott (max. háromrészes) legalább 20 mm vastagságú pala (esetleg márvány) lap melynek síknak és vízszintesnek kell lenni, illetve azt kertezi az ugyancsak posztóval behúzott gumimandiner. A posztó, mellyel a mandiner és a játékterület gyűrődés mentesen és simán be van húzva, kitűnő állapotú, egységes minőségű és megengedett színű. A posztó és a lap között, illetve a posztóra ragasztva nem lehet semmi.
- (3) Az alkalmazott mandinergumi csak a karamboljátékban elfogadott típus, fajta lehet, melynek élmagassága 37 mm, tűrés: 1 mm. A gumimandiner teljes hosszában egy külső kerethez vannak erősítve, melyek szélessége legalább 12,5 cm, tűrés: 1 mm, és a felületük teljesen sima, színük egységes.
- (4) A kerten a karamboljátékban elfogadott gyémánpontok ajánlottak (a hosszabbik oldal nyolcadoló, illetve a rövidebbik oldal negyedelő pontjai). Reklám vagy bármilyen más szöveg, felfestés nem lehet a kerten.
- (5) A biliárdasztal kerete felső lapjának távolsága a lábakat támaztó padlótól 70 és 85 cm között kell legyen.

1.2. Golyók, bábuk:

- (1) A golyók készüljenek szabványos anyagból és gömbölyűségük ne legyen kifogásolható. Számuk 3 darab; színeik: 1. piros, 2. fehér vagy pöttyös fehér, 3. sárga vagy pöttyös sárga, vagy jelölt fehér; átmérőjük: 61,5 mm, egy garnitúrán belüli tűrés: 1mm; súlyuk: 205 és 220 g közötti, a legkönnyebb és a legnehezebb közötti különbség maximum: 2 g.
- (2) Az 5 darab bábú anyag fa, négy darab világos fa színezetű vagy fehér és egy sötétebb színű. Méretük a mellékletben van meghatározva.

1.3. A bábuk és a golyók felrakása kezdéshez:

- (1) Az asztal hossz tengelyén meg van jelölve 7 darab pont (igazándiból, 13 mm átmérőjű korongok), ebből egy éppen az asztal középpontja. A hossz tengely szélső pontjai éppen a negyedelő pontok, ez utóbbiak az **alappontok**.
- (2) Az alappontokon áthaladó a hosszabbik falakra (persze a hossz tengelyre is) merőleges egyeneseken (**alapvonalak**), mindkét alappont mindkét oldalán van egy-egy **kezdőpont** megjelölve. Az alappont és egy mellette lévő kezdőpont távolsága 135 mm (lásd az ábrákat).
- (3) Egy alapvonal és a hozzá közlebbi rövidfal által közrefogott játékteret – beleszámítva magát az alapvonalat is – nevezik **alapterületnek**.
- (4) Ezeket a helyeket kréta-ceruzával vagy tintával kell megjelölni olyan finoman (pontosan) amennyire csak lehet.
- (5) A középpontra és a (hossz tengelyen) mellette lévő 2-2 pontra kell állítani a bábukat (középre a sötétebb színűt). A bábuk széleinek távolsága 62 mm (eurokegel bábuk esetén a korongok középpontjainak távolsága: 75 mm). Pontosabban lásd a mellékletben.
- (6) A kezdő (avagy **kezdő állásból** lökő) játékos golyóját (az első szettnél ez a fehér) az alsó (a lökőhöz közlebb eső) alappont melletti valamelyik kezdőpontra, a másik játékos golyóját a felső alappontra, a piros golyót az alsó alappontra kell helyezni.

1.4. Biliárddákó, segédeszközök:

- (1) Egy elfogadott alakú biliárddákóval hozzuk mozgásba a golyókat. A biliárddákó egy vagy több darabból állhat. A dákó keskenyebb vége egy hengeres alakú bőrrel van ellátva (csak ezzel a bőrfelülettel érintheti meg szabályosan a golyót a játékos).
- (2) A játékos a mérkőzés alatt különböző lökéseihez használhat többféle dákót, spiccet is (persze egyszerre csak egyet). Dákó kollekcióját szabványos dákókból szabadon összeállíthatja.
- (3) Játékosnak jogában áll támasztó keze helyett a biliárdban elfogadott segédeszközt ("gereblyét") használnia.
- (4) A dákóbőrt szabványos krétával lehet tapadóbbá tenni.
- (5) A feltűnően szennyezett golyót meg kell tisztítani.

