

BILIÁRD ASZTAL

Cikk szám: 8446

Építési és használati utasítások



Figyelmeztetés: a játék kis darabokat,
hozzátartozókat tartalmaz,
ezért nem ajánlott 3 éven aluli gyermekek számára!!!



















FONTOS!!

Kérjük, mielőtt az összeszereléshez hozzáfogná, olvassa el figyelmesen a használati utasítást. A szereléshez két felnőtt szükséges. Kérjük a leírás alapján ismerkedjen meg az egyes alkatrészekkel és a szerelés menetével.

Kötelező szerszámok a szereléshez:
 Phillips és laposfejű csavarhúzó – NEM
 mellékelt
 Csavarkulcs – NEM mellékelt
 Szint (ajánlott – NEM mellékelt)

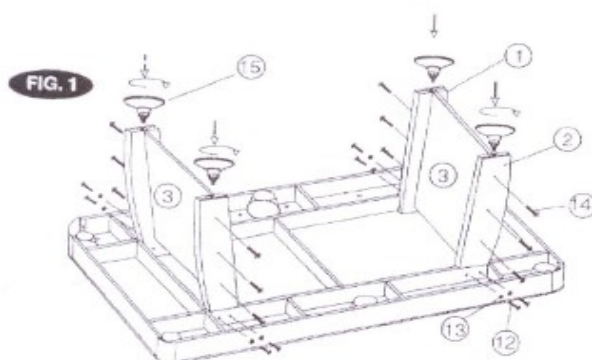
Alkatrészek felsorolása:

#1  LEFT LEG (2 EA)	#2  RIGHT LEG (2 EA)	#3  LEG PANEL (2 EA)	#4 (PRE-INSTALLED)  SIDE POCKET (2 EA)	#5 (PRE-INSTALLED)  CORNER POCKET (4 EA)
#6 (PRE-INSTALLED)  APRON CORNER (4 EA)	#7 (PRE-INSTALLED)  TOP CORNER CAP (4 EA)	#8  CHALK (2 EA)	#9  57" 7-PC BILLIARD CUE (2 EA)	#10  2 1/4" BILLIARD BALL SET (1 EA)
#11  MOLDED TRIANGLE (1 EA)	#12  45MM LEG BOLT (8 EA)	#13  22MM FLAT WASHER (8 EA)	#14  4X50MM WASHER HEAD SCREW (12 EA)	#15  5" LEG LEVELER (4 EA)
#16  ALLEN KEY (1 EA)				

1. Bal láb (2db)
2. Jobb láb (2db)
3. Fatábla a lábak közé (2db)
4. Oldalzseb (2db)
5. Sarokzseb (4db)
6. Sarok kötény (4db)
7. Felső sarok sapka (4db)
8. Kréta (2db)
9. 2db biliárd dákó (2db)
10. Biliárdgolyó készlet (1 készlet)
11. Háromszög (1db)
12. 45mm-es lábztatcsavarok (8db)
13. 22mm-es egyenes alátét (8db)
14. 4x50mm-es alátétfejű csavar (12db)
15. Lábszintező (4db)
16. Imbuszkulcs (1db)

1. Először döntse el, hogy hova szeretné az asztalt helyezni, majd nyissa ki a kartont. Válasszon egyenes felületet és tiszta helyiséget. Az asztalt fordítva kezdjük el szerelni, majd a lábak illesztése után fordítjuk meg azt. Ez egy nagyon nehéz asztal, ezért a fordításhoz és szereléshez két felnőtt szükséges.
2. Óvatosan nyissa ki a kartonokat, majd a lista alapján ellenőrizze a hozzátartozókat, hogy minden meg van e a csomagban, és a mennyiségük is egyezik a felsoroltaknak.

