

# A SNOOKER SZABÁLYAI

## I. KELLÉKEK

### 1. Asztal

A snookerasztal mérete  $3560 \times 1780 \pm 15$  mm. Az asztalon található lyukak pontos mérete és az oldalfalgumi ívének szöge a lyukaknál nincs meghatározva, pontosabban úgy szól a szabály, hogy a Hivatásos Angolbiliárd és Snooker Világszövetség (WPBSA) által hitelesített szabványnak kell megfelelniük, amellyel a Magyar Snooker Szakág rendelkezik. (Nagy általánosságban a lyuk szélessége 89 mm-esnek vehető.)

### 2. Golyók

- a. A golyók átmérője 52,5 mm (2 1/16 hüvelyk), amelytől az eltérés +0.05 mm és -0.08 mm lehet.
- b. A golyóknak egyforma súlyúaknak kell lenniük, plusz/mínusz 3 grammos eltéréssel.

#### Szabályértelmezés:

Egy-egy golyó vagy az egész golyókészlet a játékosok kérésére vagy a játékvezető véleménye alapján cserélhető.

### 3. Dákó

A dákó nem lehet rövidebb 910 mm-nél, és nem térhet el jelentősen a manapság általánosan használt dákók alakjától.

### 4. Műnyerges (x, pók stb.)

E segédeszközök használhatók a játék során, hogy nyeret, támasztékot képezzenek a dákónak.

#### Szabályértelmezés:

A játékos felelőssége a segédeszközök asztalra helyezése onnan való eltávolítása. Továbbá a játékos felelőssége minden olyan kellék, segédeszköz állapota, amelyet ő visz asz asztalhoz, még ha kölcsönözte is azokat. Ha ezekkel vét szabálytalanságot (pl. leesik a műnyereg vége és hozzáér a golyóhoz), akkor ellenfele pontokat kap. Azon kellékek állapotáért azonban, amelyeket a játékos az asztalnál talál, és annak rendes felszerelését képezik, nem a játékos a felelős. Amennyiben a játékos ilyenek használata közben ér golyóhoz, az nem minősül hibának. A játékvezető visszarakja a golyókat azok eredeti állapotába a saját megalégedésére és a játékos tovább lökhet.

## II. MEGHATÁROZÁSOK

### 1. A játék

A játék a fehér golyónak a dákóbőrrel való megérintésével kezdődik, és megegyezéssel van vége, vagy a fekete golyó lyukba lökésével, illetve a rajta elkövetett első hibával. (Ha csak a fekete golyó maradt az asztalon, akkor bármilyen elkövetett szabálytalan lökés vagy hiba a játék végét jelenti, a hét pontot az ellenfél kapja, és az nyert, akinek több pontja van.)

### 2. A mérkőzés

Egy mérkőzés megbeszélte számú játékból áll. (A nemzetközi gyakorlatban legtöbbször 5 nyert

játékig tart egy mérkőzés, de sok az eltérés is.)

### 3. A golyók

A játékot egy fehér golyóval, az ún. lökőgolyóval, és 15 piros, illetve 6 más színű golyóval, az ún. célgolyókkal játsszák.

### 4. Lökő játékos

Az a személy, akinek a következő lökésre a szabályok értelmében joga van. Mindaddig az asztalnál marad, amíg lökését vagy lökéssorozatát be nem fejezte.

### 5. A lökés

- a. A lökés akkor történik meg, amikor a játékos dákója hegyével megérinti a lökőgolyót.
- b. A szabályos lökés feltételei:
  - A lökés pillanatában az ún. színes golyóknak szabályosan visszahelyezett, nyugalmi állapotban kell lenniük az asztalon
  - A fehér golyót lökni kell, nem szabad tolni
  - A fehér golyót csakis egyszer szabad érinteni a lökés alkalmával
  - A lökés pillanatában a játékosnak legalább egyik lábával érintenie kell a földet
  - A lökő játékos a fehéren kívül más golyóhoz nem érhet hozzá
  - Egy golyó sem hagyhatja el az asztal játékfelületét
  - A lökés mindaddig nem számít befejezettnek, amíg minden golyómozgás meg nem szűnt, illetve a játékvezető megítélése szerint a játékos el nem hagyta az asztalt