2. A játék célja, a szett, a szett vége

- (1) A játékot két játékos, vagy két páros játszhatja, a felek váltva löknek. Mindkét félnek saját lökő golyója van, a kezdő fél a fehérrel, a másik a sárgával (nem piros) lök. A felek mérkőzésük alatt nem váltanak lökő golyót. **Fontos:** Adott játékos szemszögéből nézve a saját golyója mindig a lökő golyó és az ellenfele golyója pedig a célgolyó.
- (2) Egy lökés akkor kezdődik, ha a dákó keskenyebb végén lévő bőr, a dákónak egy előre irányított lökő mozgása alkalmával megérinti a lökő golyót. Egy lökésnek akkor van vége, ha minden asztalon lévő golyó megállt (nem mozog) és minden bábu a helyére került.
- (3) A játékosok lökéseik révén pontokat lehet felírni: hibátlan [faultless] lökésért a lökő játékosnak; érvénytelen avagy hibás [invalid or faulty] lökés után az ellenfélnek – lökés alkalmával történetektől függően (lásd a pontozást). A lökések révén szerzett pontokat összeadják – ezek a játékpontok.
- (4) A játék addig folyik, amíg az egyik fél a másikat megelőzve eléri vagy túlhaladja az előre meghatározott határpontszámot a "szetthatár-t" [frame limit] (jelölje: FL; többnyire 100 pontot) – ez a játékegység egy **szett**. Aki ezt (a másikat megelőzve) teljesíteni tudja, az nyeri meg a játékot (a szettet [frame]). A győztes elért játékpontjainak száma, akkor is csak FL, ha utolsó lökésével túlhaladta azt.
- (5) Több szettes mérkőzés esetén a felek váltva kezdenek. Minden szett kezdésekor az először lökő játékos felelőssége, hogy a megfelelő golyóval kezdjen.

3. A játék

3.1. A lökés, a golyók mozgásba hozásának, és a bábuborítás szabályai

- Ha egy lökés esetén teljesülnek az alábbi 1.-9. feltételek, akkor a lökés **érvényes** [valid].
- Ha egy lökés tekintetében nem teljesül az alábbi 1.-9. feltétel bármelyike, akkor a lökés **érvénytelen** [invalid].
- Ha egy lökés esetén teljesülnek az alábbi 1.-12. feltételek, akkor a lökés **hibátlan** [faultless].
- Ha egy lökés tekintetében nem teljesül az alábbi 1.-12. feltétel bármelyike, akkor a lökés **hibás** [faulty].
- A lökő játékos **hibázott**, ha lökése hibás [faulty].
- Nyilván ha egy lökés **hibátlan** [faultless], akkor **érvényes** [valid] is, illetve ha egy lökés **érvénytelen** [invalid], akkor **hibás** [faulty] is.
- Nyilván egy érvényes [valid] lökés lehet hibátlan [faultless] és hibás [faulty] is.

1. a játékos csak saját lökő golyóját hozhatja mozgásba a dákójával meglökve, miközben legalább egyik lábának érinteni kell a padlót, és egyik cipője sem érintheti a posztót, a kezdésnél illetve a golyó kézből állásnál a lökést elvégezni csak akkor lehet, ha a bábuk a helyükön, a golyók a kezdőpozícióban vannak és a kezdő játékos padlót érintő lába/lábai teljes terjedelmükkel belül essenek az asztal hosszanti függőleges befoglaló síkjain;
2. játék alatt, a dákón kívül más eszköz, pl.: tárgy, testrész, ruházat nem érhet az asztalon lévő golyókhoz (kivétel a golyók visszarakása, szabály szerinti megigazítása), illetve a bábukat szándékosan tilos megfogni, továbbá nem megengedett (akár szándékos, akár véletlen) dákó, más eszköz, tárgy és testrész, ruházat általi elborításuk (kivétel a golyók visszarakása, szabály szerinti megigazítása, továbbá a bábuk visszaállítása, szabály szerinti megigazítása) - szabályosan bábukat borítani csak a 10-12 pontok szerint lehet;
3. a dákó is csak a bábukat és a lökő golyót érintheti, de a lökő golyót is csak a keskenyebbik végén lévő bőrrel (más felülete nem érhet a lökő golyóhoz sem) és egy lökés alkalmával csak egyszer;
4. lökni csak akkor lehet, ha már minden golyó megállt, és az elborult bábukat helyükre állították avagy levették a játéktérről;
5. a golyók nem ugorhatnak ki a játéktérről (lásd lent: "A golyók kiugrása");
6. a dákóval meglökött lökő golyó a célgolyóval való találkozás előtt nem érhet a piros golyóhoz és nem boríthat bábút;
7. kezdőlökésnél és golyó kézben állásnál (lásd lent) vagy a lökő golyónak kell legalább egy falat érintenie mielőtt eléri a célgolyót, vagy a célgolyónak kell legalább két falat érintenie, hogy a célgolyó bábút boríthasson;
8. ha a lökő golyó piros golyóhoz tapad, csak attól elfelé lökhető, közvetlenül a lökő golyó nem mozdíthatja meg;
9. ha a lökő golyó a célgolyóhoz tapad, akkor csak olyan dákótartással lökhető, melynél a dákó nem mutat a célgolyóra (ez akkor is javasolt, ha a két golyó igen közel áll egymáshoz);
10. bábukat csak a célgolyó, a szabályosan mozgásba hozott piros golyó, és valamely másik (az aktuális lökést követően a posztón, a célgolyón, a piros golyón, és másik bábun kívül más testtel érintkezésbe nem került) bábu boríthatnak (lökő golyó, azt megelőzően a lökő golyóval érintkező bábu, dákó, kéz, stb. nem - de az nem hiba, ha a lökő golyó, a dákó, vagy a dákót támasztó kéz bábút érint);
11. ahhoz hogy a célgolyó (az eddigi szabályok betartásával mozgásba kerülve) bábút boríthasson (a célgolyónak) előbb falat és/vagy piros golyót kell érintenie és/vagy a lökő golyónak kell falat érni még a célgolyó érintése előtt;
12. (az eddigi szabályok betartásával mozgásba kerülve) a piros golyó bábu borítása csak akkor hibás [faulty], ha a következő összetett feltétel teljesül: a piros golyó falérintése nélkül borított bábút és a piros golyót a célgolyó falérintés nélkül hozta mozgásba és a célgolyót a lökő golyó falérintés nélkül hozta mozgásba.

