



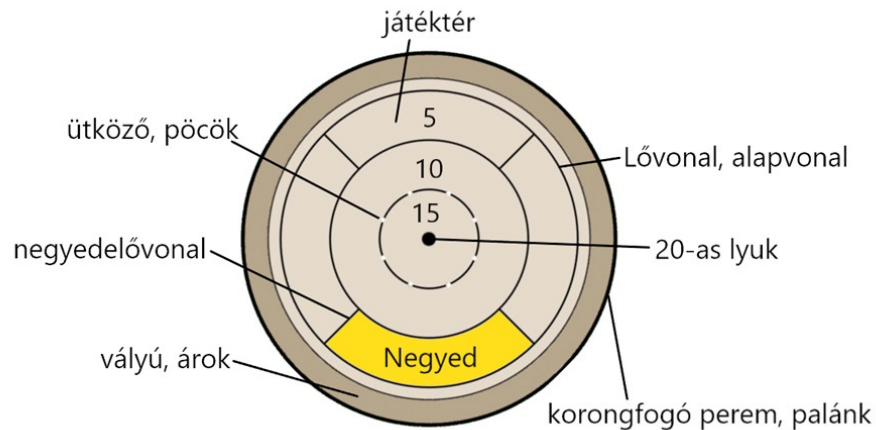
## Mi a Crokinole?

Szenvedély! Ez a közel 150 éves múlttal rendelkező ügyességi játék rabul ejtethet bárkit aki a közelében jár. Világszerte rengetegen Crokinole-oznak, több országban szövetsége is van, amely versenyeket, bajnokságokat szervez. Pl.: Magyar Crokinole Szövetség.

## Biztonsági előírások!

**3 évnél fiatalabb gyerekeknek nem ajánlott, mert olyan apró alkatrészeket tartalmaz, amik könnyen lenyelhetők! Fulladásveszélyes! 6 évnél fiatalabb gyerekek esetén csak felnőtt felügyelet mellett használható!**

## A tábla felépítése



A játéktér (világosbarna rész) egy kör alakú tábla, közepén egy (20-as) lyukkal. A játékteret a koncentrikus körök három mezőre osztják, melyek értéke a középső lyuk (20 pont) felé haladva növekszenek (5, 10 és 15 pont). A külső 5 pontos mezőt a negyedelő vonalak négy egyenlő részre osztják, melynek külső határoló 'festett' vonala az alapvonal vagy más néven lővonal. A legbelső 15 pontos mező határoló vonalán 8 db gumiütköző található egyforma távolságra egymástól, melyek a korongok mozgását nehezítik vagy segítik. Az árok a játéktérről kieső, továbbá a lövést követően az alapvonalon megálló korongok, ill. az érvénytelenül játékba hozott, s ezáltal eltávolítandó korongok gyűjtőhelye.



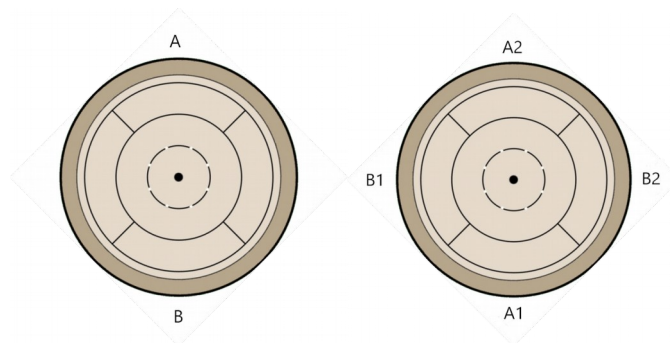
## Játékszabály

Egy mérkőzés alapesetben négy játszmából áll. Egy játszma a 8-8 vagy (6-6-6-6) korong ellövését jelenti. A korongok száma attól függ, hogy egyéni vagy páros játék játszódik.

### A kezdés és ülésrend:

Egyéni játékban felváltva kezdik a játékosok a játszmákat ( A – B – A – B). Páros játékban mindenki kezd majd egy játszmát. (A1 – B1 – A2 – B2). (A és B az ellenfeleket jelöli.)

Páros játékban a játszma kezdésének joga mindig az óramutató járásának megfelelően halad. A játékosokat felváltva illeti meg a lövés joga a játszma kezdését követően.



### A játék menete:

A játszma elkezdése után és annak befejezéséig a játékosok a táblát és székeiket már nem mozgathatják. A táblához csak az éppen soron lévő játékos érhet hozzá. A játékosok felváltva igyekeznek korongjaikat a játéktér minél értékesebb mezőibe vagy a 20-as lyukba löni (pöckölni), mindezt úgy, hogy az ellenfél korongjait akár ki is terelhetik a játéktérről.

### A lövés szabályai:

Minden lövést úgy kell indítani, hogy a korong érintse a lövonalat a lövő játékos negyedében, vagy oldalsó lövés esetén a korong érintse a lövonalat (bármely negyedben) és a lövő játékos negyedét határoló negyedelő vonalat is.

