

POOL

8-BALL

Előszó

Kedves olvasó!

Ez a kis füzet azért készült, mert a barátnőm egyszer elvitt egy billiárd szalonba, és rávett, hogy próbáljam ki ezt a játékot. Én meg úgy gondoltam, hogy ha már lúd, akkor legyen kövér, és játszuk jól a dolgot. De aztán egyértelmű szabályok hiányában kénytelen voltam a neten megkeresni a fellelhető szabálygyűjteményeket, és végül meg is találtam. És persze le is fordítottam szerény képességeim szerint. Ennek okán előfordulhat, hogy többé meg kevésbé eltérek a szakzsargonról. Hát szorri.

Tartalom

Általános billiárd szabályok (Pool)

A golyók felhelyezése	4
Lövés a lövő golyóval	4
Zsákolás kihagyása	4
Nyitó lövés joga.....	4
Nyitó lövés.....	4
Lövőgolyó lehelyezése a fejevonál mögé	4
Zsákolt golyók.....	5
Láb a földön	5
Lövés mozgásban lévő golyókkal	5
Befejezett lövés	5
Fejevonál	5
Általános szabályok minden hiba esetén	5
A lövőgolyó nem ér tárgygyolyót	5
Szabályos lövés	6
Lövőgolyó hiba	6
Érintési hibák	6
Hiba lehelyezéskor	6
Koccanási hibák.....	6
Lökés	6
Ugrási hiba	6
Asztalról leeső golyók.....	6
Szándékos lövő hiba.....	7
Önkéntelen mozgások	7
Hibák beszámítása	7
Golyók visszahelyezése játékba	7
Beszorult golyók	7
Extra zsákolt golyók.....	7
Játék sorrend	8
Tárgygyolyó falhoz vagy lövőgolyóhoz szorulása	8
Játék a vonal mögül	8

A 8-as golyós játék (8-ball)

A játék célja.....	9
Bemondásos lövés	9
Golyók felhelyezése	9
Váltott nyitás	10
Ugró és lövési hiba.....	10
Szabályos nyitó lövés	10
Hiba a nyitásnál.....	10
Tárgygyolyó leugrott az asztalról nyitó lövés alatt.....	10
8-as golyó zsákba kerül nyitó lövéskor	10
Nyitott asztal.....	11

Golyócsoport kiválasztása	11
Szabályos lövés	11
„Biztonsági” lövés	11
Pontozás.....	11
Büntetés.....	11
Kombinált lövések.....	11
Hibás lövés közben zsákolt golyók	11
Tárgygolyó leugrott az asztról	12
A 8-as golyó belövése	12
A játszma elvesztése	12
Patt helyzet.....	12

Általános Billiárd szabályok (Pool)

[Standard Világszövetségi Szabályok 1997]

A golyók felhelyezése

A golyókat az asztalhoz mellékelt háromszög segítségével kell felhelyezni az asztalra úgy, hogy a háromszög csúcsgolyója a lábpontban legyen. Az összes többi golyót a csúcsgolyó mögött kell felsorakoztatni úgy, hogy mindegyik érintkezzen a mellette lévővel.

Lövés a lövő golyóval

A szabályos lövéshez (megj. nem lökés, mert az más) a lövő golyót a dákó gumihegye és csakis az kell érintse. Minden más esetben a lövés hibás.

Zsákolás kihagyása

Ha a lövő szabályos lövéssel egyik golyóját sem juttatja lukba (zsákba), akkor a lövés joga az ellenfélre száll, és ő folytatja tovább a játékot.

Nyitó lövés joga

A nyitó lövés jogáért a következő beugró játékot kell végrehajtani. Minden játékosnak egy ugyanolyan golyót kell használnia az eljárás alatt. A két golyót a fejrőn belőlől egyszerre kell megütni a lábvonal irányában, az egyik játékosnak a fejrőntől jobbra, a másiknak balra eső részről. A golyóknak ütközniük kell legalább egyszer a szembenlévő fallal, és az a golyó nyer, amelyik a fejrőn felőli falhoz legközelebb áll meg. A golyók más falakat is érinthetnek, haszak az alábbiakat ezt nem zárják ki.