Megjegyzés: **Nem találásnak** nevezik (avagy azt mondják: a lökő játékos nem találta el a célgolyót), ha a lökő golyó egy lökés alkalmával nem érinti a célgolyót és/vagy a lökő játékos a 6. pont szerint hibázott.

Fontos megemlíteni, hogy:

- a megfelelő golyók ütközése közben, illetve a bábuk borítása előtt a golyók akárhányszor visszapattanhatnak bármely falról/falakról;
- lehetőség van a lökő golyó szabályos ugratására;
- nem számít hibának, ha valamely golyó átgurul bármely két szomszédos bábu közt;
- alapvető a megítélhető lökés elve, azaz a lökő felelőssége, hogy lökése révén kialakuló helyzet megítélhető legyen - tehát amennyiben egy lökés révén kialakult helyzet nem ítéltető meg egyértelműen (hogy jó vagy rossz, pl. a lökő golyó megközelítőleg egyszerre érinti a cél és a piros golyót), akkor a lökő ellenfelének javára kell dönten.

3.2. A játék kezdése

A játékosok tempólökéssel (lásd később) döntenek el, hogy kié a kezdő lökés. A mérkőzés azzal veszi kezdetét, mikor a bábukat követően a golyók is felkerültek az asztalra a tempólökéshez. A kezdő játékos a korábban leírt pozícióból lök, és köteles ügyelni arra, hogy padlót érintő lába/lábai teljes terjedelmükkel belül essenek az asztal hosszanti függőleges befoglaló síkjain.

3.3. Lökésváltás, lökés

Ez a biliárdjáték különbözik más biliárdjátékoktól a lökésjog átadásának tekintetében. Ugyan is itt nem sorozatokat löknek a játékosok, mint pl. a karambolban, s nem is egyesével váltva löknek, mint az olasz bábuban, vagy a magyar 120-as játékban.

Az EuroKegel játékban legalább egyet, de legfeljebb kettőt lökhet az éppen lökéshez készülő játékos (ezt követően az ellenfél lökhet). Ez első lökés elvégzése után a lökő játékos, akkor lökhet még egyet, ha az első lökés révén pontot/pontokat szerzett (saját maga részére).

Minden lökést követően, miután megálltak a golyók és a bábukat helyükre állították, a lökésjoggal rendelkező játékos a saját (lökő) golyóját - ott ahol áll - meglökve célba veszi (direktben vagy fal/falak közvetítésével) az ellenfél golyóját. A játékosok arra törekszenek, hogy hibátlan lökéssel (lásd előbb) minél több bábút borítsanak, lehetőleg karambolt is elérjenek, illetve második lökésük után olyan állást hagyjanak, melyből az ellenfél nehezen boldogul.

Több szettből álló mérkőzés esetén minden páratlan sorszámú szettet a fehérgolyó tulajdonosa kezd, a párosakat az ellenfél.

3.4. Karambol

A karambol az az esemény, amikor a lökő golyó a célgolyóval való érintkezését követően a piros golyóval is érintkezik (előtte, közben, utána falakat is érinthet) – az természetesen nem hiba (nem is előny), ha ezen lökés következtében a célgolyó is érinti a piros golyót). Egy lökés alkalmával legfeljebb egy karambol értékelhető.

3.5. Golyók kiugrása

Egy golyót kiugrottak kell tekinteni, ha kiesik a játékmezőből, vagy érinti az asztal (nem posztóval borított) keretét.

3.6. Golyó kézben állás

Egy játékos **érvénytelen** [invalid] (lásd előbb) lökése révén ellenfele **„golyó kézben”** állásból lökhet.

Ha valamely játékos – ellenfele hibájából – jogot szerzett és élni is óhajt a „golyó kézben” állással, minden bábút kezdő pozícióba, piros golyót és a célgolyót a szokott helyükre kell helyezni, ellenben a lökő golyó a lökő oldali **alapterület** (lásd előbb) bármely pontjára kerülhet. Ezt követően a jogosult a kialakult kezdőhelyzetből lökhet.

Fontos, hogy ilyenkor a lökő játékos padlót érintő lábának/lábainak teljes terjedelmükben belül kell esniük az asztal hosszanti függőleges befoglaló síkjain.

Ha a jogosult nem él a golyó kézben állás jogával, akkor az asztalon kialakult/kialakított helyzetből kell löknie – természetesen ez esetben is saját golyója a lökő golyó.

Fontos, hogy golyó kiugrás esetén kötelező golyó kézben állásból lökni.