### A szabad-lövés

Amennyiben nincs a játéktéren idegen korong, akkor a lövő játékosnak kötelező lövés által a korongját, vagy már a játéktéren lévő egyik korongját a 15-ös mezőbe (vagy a 20-as lyukba) juttatnia úgy, hogy a mozgása után legalább a 15-ös mező vonalát érintse. Amennyiben ez nem sikerül, a



korongját (és az esetleg ütköző többi korongját is) le kell venni a játéktérről és az árokba kell helyezni. Amennyiben a korong a középső (20-as) lyukban fekszik a lövés végeztével, ki kell venni és a játszma végi pontozásig a 20-as gyűjtőbe tenni.

### **A kötelező ütközéses-lövés**

A játék egyik legfontosabb alapszabálya az, hogy az ellenfél egyik játéktéren lévő korongját (ha van ilyen korong) mindig érinteni kell a lövőnek a lövése által. Amennyiben az ellenfélnek egy vagy több korongja van a játéktéren, a soron következő játékosnak úgy kell lőnie, hogy valamelyik játéktéren lévő saját korongja legalább az egyik „idegen”, játéktéren lévő koronggal ütközzön. Amennyiben ez nem sikerül, az ellőtt korongot le kell venni a játéktérről és az árokba kell helyezni, továbbá, ha a lövő játékos nem ütközött az ellenfél korongjával a játéktéren, de saját (vagy csapattársa) korongjával ütközött a játéktéren, úgy ezeket a korongokat is az árokba kell helyezni.

A cél az, hogy úgy ütközzön a lövő játékos egyik korongja az ellenfél korongjával a játéktéren, hogy a korongja minél értékesebb mezőn, vagy épp a 20-as lyukban landoljon. Szabályos ütközés után csak azokat a korongokat kell levenni a tábláról, melyek megállva a legszélső alapvonalat (lővonalat) érintik, vagy a 20 as lyukban van.

### **Pontozás:**

A 20-as lyukba belőtt korongot ki kell venni a 20-as lyukból és azt azonnal jóvá kell írni azon játékos számára akinek a 20-as lyukba került a korongja (fix pont ami már nem elvehető). A 20-as tartó tálka, illetve egyéb tároló segédeszköz ezt a jóváírást hivatott segíteni. A többi korong pontjainak jóváírása az utolsó korong ellövése után történik. Ezek alapján minden játszma végén pontozásra kerül sor, ahol az összeszámolt korongok pontértéke alapján a győztes 2 pontot kap, a vesztes 0 pontot kap, döntetlen esetén 1-1 pont jár. A mérkőzést az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjti össze. Kezdő vagy gyermek játékosoknál természetesen az egyes szabályok esetében lehet (nem minden esetben) és célszerű is engedményeket tenni (mozgathatja székét vagy fel is állhat; újrälövés egy adott koronggal).

**A szabályokról bővebben a Magyar Crokinole Szövetség weboldalán tájékozódhatsz!**

### **Karbantartás**

A tábla felületének ajánlott butorápoló szerrel (Pronto ajánlott) történő áttörlése legalább heti egy alkalommal. Az áttörlés hatására a korongok is 5-15 %-kal jobban fognak csúszni. A faápolószer mennyisége 5-10 csepp legyen melyet pamutronggyal és körkörös polírozó mozdulatokkal oszlassunk el a tábla felületén. A pamuttörölő kendőt nem szükséges erővel rányomni polírozás közben. Ajánlott a tábla enyhén szappanos áttörlése is havonta egyszer. Amennyiben a csúszás tompulna, úgy elég lehet pár másodperces pamutos polírozás is bútorápoló szer nélkül. A felület nem UV álló.



**CROKINOLE PONTOZÓLAP**

NEV:

Mérkőzés	1. játszma	2. játszma	3. játszma	4. játszma	Osszesen	Ellenfél aláírás
1	pont 20					
2	pont 20					
3	pont 20					
4	pont 20					
5	pont 20					
6	pont 20					
7	pont 20					
8	pont 20					
9	pont 20					
10	pont 20					
11	pont 20					
12	pont 20					
13	pont 20					
14	pont 20					



**CROKINOLE PONTOZÓLAP**

NEV:

Mérkőzés	1. játszma	2. játszma	3. játszma	4. játszma	Osszesen	Ellenfél aláírás
1	pont 20					
2	pont 20					
3	pont 20					
4	pont 20					
5	pont 20					
6	pont 20					
7	pont 20					
8	pont 20					
9	pont 20					
10	pont 20					
11	pont 20					
12	pont 20					
13	pont 20					
14	pont 20					



**CROKINOLE PONTOZÓLAP**

NEV:

Mérkőzés	1. játszma	2. játszma	3. játszma	4. játszma	Osszesen	Ellenfél aláírás
1	pont 20					
2	pont 20					
3	pont 20					
4	pont 20					
5	pont 20					
6	pont 20					
7	pont 20					
8	pont 20					
9	pont 20					
10	pont 20					
11	pont 20					
12	pont 20					
13	pont 20					
14	pont 20					



**CROKINOLE PONTOZÓLAP**

NEV:

Mérkőzés	1. játszma	2. játszma	3. játszma	4. játszma	Osszesen	Ellenfél aláírás
1	pont 20					
2	pont 20					
3	pont 20					
4	pont 20					
5	pont 20					
6	pont 20					
7	pont 20					
8	pont 20					
9	pont 20					
10	pont 20					
11	pont 20					
12	pont 20					
13	pont 20					
14	pont 20					



[WWW.COLIBRICROKINOLE.COM](http://WWW.COLIBRICROKINOLE.COM)