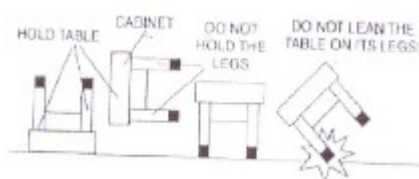
SZERELÉS



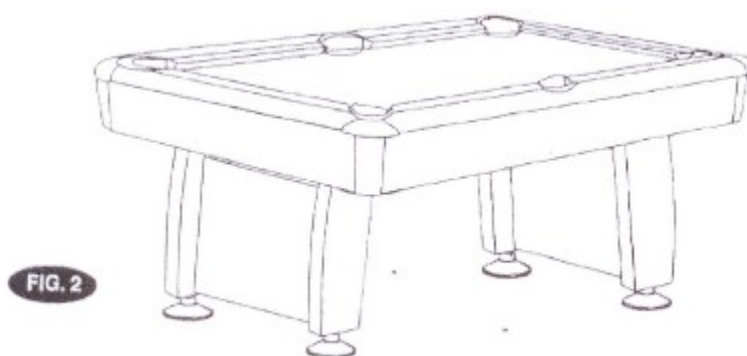
Ábra1: illessze a jobb (2) és bal (1) lábakat a tartókerethez, rögzítse azt a 2db 45mm-es lábazatsavarral (12), 2db 22mm-es alátéttel (13), ahogy azt az ábra is mutatja. Illessze a 2db fatáblát (3) a lábak közé, majd rögzítse azt 3db 4x50mm-es alátétfejű csavarral (14) lábanként. Ne húzza még meg a csavarokat erősen.

Helyezze a 4db Bell-Style lábszintezőt (15) és tekerjen be egyet minden lábvégződésére.

Amikor elkészültünk, fordítsuk lábaira az asztalt, majd ellenőrizzük, hogy mindent jól raktunk e össze.



Ábra2: végezetül állítsa be a lábszintezőt (15), hogy az asztal lábai egyszintben legyenek.



AZ ASZTAL KÉSZEN ÁLL A JÁTÉKRA.

Játékszabályok – 8 golyó

A 8-as pool biliárdot többnyire leegyszerűsített formában játsszák azonban a játékszabályok részletesebb ismerete és betartása élvezetesebbé teheti a játékot.

Ki kezdi a játékot:

A kezdés jogát a biliárdgolyók felrakása előtt tempólökéssel szokás eldönteni. Ez azt jelenti, hogy a két játékos a biliárdasztal egyik végéről közel egy időben meglök egy golyót, megcélozva a szemközti mandinert. Amelyik játékos golyója a biliárdasztal végéhez kézelebb áll meg visszatéréskor, az eldönti, hogy ő maga, vagy a másik fél kezdje a játékot. Akinek a golyója érinti az oldalsó falat, vagy lyukba esik, esetleg átmegy az ellenfél térfelére, az elveszti a tempólökést, tehát a kezdés jogának eldöntése ekkor is a másik játékost illeti. Általában csak az első játékkezdést szokták így eldönteni, utána felváltva kezdenek a játékosok.

A biliárdgolyók felrakása:

A játékhoz 15 színes, illetve 1 darab fehér golyót használnak. A golyókat háromszög alakzatban kell a játék kezdésekor felhelyezni a biliárdasztalra, mégpedig úgy, hogy a háromszög 2 alsó csúcsára ne egy csoportba tartozó golyók kerüljenek. A fekete golyót a harmadik sorban kell elhelyezni, de középre. A többi biliárdgolyó elhelyezése tetszőleges. A háromszög csúcsán lévő, legelső golyónak kell posztón megjelölt pontra az úgynevezett „tetőpontra” kerülnie. (Nem a feketének) Általában a hobbi biliárdasztalon csak két pont van megjelölve, ezek közül egyet válasszunk ki tetőpontnak, egyet pedig kezdőpontnak.

A kezdőlökés szabályai:

Felhelyeztük a biliárdgolyókat és eldöntöttük, hogy ki kezd. Indulhat a játék. Az első mozzanat a kezdőlökés. A játékos a fehér golyót a biliárdasztalon a homlokkezdőben bárhova elhelyezheti a kezdőlökéshez.

- A kezdőlökés során mindegy, hogy melyik célgolyót találjuk el először, az viszont fontos, hogy a golyók közül legalább 4 golyó falat érintsen, vagy legyen olyan golyó, mely lyukba esik, különben a kezdőlökés hibás.
- Ha a kezdőlökéskor a fekete biliárd golyó kerül a lyukba, az nem számít hibának, egyszerűen helyezzük vissza a tőpontra, vagy ha ez nem lehetséges, akkor az úgynevezett tővonalra, a lehető legközelebb a tőponthoz. (A tővonal a tőponttól halad a biliárdasztal végéig, arra merőlegesen, -általában nem szokás felrajzolni) De a játékos ebben az esetben akár meg is ismételheti a kezdőlökést.
- Amennyiben a fehér golyó esik a lyukba az hibának minősül és a másik játékos folytatja a játékot, méghozzá úgy, hogy a fehér golyó a homlokvonaltól mögé bárhová visszahelyezheti.
- Ha bármelyik golyó kiugrik a biliárdasztalról, azt nem kell visszatenni (kivéve