3.7. A bábuk borulása (eldőlése), megbillenése, eltolódása, visszaállítása

3.7.1. Egy bábut **eldőltnek** kell tekinteni, ha:

- a posztón fekszik;
- másik bábus, falon vagy golyón támaszkodik és a támasz hiányában eldőlné;
- ha eldőlt, de sodródás közben újra felállt.

3.7.2. Egy bábut **megbillentnek** kell tekinteni, ha:

- egy (vagy több) golyó hozzáérve megdönti, de egyensúlyából nem billentette ki;
- egy (vagy több) golyó hozzáér.

3.7.3. Egy bábut **eltolódottnak** kell tekinteni, ha:

- helyéről eltolódott, de egyensúlyát nem veszítette el, állva maradt.

Megjegyzés: Egy bábu nem tekinthető sem eldőltnek, sem megbillentnek, sem eltolódottnak ha csak megmozdult, de nem dőlt el és a helyén maradt.

3.7.4. Aktuális teendők:

- Az **eldőlt** bábut vissza kell a helyére állítani de csak akkor, ha már minden golyó és bábu megállt (érinteni sem szabad előbb), de még a soron következő lökés előtt. Amennyiben az elborult bábu helye foglalt (valamely golyó által), ideiglenesen játékon kívülre kerül (leveszik az asztról) míg helye szabadrá nem válik – akkor viszont (ha már minden golyó és bábu megállt, de még a következő lökés előtt) vissza kell tenni az asztrára, a helyére.
- A **megbillent** bábut le kell venni az asztról ha már minden golyó és bábu megállt, de még a soron következő lökés előtt (óvatosan, hogy golyót ne mozdítsunk meg). Amennyiben helye szabadrá válik, vissza kell tenni az asztrára, a helyére (ha már minden golyó és bábu megállt, de még a következő lökés előtt).
- Az **eltolódott** bábuval – állítás tekintetében – úgy kel eljárni mint az eldőlt bábu esetén.
- Amíg egy bábu játékon kívül van, az asztr szélén állhat, de ha a lökő játékos kéri, el kell onnan venni és a játékvezető vagy az ellen játékos kezében tarthatja vagy a közeli szerviz asztrára helyezheti.
- A bábut, ha helye szabad, pontosan kell helyére illeszteni, nem érhet golyóhoz – ha ez utóbbi nem kerülhető el, úgy kell tekinteni, hogy a bábu helye foglalt. Ha valamelyik játékos kéri a bábu felrakásának pontosítását, azt a szabályok és a lehetőségek figyelembevételével teljesíteni kell.

Megjegyzés: amennyiben a bábukát az előbb lökő játékos állítja (nem a játékvezető), nem számít hibának, ha állítás közben bábut borít, de hibának számít, ha megmozdít egy golyót. Ez utóbbi esetben ellenfele golyó kézben állásból lökhet (hibapont nincs).

3.8. Pontozás

Csak hibátlan [faultless] lökésért járhat pont a lökő játékosnak, a lökő játékos hibás [faulty] lökése esetén csak az ellenfélnek járhat pont, mégpedig a lökés alkalmával eldőlt bábuk, illetve létrejött karambol pontjainak összértéke, az alábbiak szerint:

- bármely eldőlt fehér bábuért: 2 pont;
- eldőlt piros bábuért: 4 pont;
- bármely megbillent bábuért: 0 pont;
- bármely eltolódott bábuért: 0 pont;
- karambolért: 4 pont.

Fontos: Csak az számít karambolnak ilyenkor is, ami korábban definiálva van (pl. ha a lökő golyó először a piros golyót érinti, az már nem lehet karambol).