### 6. Golyó a kézben helyzet

- a. A lökőgolyó akkor kerül kézbe (amikor a játékos szabadon helyezheti bárhová a D félkörön belül), ha lyukba került vagy elhagyta az asztal játékfelületét.
- b. Golyó a kézben marad mindaddig, amíg szabályosan játékba nem lett hozva, illetve szabálytalanság nem lett elkövetve

### 7. Játékba hozott golyó

- a. A fehér golyó játékban van mindaddig, amíg nem áll elő Golyó a kézben helyzet
- b. A célgolyók játékban vannak, amikor visszahelyeződnek az asztalra, és mindaddig játékban maradnak, amíg lyukba nem kerülnek, vagy el nem hagyják a játékfelületet.

#### **Szabályértelmezés:**

ha a játékos a fehér golyót dákójával helyezgeti a D félkör vonalain belül és közben annak hegyével, tehát a bőrrel hozzáér, az nem minősül szabálytalanságnak, amennyiben a játékvezető véleménye az, hogy a játékos még nem készült meglökni a fehér golyót, csak igazította.

### 8. Célzásba vehető golyó

Minden olyan golyó, amelyik szabályszerűen meglökhető, koccanható a fehér golyó által.

### 9. Megnevezett golyó

Olyan célgolyó, amelyet a lökő játékos megnevez, vagy lökésének testhelyzetével - a játékvezető teljes meglepedésére - utal rá, hogy a fehér golyóval először akarja eltalálni.

#### **Szabályértelmezés:**

amennyiben a játékvezető rákérdez, a játékos köteles fennhangon megmondani, melyik golyót vette célba.

### 10. A belökés

- a. A célgolyó egy másik golyóval történt kontaktus, kocc, találat után szabályosan lyukba kerül
- b. Ha a színes golyóról van szó, a következő lökés előtt mindaddig visszahelyeződik az asztalra, amíg - mint asztalon maradt utolsó színes golyó - nem kerül lyukba a III. fejezet 3. szabálya értelmében
- c. Amennyiben egy golyó úgy került lyukba, hogy azt megelőzően egy vagy több színes golyó nem szabályosan helyeződött vissza az asztalra, és a szabálytalanság nem lett megítélve, akkor az alábbi két lehetőség van:
  - ha már az asztalon van, akkor úgy tekintődik, hogy szabályosan lett visszahelyezve
  - ha nincs az asztalon, akkor visszahelyeződik a játékfelületre

#### **Szabályértelmezés:**

A lökő játékosnak - mielőtt ismét lökne - nem kötelessége meggyőződni arról, hogy minden színes golyó visszahelyeződött-e az asztalra.

A piros golyók soha, semmilyen körülmények közt nem kerülnek vissza az asztalra, annak ellenére sem, hogy ez a szabálytalankodó játékos előnyére is válhat. (III. fejezet 8. és 12. szabály)

### 11. A sorozat

- a. Amennyiben a játékos belökött egy golyót, úgy a következő lökés joga is őt illeti meg.
- b. A sorozat az egymást követő belökések összessége bármelyik felvételnél.

### 12. Golyó az asztalon kívül

- a. Egy golyó akkor van az asztalon kívül, ha bárhol máshol kerül nyugalmi helyzetbe, mint az asztal játékfelülete, vagy valamelyik lyuk.
- b. Ha ez valamelyik színes golyó, akkor - a következő lökés előtt - vissza kell helyezni az asztalra (3. Fejezet 6. Szabály).

### 13. Szabálytalanság, hiba

Szabálytalanságnak minősül minden olyan tett, ami ellentétes az itt leírt játékszabályokkal.