- a 8-ast), ez esetben a másik játékos folytatja a játékot a kialakult állásból, vagy ha akarja, a fehér golyót a homlokvonal mögé bárhol elhelyezheti a lökéshez.
- Ha a kezdőlökés során egyetlen golyó sem esett a lyukba, akkor a másik játékos folytatja a játékot, tetszőleges golyócsoporthoz választva. De jogában áll új kezdőlökést végeznie, vagy kérnie a másik féltől.
 - Ha a kezdőjátékos nem vétett hibát és a golyót a lyukba küldte, akkor folytathatja a játékot.

A golyócsoporthoz kiválasztása:

A 15 színes biliárd golyó közül 8 egyszínű, 7 pedig úgynevezett csíkos. Mivel a 8-as, fekete golyó nem része a golyócsoporthoz, így típusonként 7-7 golyó alkotja azokat. Miután sikeresen elvégeztük a kezdőlökést, golyócsoporthoz kell választanunk, de függetlenül attól, hogy milyen golyó került lyukba a kezdőlökés során.

A lökés előtt meg kell neveznünk az általunk kiszemelt golyót és azt, hogy melyik lyukba szeretnénk löni. Ha ezt sikeresen végrehajtjuk, akkor miénk a folytatás joga, és a választott csoport golyóit kell a továbbiakban lyukba küldenünk. Ha az előbbi lökés nem sikerülne, akkor az ellenfél folytatja a játékot, és ő választhat a golyócsoporthoz közül.

A játék folytatása:

A cél az, hogy a saját csoportunkba tartozó golyókat egymás után lyukba küldjük (bemondva a célgolyót és a lyukat is), majd a fekete, 8-as golyót (szintén bemondva a megcélzott lyukat). Ha mindez sikerül, akkor megnyerjük a játékot.

SÚLYOS HIBÁK, MELYEKET ELKÖVETHETÜNK:

- még van golyónk az asztalon, de véletlenül a 8-as golyót lyukba küldjük
- a 8-as golyó kiugrik az asztról (kivéve a kezdőlökés esetén)
- már nincs golyónk az asztalon, de a 8-as golyót nem a bemondott lyukba löjük be

Ha ezek közül egyet is vétünk, akkor elveszítettük a partit. További hibák, melyek esetén át kell adnunk a folytatás jogát a másik játékosnak:

- a fehér, vagy bármelyik biliárd golyó (kivéve a 8-as) kiugrik az asztról
- a fehér golyó lyukba esik
- a fehér golyó nem a saját golyócsoporthoz tagját érinti először
- nem történik falérintés, miközben nem löktünk lyukba egyetlen golyót sem

Biztonsági lökés:

A játék során jogunkban áll úgynevezett biztonsági lökést végrehajtani. Ezt előre be kell mondanunk. Ilyenkor nem kell megnevezni a célgolyót és lyukat, tehát a golyócsoporthoz tartozó golyók közül bármelyiket érinthetjük a fehér golyóval és mindegy, hogy melyik lyukba küldjük azt, vagy bármelyik golyónkat. Ettől eltekintve minden elkövetett hiba ugyanúgy számít, mint a normál (nem biztonsági) lökésnél. A biztonsági lökés után minden esetben át kell adnunk a folytatás jogát a másik

játékosnak.

Játékszabályok – 9 golyó

A pool biliárd játékok családjába tartozó 9-es pool a 8-as játéknál kevésbé ismert, elsősorban a profik körében népszerű, pedig nagyon élvezetes játék, ezért mindenkinek érdemes a játékszabályokkal megismerkedni.

Ki kezdi a játékot:

A kezdés jogát a játék hivatalos szabályai szerint a golyók felrakása előtt tempólökéssel szokás eldönteni. Ez azt jelenti, hogy a két játékos a biliárdasztal egyik végéről közel egy időben meglök egy-egy golyót, megcélozva a szemközti mandinert. Akinek a golyója visszaérkezve az asztal végéhez közelebb áll meg, az eldöntheti, hogy ő maga, vagy a másik fél kezdje a játékot. Akinek a golyója érinti az oldalsó falat, vagy lyukba esik, esetleg átmegy az ellenfél térfelére, az elveszti a tempólökést, tehát a kezdés jogának eldöntése ekkor is a másik játékost illeti.