4. Kezdőlökés eldöntése (tempólökés)

1. A játszma akkor veszi kezdetét, amikor a játékvezető a kezdés jogának eldöntésére, azaz ún. tempólökésre a két fehér, (illetve a fehér és a sárga) golyót a kezdővonal jobb és bal oldalára, a pirosat pedig a felső pontra helyezte.
2. A játékosok lehetőleg egy időben a felső rövidfalra löknek, és akinek a golyója közelebb áll meg alsó rövidfalhoz, eldöntheti, hogy fenntartja-e magának vagy átengedi ellenfelének a kezdésjogát.
3. Ha futásuk közben a meglökött golyók összeütköznek vagy egyenlő távolságra állnak meg az alsó faltól, a játékvezető új kísérletet rendel el. Akinek a hibájából másodszor is összeütköznek a meglökött golyók, szabálytalanságot követ el, tehát elveszíti a kezdésválasztás jogát.
4. Ha a játékos a tempólökésnél hozzáér a golyójához, vagy ha az nem ér el a felső rövidfalig, illetve ha a piros golyóba ütközik, valamint ha előbb a hosszúfalat érinti, hibának minősül, és ellenfele kapja meg a választás jogát.
 - (1) A játékos aki megnyeri a tempólökést, dönt, hogy ő vagy pedig az ellenfele kezdje meg a játékot. A játékot kezdő játékos kapja a fehér golyót, ellenfele a sárga (nem piros). A játékosok az egész játék ideje alatt megtartják a saját játékgyolyójukat.
 - (2) A játékvezető fehér és a sárga (nem piros) golyót felhelyezi az egyik alapterületre úgy, hogy az alapvonallal párhuzamos egyenesre essenek a kezdőpontokhoz legközelebb és a rövid oldaltól mintegy 20-30 centiméterre, a piros golyót és a bábukat pedig a kezdő pozícióba.
 - (3) A játékosok közel egy időben löknek az ellenkező rövid falra és akinek a golyója közelebb áll meg alsó rövidfalhoz (azt el sem érve vagy onnan egyszer visszapattanva), az megnyerte a tempólökést.
 - (4) Mindkét golyónak mozgásban kell lennie mielőtt az első golyó megérinti az ellenkező rövid falat. Ha ez nem áll fenn, akkor a tempólökést meg kell ismételni.
 - (5) Ha futásuk közben a golyók összeütköznek.
 - (6) Ha a játékos a tempólökésnél hozzáér a golyójához, vagy ha golyója nem ér el a felső rövidfalig, vagy többször ide-oda gurul, illetve ha a piros golyóba, bábukba ütközik, valamint ha előbb a hosszúfalat érinti, a játékos elveszti a tempólökést.
 - (7) A játékos, amely másodszor is a hibát okozza, elveszti a tempólökést s ezzel a választás jogát.
 - (8) Ha nem lehetséges megállapítani ki okozta a hibát, vagy ha mindkét golyó egyforma távolságra áll meg, akkor a tempólökés meg lesz ismételve

- - -

III. Az EuroKegel versenyszabályzata

1. Egyéni, páros és csapat versenyek

- (1) A versenyek lehetnek egyéni, páros vagy csapatversenyek.
- (2) Az egyéni versenyeken két játékos játszik egymás ellen egy vagy több szettes mérkőzéseket.
- (3) A páros versenyeknél (egy vagy több szett) az egymással mérkőző mindkét félnek (A páros, B páros) két játékos van, melyek mindegyike játszik minden szettben. Az alábbiak szerint:
 - a. A páros játékosai szabadon eldönthetik melyikük végzi a tempólökést és melyikük a kezdőlökést.
 - b. A négy játékos ciklikusan egymásután kerül játékba, egy ciklus sorrendje a következő: A páros 1. játékos, B páros 1. játékos, A páros 2. játékos, B páros 2. játékos.
 - c. A páros játékosai egymás között tanácskozhatnak. A páros azon játékos, amelyiknek éppen nincs lökésjoga, nem próbálhatja a lökés dákóval avagy anélkül. De az állást minden oldalról megfigyelheti. A tanácsot adni csak szóban (gyakorlatban nem) lehetséges.
 - d. Ha a lökő játékos már lökő állásban van, társa már nem avatkozhat be, se szavakkal, se gesztusokkal.
 - e. Hiba, ha valamely páros játékosai felcserélik a lökő sorrendjüket. Ez esetben az aktuális versenykiírásban leírtak szerint kell eljárni, ha ez ott sincsen szabályozva, akkor a játékvezető vagy a versenyigazgató a játékosok meghallgatása után önállóan dönt.
- (4) Csapatversenyeknél két, két tagú csapat mérkőzik meg egymással az alábbiak szerint:
 - a. Először minden játékos játszik a másik csapat mindkét tagjával egy egyéni mérkőzést (ez 4 darab egyéni mérkőzés). Befejezésül a csapatok egy páros mérkőzést bonyolít le.
 - b. Egyazon páros játékosai, akik éppen részt vesznek a játékban, tanácskozhatnak egymás között.

2. Szett és mérkőzés

- (1) A szetteket egy a verseny kiírója által előre meghatározott pontszámig (FL - frame limit) játsszák.
- (2) Minden megkezdett szettet az utolsó pontig le kell játszani.
- (3) Mihelyt a játékos a szett megnyeréséhez szükséges pontszámot (FL) elérte, a szett befejezettnek tekintendő és a játékos a szett nyertesének.
- (4) Egy mérkőzés állhat egy de több szettből is – a verseny kiírója előre rögzíti, hogy egy mérkőzés megnyeréséhez, hány szettet kell megnyerni. Mihelyt egy játékos eléri ezt a szett számot ő a mérkőzés győztese és az adott mérkőzésnek vége.

3. Szett- és mérkőzéspontok, pontarány

A szettek és a mérkőzés pontozását az adott verseny kiírása tartalmazza, ennek hiányában a következőket kell alapul venni:

- (1) Minden nyert szettért jár 1 pont a győztesnek és 0 pont a vesztesnek.
- (2) Ha a mérkőzés egynél több szettből áll, akkor a szett pontokon túl a mérkőzés győztese kap 1 pontot, a vesztese 0 pontot.
- (3) Az előbbiek összege a mérkőzéspontszám.
- (4) A mérkőzés pontaránya valamelyik játékos tekintetében a saját mérkőzéspontszámának és ellenfele mérkőzéspontszámának aránya.
- (5) A pontosabb eredményszámítás érdekében ajánlott pontos jegyzőkönyvbe foglalni a szett lökéseinek eredményét s ezáltal kiszámíthatóvá válik a játékos egy lökésre eső játékpontszáma is.