#### 14. Snookerállás

- a. A fehér golyó akkor van snookerben, ha közvetlen, egyenes vonalú lökés esetén mindegyik célgolyó takarásban van egy vagy több nem célgolyó által.  
**Szabályértelmezés:**  
amennyiben akár csak egyetlen célgolyó is nincs takarásban, az nem minősül snookernek.
- b. *Golyó a kézben* állás esetén csak akkor van snookerhelyzet, ha a D mező minden pontjáról nézve takarásban áll a fehér golyó.
- c. Amennyiben a fehér golyó több golyó által is takarásban áll, a hozzá legközelebb álló minősül annak, amelyik előidézte a snookerhelyzetet.

#### 15. Ívsnooker

- a. A fehér golyó akkor van ívsnookerben, ha közvetlen, egyenes vonalú lökés esetén mindegyik célgolyó akármelyik része takarásban van a lyuk íve által.  
**Szabályértelmezés:**  
Ha akár csak egy célgolyó is nincs ilyen helyzetben, az nem minősül ívsnookernek.

Amennyiben ívsnooker-helyzet áll elő szabálytalanság után, ez nem von maga után szabad választású golyót, és a fehéret onnan kell lökni, ahol az megállt az asztalon.

#### 16. A pont foglalt

A pont akkor minősül foglaltnak, ha egy golyó nem helyezhető rá vissza egy másik golyó érintése nélkül.

#### 17. Tolás, tolt lökés

A tolás olyan szabálytalan lökésnek minősül, amikor a dákó bőrös vége és a fehér golyó érintkezésben maradnak egymással, miközben

- a. A fehér találkozik a célgolyóval, vagy
- b. Amikor a fehér golyó előre történő mozgása megszűnt.

Abban az esetben, ha a fehér és a célgolyó majdnem tapad, ragad, akkor szabályos lökésnek minősül, ha a játékos a lehető legvékonyabb kocc-cal játssza meg a fehér golyót.

#### 18. Ugratás

Ugratásnak minősül az, amikor a fehér golyó átugrik valamelyik golyón, kivéve, ha először eltalálta a célgolyót, és utána ugrik át egy másikat.

##### **Szabályértelmezés:**

Amennyiben a fehér a célgolyó túlsó oldalát éri - még akkor is, ha az ugratás folyamatában történik ez -, az ugratásnak minősül.

Amennyiben a szabályosan először eltalált célgolyót az oldalfalról visszajövő fehér golyó átugorja, az szabályos lökésnek számít.

### 19. A miss

Miss az, amikor a játékvezető azt állapítja meg, hogy a lökő játékos nem tudása legjavát adva próbálta eltalálni a célgolyót.

#### **Szabályértelmezés:**

A szabálypont meghatározatlansága miatt egy konkrét helyzetben mindenképpen misst kell ítélni. Amennyiben a játékos egyenes vonalú lökessel el tudná találni a célgolyót, vagy a célgolyó bármely részét, és azt mégis eltéveszti, a játékvezető misst ítélt. Más helyzetekben a játékvezető döntési joga, hogy misst ítéljen.

Nem ítéltető azonban miss a játék befejezésének, végjátékának közeledtével vagy folyásával, amennyiben az egyik játékos jelentős pontelőnyvel, a másik pedig jelentős ponthátránnyal rendelkezik. (Akkor ugyanis egyik játékosnak sem érdeke, hogy ne tudása legjavát nyújtva lökjön a golyóra.)

Miss bemondása után csak a fehér golyót kell visszahelyezni előző helyzetbe, hacsak a megmaradó állás nem jelent előnyt a hibát elkövető játékos részére. A golyó visszahelyezése alkalmával mindkét játékost meg kell kérdezni annak helyzetére vonatkozóan, de a játékvezető döntése a végleges.

Amennyiben a miss bemondása után bármelyik játékos megfogja, vagy hozzáér a fehér golyóhoz, az hibának minősül.