A biliárdgolyók felrakása:

A játékban az 1-től 9-ig számozott golyók, illetve a fehér golyó vesz részt. A hobi biliárdasztalokon általában két pont van jelölve a posztón. Az egyik a kezdőpont (homlokpont), a másik az úgynevezett tőpont.

A kilenc célgolyót rombusz alakban kell elhelyezni, úgy, hogy az 1-es golyó álljon a rombusz elején, a tőponton. A 9-es golyó a rombusz közepére kerül. A többi golyót véletlenszerűen kell elhelyezni a rombuszon belül.

A kezdőlökés:

Ha eldöntöttük ki kezd és felhelyeztük a biliárdgolyókat, akkor jöhet a kezdőlökés. A fehér golyót tehetjük a kezdőpontra (homlokpontra), de a homlokvonal mögött, a homlokmezőben bárhol elhelyezhetjük. A hobbiasztalokon általában nem jelölik a homlokvonalat, ezért azt akár mi magunk is felrajzolhatjuk. A homlokvonal a kezdőponton halad keresztül a biliárdasztal szélével párhuzamosan.

A kezdőlökés akkor helyes, ha legalább egy golyó lyukba esik, vagy ha nem esik lyukba golyó, de legalább 4 célgolyó falat érint.

A játék folytatásának szabályai:

Ha a játékosnak a kezdőlökés során sikerült lyukba küldenie golyót, akkor övé a folytatás joga. Ha nem sikerült, akkor a másik fél következik. Ezután lökésenként a fehér golyó mindig a soron következő, legkisebb sorszámú golyóval ütközhet először. A végső cél a 9-es golyó, ha ezt is lyukba tettük, akkor nyertük meg a játékot.

Például: ha kisebb sorszámú golyó az asztalon maradtak közül a 3-as, akkor mindenképpen azt kell a fehér golyónak először megérintenie, de nem feltétel, hogy ez a golyó kerüljön lyukba. Ha a meglökött 3-as golyó eltalálja a 7-est és az kerül a lyukba, az nem számít hibának. Sőt ha így küldjük lyukba a 9-es golyót, akkor is megnyerjük a partit.

Hibák melyeket elkövethetünk:

- a 9-es golyó szabálytalanul lyukba kerül, vagy kiugrik az asztról
- a fehér golyó lyukba esik, vagy kiugrik az asztról
- bármely más golyó kiugrik az asztról
- a fehér golyó nem a legkisebb sorszámú golyóval érintkezik először
- nem esik lyukba golyó, és egyetlen golyó sem érint falat a lökés következtében

A fentiek esetén a másik játékos következik, még hozzá úgy, hogy a fehér golyót a lökéshez bárhol elhelyezheti a biliárdasztalon. Ha a 9-es golyó kerül le az asztról, akár kiugrik, akár lyukba esik, akkor a tőpontra kell visszahelyezni. (vagy ha ez nem lehetséges, akkor ahhoz legközelebb a tővonal mentén. A tővonal a tőpontból indul ki és az asztal végére merőleges.- általában nem szokták jelölni.)

Ha más célgolyó ugrik ki az asztról, vagy szabálytalanul lyukba kerül, akkor azt nem kell visszatenni.

Ha csak egyszerűen nem sikerül golyót lyukba küldenünk, de egyébként nem követtünk el hibát, akkor is a másik játékos következik, de a fehér golyót nem lehet más pozícióba helyezni a lökéshez.

A „Push-out” lökés:

A kezdőlökés után közvetlenül, de csak akkor, a soron következő játékos push-out lökést végezhet, amit be kell mondia. Ekkor mindegy, hogy a fehér golyó milyen sorszámú golyót talál el először, és nem számít, hogy történik-e falérintés. Ha a lökés következtében bármelyik golyó lyukba kerül, akkor nem kell az asztra visszatenni, kivéve a 9-est, melyet vissza kell helyezni. (tehát ebben az esetben nem nyerünk ha belőjük a 9-est.)

A push-out lökés után a másik játékos következik, aki eldöntheti, hogy ő maga, vagy az ellenfél folytassa a játékot.

A push-out lökés hasznos, ha nem valószínű, hogy meg tudjuk célozni a legkisebb sorszámú golyót, mert az olyan helyzetben van. Ezzel a lökéssel elkerülhetjük, hogy hibázzunk, és a másik játékos bárhova elhelyezhesse a fehér golyót a folytatásban.