- (6) A verseny kiírója az előbbieket tartalmazó, de annál pontosabb pontszámítást is előírhat.

4. Játékvezetés

- (1) A játékvezetés feladatkörei:
 - i. A játékosok tevékenységének, főként a lökés megfigyelése, megítélés, illetve döntéshozatal érvényesség avagy hiba tekintetében.
 - ii. A bábuk, golyók felrakása, visszarakása.
 - iii. Az eredménypontok írása.
- (2) Ha két személy végzi a játékvezetői teendőket, akkor a fő játékvezető az első két feladatkört látja el, a másik pedig a harmadikat – ez utóbbi az "író". A két játékvezető kétes esetekben konzultál, de a döntéseket a fő játékvezető hozza.
- (3) Egy játékvezető esetén a harmadik feladatkört a játszó játékosok veszik át – papír vagy elektronikus jegyzőkönyvet használva.
- (4) A játékvezetői döntések kötelező hatályúak, azt csak a versenybizottság változtathatja meg.
- (5) A játékosnak joga van, egy a játékvezetői által nem észrevett hibára vagy egy téves bejelentésre rákérdezni. A játékvezető ezt követően döntését megváltoztathatja. Ahogy a következő lökésre sor került a játékos elveszti ezen jogát az érintett lökéssel kapcsolatban.
- (6) Ha egy játékos a játékvezetői döntés ellen tiltakozik, akkor a játékvezető a szükség szerinti gyors döntéshozatal végett kikérheti a versenybizottság véleményét.
- (7) Kétség esetén a játékos javára kell dönteni.
- (8) Játékvezető hiánya esetén a játékosok felelnek a mérkőzés helyes, probléma mentes levezetéséért.

5. A játékvezető egyéb teendői

- (1) A játékos kérésére a játékvezető megmutatja neki, melyik az ő lökő golyója – kérés nélkül a játékvezető nem figyelmeztet.
- (2) A golyókat kizárólag a játékvezető tisztíthatja vagy helyezheti át.
- (3) A golyókat szabad kézzel nem szabad megérinteni.
- (4) A golyók áthelyezésekor egy arra alkalmas a golyó eredeti helyét pontosan megjelölő eszközt kell alkalmazni.

6. Játékidő

- (1) A játékidő az az idő amíg a játékos lökés céljából az asztalnál tartózkodik.
- (2) A játékidő akkor kezdődik, amikor a játékos a játékszabály szerint - lökés okán - sorra kerül és akkor van vége, amikor elvégezte azt a lökést mely után a lökés jog átszállt ellenfelére és az asztalon lévő golyók megálltak.

7. Szünet játékközben

- (1) A játékos minden páros szett után kérhet 5 perc szünetet, illetve egy szettes mérkőzés esetén (amennyiben az nagyobb határpontszámú, FL) – miután valamelyik fél mér túl van a szett felén - egy alkalommal mindegyik játékos kérhet 5 perc szünetet.
- (2) Rosszullét, egészségügyi probléma esetén a játékvezető vagy a verseny kiírójának képviselője rendelheti el a szükséges szünetet.

8. Feladás játékközben

- (1) Ha a játékos a szettet játék közben feladja, akkor az egész mérkőzést elvesztette.

- (2) Ha a játékos a szett alatt a játékvezető engedélye nélkül elhagyja a helyét, akkor ezen viselkedése végett elveszti a mérkőzést. Komolyabb beavatkozásról a versenybizottság dönt.
- (3) Az a játékos, aki a játékvezető kifejezett felszólítására sem hajlandó a játékot folytatni, a versenyből kizáratik.

9. Lábterület

- (1) Kezdőlökésnél és más, ebben a szabályzatban leírt, helyzetekben a lökő játékosnak a biliárdasztal rövid oldalánál kell állnia. Eközben padlót érintő lábának/lábainak teljes terjedelmükben belül kell esniük az asztal hosszanti függőleges befoglaló síkjain.
- (2) Ideális esetben a megfelelő lábhelhelyezkedést segítő vonalak fel vannak rajzolva.

10. A játékos önhibáján kívüli hibát okozó események

A játékvezető vagy valamely harmadik személy, avagy egyéb külső történés által okozott hibának a játékosokra, és eredményeikre nézve nincsen következménye. A játékvezető a golyókat és bábukat amennyire csak lehet pontosan az előző helyükre igazítja.. Ha ez nem lehetséges, akkor a golyókat és bábukat kezdőállásba kell helyezni.

11. Asztal fűtés

A nemzetközi versenyeken alkalmazott biliárdasztaloknak elfogadott rendszerű hőszabályzóval ellátott fűtéssel javasolt rendelkeznie. Melyeknek az egész verseny alatt folyamatosan bekapcsolva kell lenni, állandóan biztosítva az asztalok megfelelő hőmérsékletét.