Automatikusan veszti a kezdési jogot az

- akinek a golyója átmegy az ellenfél oldalrészébe
- akinek a golyója nem érinti a lábvonal felőli falat
- akinek a golyója zsákba esik
- akinek a golyója lemegy az asztalról
- akinek a golyója érinti az oldalsó falat
- akinek a golyója többször érinti a lábvonal felőli falat

Ha mindkét játékos érvénytelenül lő, vagy nem eldönthető, hogy melyik golyó van közelebb, akkor újra kell lőni.

Nyitó lövés

A nyitó lövést a lövő golyóval kell elvégezni a fejrőn mögöl. A tárgygolyóknak a játékszabályok szerinti elhelyezkedésben kell lenniük. A játék attól a pillanattól tekintendő megkezdettnek, hogy a dákó gumicsúcsával meglőtt lövőgolyó áthaladt a fejrőn.

Nyitó lövéskor a lövőgolyó eltérítése (mandiner) vagy megállása azután, hogy elhagyta a fejrőnát, hibának számít, és a lövés jogának elvesztésével jár. Az ellenfél ilyenkor eldöntheti, hogy kézbeveszi a lövőgolyót és leteszi fejrőn mögé magának, vagy engedi továbbjátsszani a rontó felet, és leteszi számára a fejrőn mögé a lövőgolyót. Másodszeri rontásnál a rontó veszti a játékot!

Lövőgolyó lehelyezése a fejrőn mögé

Ez olyan játékokban történik, ahol a nyitó lövést szabályozzák vagy ahol a játékos rontása büntetést von maga után. Ekkor az ellenfélhez kerül a lövés joga, és a lövőgolyót kézzel a fejrőn mögé bárhova helyezheti, hogy onnan lőjön vele.

A lövő játékos bármely tárgygolyóra (saját golyó) lőhet, amelyik a fejevonalon vagy az alatt van. Nem lőhet viszont azokra a golyókra, amelyek a fejevonal fölött helyezkednek el. Ezekre csak úgy lőhet, ha a lábvonal felőli oldalról a lövőgolyó visszapattanás után találja el ezek valamelyikét.

Ha a soron következő játékos figyelmetlenségéből a lövőgolyót a fejevonalra vagy az alá helyezi a lövéshez, úgy őt erre figyelmeztetni kell. Ha a figyelmeztetés ellenére a golyót ellövi, akkor a lövés jogát elveszti. Ha a játékost a lövés előtt a rossz elhelyezésre senki nem figyelmezteti, akkor a lövés szabályosnak számít.

Ha a lövőgolyót a játékos a fejevonal mögé lehelyezi, egészen az ellövés pillanatáig nincs játékban, így addig kézzel vagy a dákóval bárhova helyezhető. A lövés pillanatától viszont bárhogy hozzáérni vagy elmozgatni hibát jelent és a lövési jog elvesztésével jár.

Zsákolt golyók

Zsákolt a golyó, és ilyenén a pontszámot növeli, ha szabályos lövés eredményeképpen esett bele egy lukba, és ott is maradt. Ha a golyó a lukból a játémezőbe visszakerül, akkor nem számít.

Láb a földön

Hibának számít, ha a lövő játékos a lövést úgy végzi, hogy legalább egy lába nem érintkezik a talajjal, amin az asztal is áll.

Lövés mozgásban lévő golyókkal

Hibának számít, ha valaki mozgásban lévő golyóval, vagy golyót lő meg. A pörgő golyó is ide számít.

Befejezett lövés

A lövés akkor számít befejezettnek, ha minden golyó befejezte a mozgását, amibe az egyhelyben pörgés is beleszámít.

Fejevonal

A fejevonal mögötti rész (felette) nem tartalmazza a fejevonalat, így ha a lövő játékosnak a fejevonal mögül kell lőnie, minden olyan golyóra is lőhet, amelynek nyugvópontja a fejevonalon van. Viszont a lövőgolyó fejevonal mögé helyezésekor a lövőgolyó az előbbiekből következően nem érintheti a fejevonalat, mögötte kell lennie.