12. Megvilágítás

- (1) A biliárdasztal megvilágításának az egész játékterületen egyenletesnek kell lennie, melynek nagysága jó közelítéssel 520 Lux.
- (2) A lámpákat úgy kell felerősíteni, hogy a játékost játék közben ne zavarja sem mozgásában, sem látásában. A játéktér és világítótest közötti távolságnak legalább 1 méter legyen.
- (3) A játékterem nem lehet teljesen elsötétítve és úgy kell megvilágítani, hogy a közönség probléma mentesen láthasson.

13. Eredménykijelző

Az eredménykijelző táblát úgy kell felszerelni, hogy minden pillanatban látható legyen az eredmény, illetve hogy melyik játékos játszik a fehér vagy a sárga (nem piros) golyóval.

14. Ruházat

- (1) A versenyzőknek az adott versenyen a rendező által előírt öltözékben kell megjelenniük. A mennyiben a versenykiírás nem tartalmaz erre vonatkozó előírást, akkor a következőkhöz kell igazodni:
 - egyszínű rövid vagy hosszú ujjú ing (nem póló), hölgyeknek blúz, illetve egyesületi ing logóval;
 - fekete hosszú szövetnadrág (öltőnynadrág), a hölgyeknek legalább térdig érő fekete szövetszoknya (nem farmer) – szükség esetén fekete öv;
 - fekete cipő (nem sport), fekete zokni;
 - fejfedő használata nem engedélyezett.(A verseny rendezője a versenykiírásban enyhébben is szabályozhatja az adott versenyen viselendő ruházatot.)

- (2) A ruházatnak tisztának, gondozottnak és jó állapotúnak kell lennie. Ha a játékos nem biztos benne, hogy a ruházata megfelelő, akkor erről még a verseny megkezdése előtt a versenybizottsággal egyeztetnie kell.
- (3) Indokolt esetben, a versenyző kérelmére a versenybizottság külön engedélyt adhat ki az előírástól eltérő ruházat viselésére.
- (4) Egyes versenyeken jellegzetes, a rendezvénynek megfelelő öltözéket írhatnak elő – ebben az esetben a versenykiírásnak tartalmaznia kell azt.
- (5) Elvárt, hogy egy adott csapat minden tagja egyforma öltözékben viseljen, illetve a verseny megnyitóján az előírt ruházatban kell megjelenni az adott csapathoz tartozó minden személynek.

15. A nem lökő játékos helye

- (1) A játékosnak, amelyik nincs lökésben, az arra a előre kijelölt helyen kell ülve vagy állva várnia, míg a lökés jogot meg nem szerzi. Ő semmiképpen nem végezhet mozdulatokat és zajokat, melyek az ellenfelet zavarhatják.
- (2) Ideális esetben a várakozási hely határai meg vannak jelölve.

16. Tilos dolgok

- (1) A játékosnak tilos a játékterületre, falakra vagy annak kereteire akármilyen jelöléseket felvinni.
- (2) Játék alatt tilos az oktatás (tanácsadás) a játékban nem résztvevő személy által.
- (3) Tilos a játékot, illetve a lökést zavarni, befolyásolni.
- (4) A nem lökő játékosnak a számára kijelölt helyet engedély nélkül elhagyni.
- (5) Ezen dolgok szankcionálása a verseny rendezőjének joga.

17. A játékos viselkedése

- (1) A játékosok és játékvezetők a verseny ideje alatt tilos az alkohol fogyasztás és a dohányzás. Továbbá be kell tartani az országos és a nemzetközi dopping szabályzatok előírásait.
- (2) A játékvezetőnek kel felügyelni a következőket:
 - Hogy az adott mérkőzés játékosai viselkedésükkel, cselekedeteikkel nem sértik-e meg a sportszerű viselkedés normáit, illetve a hatályos etikai, fegyelmi szabályzatok előírásait (pl. árt a biliárdsportnak, nem a játék javát szolgálja, nehezíti vagy ellehetetleníti a verseny korrekt lebonyolítását, szándékos hibázás, egy hiba figyelembe nem vétele, a játék késleltetése, nem engedélyezett felszerelés, segédeszköz használata). Akár más játékosok avagy a mérkőzés körzetében lévő hivatalos személyek, vendégek, nézők tekintetében.
 - Hogy egy játékos tilos dolgokat tesz e.
- (3) A játékvezetőnek vagy a verseny más hivatalos személyének jogában áll a sportszerűtlenül viselkedő, az etikai, fegyelmi szabályzatokat megszegő, vagy a tilos dolgot cselekvő játékost meginteni, figyelmeztetni, illetve indokolt esetben a mérkőzést ellenfelének ítélni, avagy a vétkezőt versenyből kizárni.
- (4) A játékban nem résztvevő vétkezőt a játékteremből indokolt esetben el lehet távolítani.
- (5) A játékvezető alapvető intézkedései a történésektől függően a következők (erősségi sorrendben):
 - a. intés;
 - b. figyelmeztetés;
 - c. 1-10 hibaponttal büntetni;
 - d. az adott szettet a vétkes ellenfelének ítélni;
 - e. az adott mérkőzést a vétkes ellenfelének ítélni;
 - f. a vétkező játékost kizárni a versenyből addigi eredményeinek meghagyásával;
 - g. a vétkező játékost kizárni a versenyből addigi eredményeinek eltörlésével.