Általános szabályok minden hiba esetén

Bár a különféle játékokban a büntetések változhatnak, mégis az összes esetben elmondható a következő:

- A rontó játékos elveszti a lövés jogát
- Rossz lövéskor a zsákba kerülő golyók pontszáma nem számítható be
- Bármely szabálytalanul zsákolt golyó újra visszahelyezhető, ha a játék így kívánja

A lövőgolyó nem ér tárgygolyót

Hibának számít, ha a lövőgolyó nem tárgygolyót ér először, vagy ha egyáltalán nem ér golyóhoz.

Szabályos lövés

Hacsak az adott játék szabályzata másképp nem rendelkezik, szabályos lövéshez a lövőgolyónak elsőként érintkeznie kell egy tárgygolyóval, és

- egy tárgygolyónak zsákba kell kerülnie
- bármely számozott golyónak vagy a lövőgolyónak falnak kell ütközni

Lövőgolyó hiba

Hibának számít, ha lövéskor a lövőgolyó zsákba kerül, vagy olyan golyót érint, ami már zsákban van.

Érintési hibák

Hibának számít, ha lövéskor a lövő bármely golyóhoz bármivel hozzáér, kivéve természetesen a lövőgolyó és a dákó kapcsolatát, illetve a golyó-golyó, golyó-asztal kapcsolatokat. Az elmozdult golyó(kat) az eredeti helyükhöz legközelebb kell visszahelyezni.

Hiba lehelyezéskor

A lövőgolyó lehelyezésekor bármely tárgygolyóhoz hozzáérni tilos a lövőgolyóval, mert hibának minősül.

Koccanási hibák

Ha a lövőgolyó hozzáér a tárgygolyóhoz a lövés előtt, a lövő játékos annak irányában lőhet, hogy szabályos lövést hajtson végre. Ha a dákó a lövő golyót kétszer üti meg, vagy a dákó a lövőgolyóval még kapcsolatban van, amikor a lövőgolyó egy tárgygolyónak ütközik, akkor a lövés hibás. Ha egy harmadik golyó túl közel van, akkor ugyanezen feltételek miatt óvatosan kell a lövést elvégezni.

Lökés

Hibának számít, ha a lövőgolyót a lövő játékos nem ellövi, hanem ellöki, tolja.

Ugrási hiba

Hibának számít, ha a játékos a lövőgolyót a közepe alatt lövi meg, így azt szándékosan ugrásra kényszerítve, hogy kikerüljön egy útban lévő másik golyót. A véletlenül okozott „béna” ugró lövés nem számít hibának.

Asztalról leeső golyók

Asztalról leesett golyónak számít az a golyó, amely a szegélyeken kívülre ugrik, és onnan magától nem jön vissza, vagy visszajön, de közben valamely olyan tárgyat érintett, amely az asztalnak nem természetes része.

Az a lövés, amely közben egy golyó az asztalról leugrik, hibásnak számít.

A leugrott golyókat az asztalra vissza kell helyezni. A lövőgolyó kivételével a golyókat a lábvonal lábpontjából a lábvonalhoz közeli, vele párhuzamos falra állított merőlegesen a lábponttól indulva egymás után kell elhelyezni sorban egymás után, pontszám szerinti növekvő sorrendben. Kivétel ez alól a 9 golyós játék. A lövőgolyó visszahelyezésére vonatkozóan az adott játék szabályzata vonatkozik.

Szándékos lövő hiba

Aki szándékos hibát vét, azt figyelmeztetni kell. A következő szándékos hibájánál a játékot elvesztette!

Önkéntelen mozgások

Ha egy golyó elgurul, elcsúszik vagy bármi más mozgást végez magától, úgy a játék folyhat tovább. Ha egy golyó legalább 5 másodpercig nyugalomban volt, majd egy zsákba pottyant, úgy vissza kell helyezni a beesés előtti helyhez legközelebbi pozícióba, és pontként vagy zsákolásként nem számítható be, de a játék mehet tovább.

Ha egy golyó magától zsákba pottyan miközben a lövő a lövőgolyóval meg szándékozta lőni, de emiatt nem találta el, úgy a lövés előtti helyzetet vissza kell állítani, és a lövést meg kell ismételni. Ha a lövéskor más golyók is elmozdultak, azokat is vissza kell helyezni a lövés előtti helyükre.

Hibák beszámítása

Hacsak az adott játék nem rendelkezik másképp, úgy egy lövésnél csak egy hiba számítható be még akkor is, ha a lövő egyszerre több hibát is vét. Ilyenkor mindig a legszigorúbb büntetést kell kiróni.

Golyók visszahelyezése játékba

A lövőgolyó kivételével a golyókat a lábvonal lábpontjából a lábvonalhoz közeli, vele párhuzamos falra állított merőlegesen a lábponttól indulva egymás után kell elhelyezni sorban egymás után, pontszám szerinti növekvő sorrendben. Ha a felhelyezéskor egy már játékban lévő golyó keresztezi ezt a vonalat, úgy a felhelyezendő golyót a vonalhoz lehető legközelebb kell felhelyezni, hozzáérve az akadályozó golyóhoz. Ha az akadályozó golyó a lövőgolyó, akkor ugyanez igaz, de a felhelyezendő golyó nem érhet hozzá a lövőgolyóhoz.

Ha valamilyen okból nem lenne elég hely a golyók felhelyezéséhez, mert például már elérték a vonalon a falat, akkor a lábpont túloldalán lehet folytatni a felhelyezést az eredeti vonal meghosszabbításán, figyelembevéve, hogy továbbra is a legalacsonyabb sorszámú golyó kell essen a lábpont felé.

Beszorult golyók

Előfordulhat, hogy két vagy több golyó beszorul a zsák fölötti lukba. Ilyenkor azt a golyót kell figyelembevenni, amelyik legnagyobb valószínűséggel esne legalulra, és a többit a játékba vissza kell helyezni. A játék innentől a szabályok szerint folytatódhat tovább.

Extra zsákolt golyók

Ha egyszerre több golyó is zsákba jut, akkor az adott játék szabályai szerint kell őket beszámítani.

Játék sorrend

A játékosok felváltva lőnek. A lövési jog elvesztéséig adott játékos folyamatosan lőhet. A lövési jogot hiba miatt lehet elveszteni, vagy előzetes bejelentéssel le lehet mondani róla.

Tárgygolyó falhoz vagy lövőgolyóhoz szorulása

Ez a szabály akkor alkalmazandó, ha a lövőgolyó által elsőként érintett golyó a falhoz van tapadva, vagy magához a lövőgolyóhoz. Azután, hogy a lövőgolyó hozzáért az említett golyóhoz, a következők valamelyikének kell teljesülni, másképpen a lövés hibásnak számít:

- Egy golyónak zsebbe kell kerülnie (kivéve a lövőgolyó)
- A lövőgolyónak fallal kell érintkeznie
- Az érintett golyónak egy falat kell érintenie, de ha eredetileg is falhoz volt tapadva, akkor egy másikat
- Bármely másik tárgygolyónak érinteni kell egy falat, amivel nem volt kapcsolatban

A 14.1-es játéknál és esetleg máshol is lehetnek még ezeken kívül feltételek. Erre vonatkozólag az adott játék szabályzata az irányadó.

Egy tárgygolyó nem számít falhoz szorult golyónak, csak akkor, ha a lövés előtt ez ki lett mondva, és a lövésben a golyó szerepet játszik.

Játék a vonal mögül

Ha a lövő játékos a lövő golyót a fejevonál mögé helyezi, akkor a lövőgolyó ellövése után a fejevonalon való áthaladásig a lövőgolyó nem érinthet falat vagy tárgygolyót. Ha mégis, akkor vissza kell állítani a lövés előtti helyzetet, és az ellenfélhez kerül a lövés joga. Az ilyen lövés hibának számít.

Kivétel, ha egy tárgygolyó a fejevonál alatt vagy azon áll, mert akkor játékban van.