Megjegyzés:

Egy játékost kizárni csak a versenybizottsággal való egyeztetés után lehetséges.

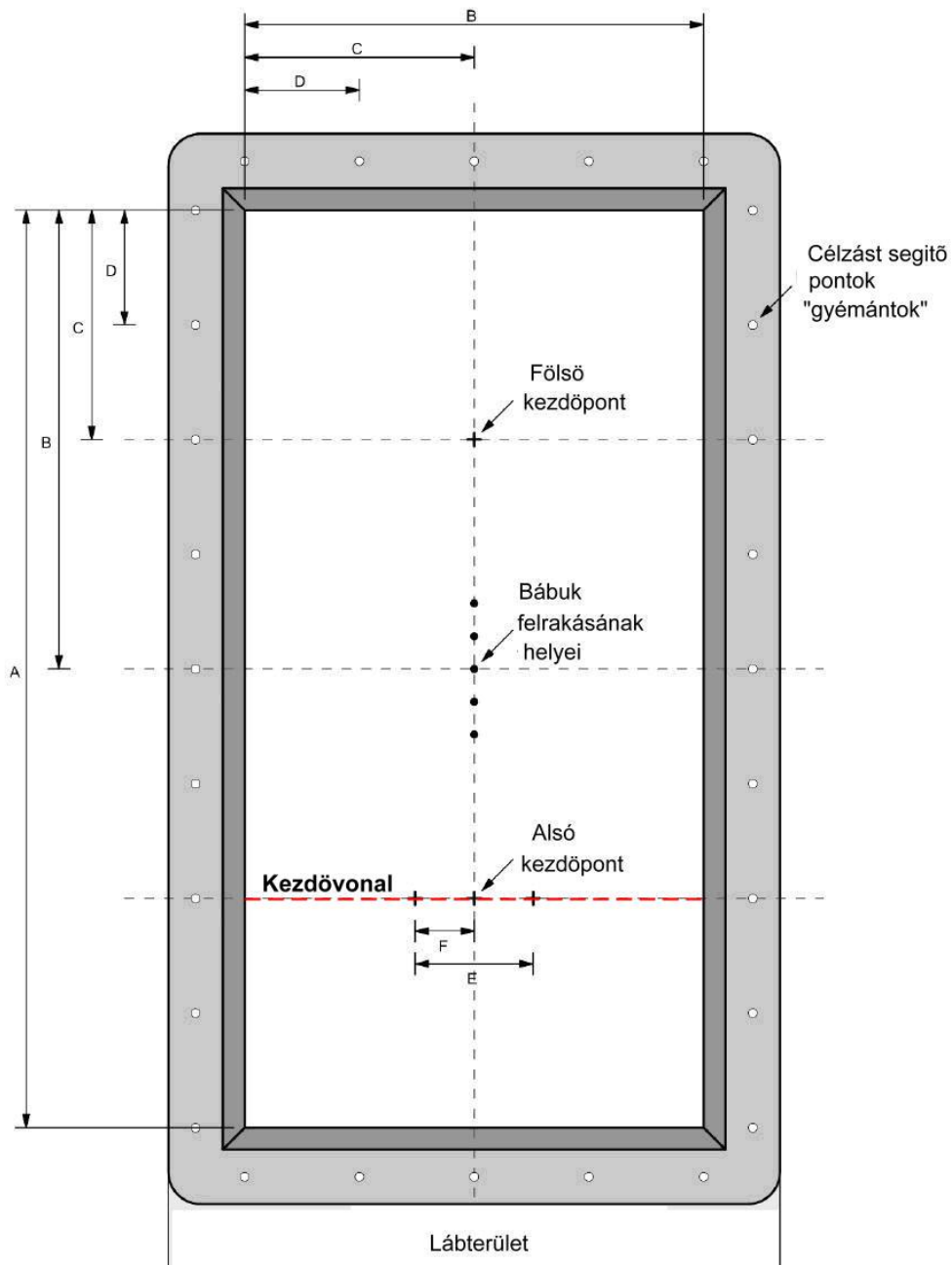
- - -

IV. Záró rendelkezések

Az ezen dokumentumban nem szabályozott kérdések tekintetében a biliárdsport nemzetközi, illetve adott esetben a nemzeti szövetségek szabályai a mérvadóak. Adott versenyközben történő nem szabályozott kérdésekben a versenybizottság dönt.

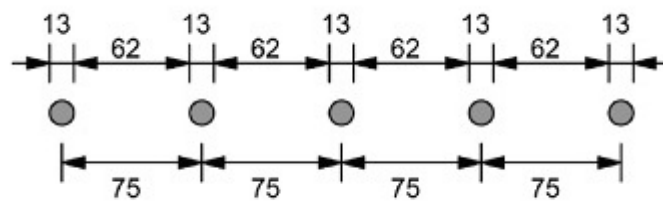
* * *

Mellékletek:



Távolságok (cm)	A	B	C	D	E	F
Tornaasztal	210,00	105,00	52,50	26,25	27,00	13,50

Bábu felrakása (mm):



Bábu / golyók (méretek mm-ben, tűrés: 0,2mm)