Ha a lövőgolyó tárgygolyót ér a fejevonalon belül, de nem hagyja el a fejevonalat, akkor a következő teendő:

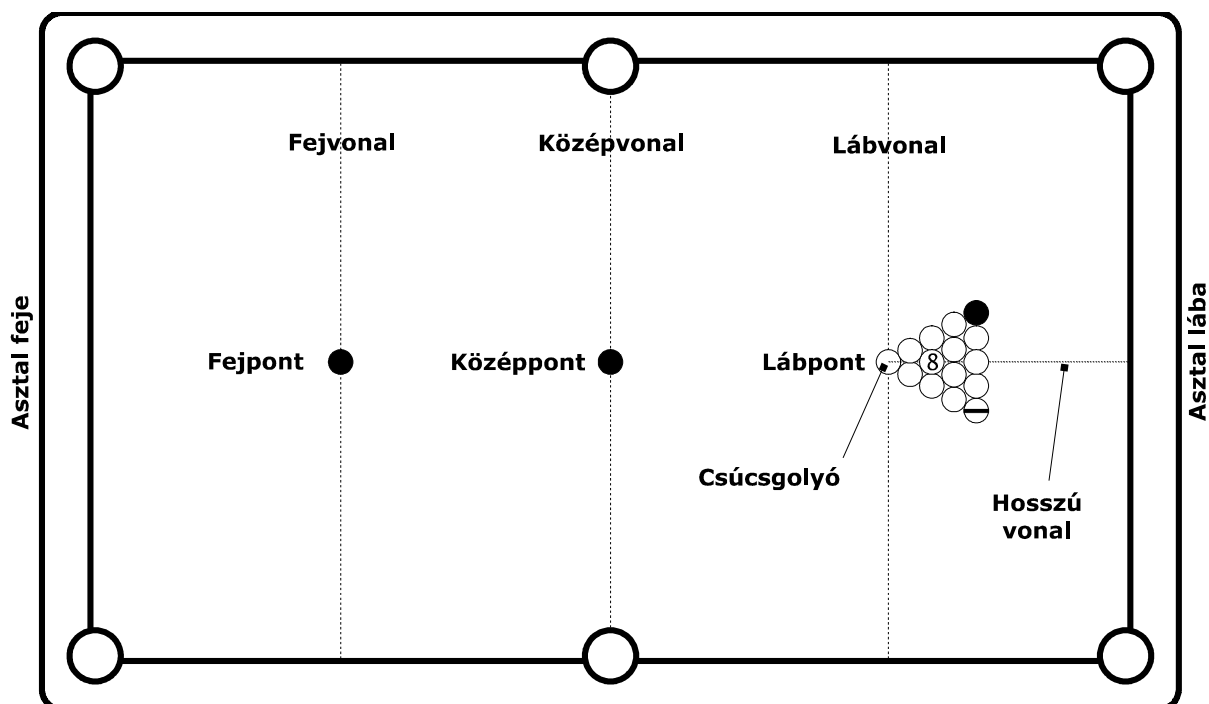
- Az ellenfél hibának titulálja, a lövési jog átkerül hozzá, és a lövőgolyót újrahelyezheti a fejevonál mögött
- Az ellenfél visszaállítja a lövés előtti helyzetet, és újralövehet a rontó játékosal, de ekkor a lövés joga továbbra is a rontó játékosnál marad

8-as golyós játék (8-ball)

[Standard Világszövetségi Szabályok 1997]

A játék célja

A 8 golyós „bemondásos” játékot 15 számozott és egy lövőgolyóval játszik. Az egyik játékos a teliszínes (1-7), a másik a csíkos golyókat (9-15) kell a zsákokba juttatnia. Annak a játékosnak, aki ezt a golyóit a zsákokba juttatta, annak a fennmaradt 8-as számú golyót kell szabály szerint bezsákolnia a nyereshez.



Bemondásos lövés

Általánosságban az egyértelmű lövőhelyzetek esetében nem kell jelezni, hogy a lövés mire irányul. Nem tartoznak ide a kombinált és mandíner lövések. Amennyiben a lövőhelyzet nem egyértelmű, úgy az ellenfél kérésére jelezni kell a lövőnek a lövésre vonatkozó elképzelését, hogy melyik golyót melyik zsákba kívánja juttatni, de nem szükséges részletezni olyan apróságokat, mint pattanások és ütközések száma stb. Ezesetben a lövés bemondott lövésnek számít, és ha a lövő nem az előzetesen megjelölt golyót juttatja a megjelölt zsákba, akkor a lövés hibásnak számít. Rontott lövés esetén a zsákba került golyók a zsákokban maradnak, függetlenül attól, hogy melyik fél golyói voltak.

A játszmanyító lövés nem „bemondásos lövés”. Bármelyik fél is hajtja végre, addig folytathatja, amíg szabályosan zsákol.

Golyók felhelyezése

A golyókat az ábrának megfelelően az asztalhoz tartozó háromszöggel kell felhelyezni az asztalra úgy, hogy a csúcsgolyó a lábponton legyen, a két másik sarokpontban pedig egy csíkos és egy teliszínes golyó.

Váltott nyitás

A nyitójogért játszott párbaj győztese végezheti el a kezdő lövést az első játszmában, majd a játékosok a későbbi játszmákban váltakozva végzik a kezdőlövéseket.

Ugró és lövési hiba

Hibának számít, ha ugratás, csavarás vagy egyéb olyan művelet közben, ami egy útban lévő golyó kikerülésére irányul, a kikerülni kívánt golyót a játékos bármi módon elmozdítja.

Szabályos nyitó lövés

Szabályos a nyitó lövés, ha a fejtábla mögül indította a lövő játékos, és

- zsákol vele egy golyót vagy
- legalább négy golyó ütközik a fallal

Ha a nyitást végző játékos hibázik, akkor a következő játékos

- elfogadhatja a felállást, és folytathatja a lövést vagy
- kérheti, hogy rakják fel újra a golyókat, és maga végzi el az új nyitó lövést.

Hiba a nyitásnál

Ha a nyitást végző játékos hibát vét, akkor

- minden zsákol golyó zsákban marad, kivéve a 8-as golyó, amit vissza kell helyezni
- az asztal nyitott állapotba kerül

Megjegyzendő, hogy a következő játékos a lövőgolyót, nyitó helyzetről lévén szó, csak a fejtábla mögé helyezheti le, és onnan lőhet a fejtábla mögül lövés szabályai szerint.

Tárgygolyó leugrott az asztalról nyitó lövés alatt

Ez hibának számít, és a következő játékos dönthet arról, hogy elfogadja-e a felállást, és folytatja a lövést, vagy a lövő golyót kézbe veszi, és a fejtábla mögül lő vele. A leugrott golyót a szabályoknak megfelelően vissza kell helyezni az asztalra.

8-as golyó zsákba kerül nyitó lövéskor

Ezesetben a nyitó lövést végző játékos kérheti a golyók nyitó pozícióba való újrendezését, és újra nyithat, vagy szokásos módon visszahelyeztetheti a 8-as golyót az asztalra. Amennyiben a nyitó lövés szabálytalan volt, úgy az ellenfélhez kerül a jog, hogy kézbe vegye a lövőgolyót, és a fejtábla mögül lőjön, miután a 8-as golyó a szabályoknak megfelelően visszakerült az asztalra, vagy újrendeztesse a golyókat nyitópozícióba, és elvégezzen egy új nyitó lövést.

Nyitott asztal

Nyitott az asztal, amikor még nincs eldöntve, hogy ki melyik golyóval van, csíkossal, vagy teltszínűvel. Amíg az asztal nyitott, addig szabályos az a lövés, akkor is, ha először teltszínű, akkor is ha csíkos tárgygolyóval érintkezik a lövőgolyó. Vagy akár a 8-as golyóval.

Az asztal a nyitó lövés pillanatától mindig nyitott.

Abban az esetben, ha a ilyenkor az első érintkező golyó a 8-as, akkor az esetleg zsákolt golyó értéke nem számítható be a lövő játékosnak, a lövő játékos elveszti a lövési jogot (nem számít hibának!), a belőtt golyók zsákban maradnak.

Nyitott asztal esetében a hibás lövésekkor belőtt golyók zsákban maradnak.

Golyócsoport kiválasztása

Nyitáskor még nincs eldöntve, hogy melyik játékos melyik típusú golyóval lesz.

A nyitás után az első szabályosan zsákoló játékos az elsőként zsákolt típusú golyóval lesz.

Szabályos lövés

Szabályos a lövés (kivétel a nyitó lövés és a nyitott asztal esete), ha a lövő játékos először egy saját tárgygolyót talál el, és egy saját tárgygolyót beszákol, vagy ha a lövőgolyó vagy bármely másik számozott golyó érintkezik a fallal az ütközés után.

Az első ütközésig a lövőgolyó pattanhat a falon.

„Biztonsági” lövés

Taktikai okokból a lövő játékos választhatja a biztonsági lövést, vagyis hogy egy szabályos zsákolás után megáll, és átadja a folytatás, vagyis a lövés jogát az ellenfélnek. Ezt a lövő játékosnak a lövés előtt kell kijelentenie. Ha nem teszi, akkor folytatnia kell a lövést.

A lövést az ellenfél onnan folytathatja, ahol a másik játékos abbahagyta.

A biztonsági lövéskor zsákolt golyók a zsákokban maradnak.

Pontozás

A játékosok mindig addig játszanak, amíg szabályos lövéssel zsákolni tudnak. Ezután az ellenfélhez kerül a lövési jog.

Ha egy játékos minden golyóját belőtte, akkor a 8-as golyót kell belőnie a játék megnyeréséhez.

Büntetés

A hibás lövésért büntetés jár. A lövő játékos elveszti a lövőjogot, az ellenfél kézbe veheti a lövőgolyót, s bárhova lehelyezheti az asztalon (nem csak a fejszél mögé), hogy onnan lőhessen.

Kombinált lövések

A kombinált lövések megengedettek, de a 8-as golyó nem lehet az első érintkező golyó. Kivétel ezalól a nyitott asztal.

Hibás lövés közben zsákolt golyók

Azon golyók tartoznak ide, amelyek egy hibás lövéskor, vagy biztonsági lövéskor esnek zsákba. Ide tartozik az a golyó is, amelyik nem a bementett zsákba esett bele.

Az ilyen golyók mindig a zsákokban maradnak.

Tárgygolyó leugrott az asztalról

Hibás lövésnek számít a lövés, ha bármely tárgygolyó leugrik az asztalról. A lövő elveszti a lövési jogot.

A leugrott golyót vissza kell helyezni a szabályok szerint az asztalra.

Ha a 8-as golyó ugrik le az asztalról, akkor a játszmát a lövő elvesztette.

A 8-as golyó belövése

Amikor már csak a 8-as golyót kell a játékosnak belőnie, akkor a hibás ütés nem jelenti a játszma elvesztését, ha a 8-as golyó nem ment zsákba. Sem az, ha ilyenkor a 8-as golyó leugrik az asztalról.

A lövés elrontásakor az ellenfélhez kerül a lövési jog.

Fontos, hogy a 8-as golyó belövéséhez nem lehet kombinált lövést alkalmazni.

A játszma elvesztése

A játékos elveszti a játszmát, ha az alábbiak bármelyike bekövetkezik:

- hibázik, amikor a 8-as golyót zsákolja (pl. Kombinált lövést használ)
- az utolsó saját tárgygolyójával egy időben zsákolja a 8-as golyót
- a 8-as golyót leugrasztja az asztalról a játék bármely szakaszában, kivéve, amikor már csak azt kell belőnie
- más zsákba juttatja a 8-as golyót, mint kellett volna (ld. bemonadás)
- nem utolsóként zsákolja be a 8-as golyót

Megjegyzendő, hogy a szabálytalanságot még a következő lövés előtt jelezni kell, egyébként meg nem történtnek tekintendő!

Patt helyzet

Amennyiben már csak két ellentétes (csíkos és telt) tárgygolyó, valamint a 8-as golyó van az asztalon, és a játékosok 3-3 lövésváltás után sem tudják a 8-as golyót belőni, patt helyzetet lehet hirdetni, és a játékot újra lehet kezdeni.