## III. A JÁTÉK

### 1. A játék leírása

A snooker játékot ún. angol biliárdasztalon kettő vagy több ember játszhatja, akár mint partnerek, akár egymástól függetlenül. Pontokat a golyók belökésével és az ellenfél hibáival lehet gyűjteni. A játék győztese az a fél vagy játékos, amelyik a legtöbb pontot gyűjtötte, vagy amelyik a győzelmet - lévén ellenfele feladta a játékot - kiérdemelte. Mindkét játékos ugyanazon fehér golyót használja, és azzal veszi célba a huszonegy célgolyót, amelyből tizenöt az egy pontot érő piros, egy a két pontot érő sárga, egy a három pontot érő zöld, egy a négy pontot érő barna, egy az öt pontot érő kék, egy a hat pontot érő rózsaszín és egy a hét pontot érő fekete. Pontokat a pirosak és a színes golyók váltakozó belökésével lehet gyűjteni egészen addig, amíg az utolsó piros is belökésre nem kerül, ami után a hat színes golyót pontértékük emelkedő sorrendjében kell belökni (a sárgától a feketéig).

### 2. A golyók helyzete

Minden játék kezdetekor a színes célgolyók a maguk, asztalon bejelölt pontján állnak: a fekete a felső oldalfalhoz legközelebb lévő ponton, a rózsaszín az asztal 3/4-én lévő ponton, a kék a középponton, a barna az alapvonal középpontján, a zöld a barnától balra a D félkör és az alapvonal találkozásánál, a sárga pedig a barnától jobbra, a D félkör és az alapvonal találkozásánál kell, hogy álljon.

A pirosak háromszög alakban a rózsaszín és a fekete golyó között helyezkednek el, a lehető legközelebb a rózsaszínhez, de nem hozzáérve, és az öt utolsó golyó párhuzamosan áll a felső oldalfallal.

### 3. A játék módja

- a. A játékosok pénzfeldobással döntenek el a kezdés jogát, és ez a sorrend a játék egész ideje alatt megmarad, viszont minden játékot felváltva kezdenek.
- b. A kezdő játékos golyó a kézben állásból (tehát a D félkörön belülről) lök, és a játék akkor kezdődik, amikor a játékos a fehér golyót először megérintette a dákóbörrel, akár lökte azt, akár csak igazította.

- c. A fehér golyónak kezdéskor egy pirosat, később pedig mindig az aktuális célgolyót kell először érintenie, és sohasem eshet lyukba.
- d. Olyan golyó, amely nem célgolyó, nem eshet lyukba.
- e. Minden ún. felvétel alkalmával először piros golyót kell lökni egészen addig, amíg mindegyik piros golyó lyukba nem került. Egy lökésel több piros, vagy szabad választású golyó esetén akként bejelentett más golyó is belökhető és pontszámaik összeadódnak.
- f. Amennyiben egy piros belökésre került, a következő célgolyó valamelyik ún. színes kell, hogy legyen, amelynek pontszámai hozzáadódnak az addigiakhoz.
- g. Amíg van piros golyó az asztalon, addig a sorozat a piros és színes golyók váltakozó belökésével folytatódik. Színes belökése után az adott golyó visszahelyeződik az asztalra. Utána a színes golyók pontértékük emelkedő sorrendjében válnak aktuális célgolyókká és belökve lyukban is maradnak.
- h. Amennyiben a játékos nem lök be golyót, ellenfele onnan löki a fehéret, ahol az megállt az asztalon.
- i. Amennyiben már csak a fekete maradt asztalon, annak belökése, illetve az első bármilyen szabálytalanság vagy hiba a játék végét jelentik, hacsak a pontszámok nem azonosak. Ilyenkor:
  - a fekete visszahelyeződik az asztalra;
  - a játékosok pénzfeldobással eldöntik, ki kezd lökni;
  - a játékos a D félkörből kezd;
  - a fekete belökése, vagy az első bármilyen hiba a játék végét jelenti.
- j. A játékos mindig tudása legjavát nyújtva köteles lökni. Amennyiben a játékvezető ezt nem így látja, miszt köteles ítélni.

**Szabályértelmezés:**

Amennyiben a célgolyót lehetetlen eltalálni, azt úgy kell tekinteni, hogy a játékos tudása legjavát nyújtva próbálta meglökni.

**4. Golyó a kézben játék**

*Golyó a kézben* helyzetben a játékos a D félkör vonalain belülről, vagy arról köteles lökni.

**Szabályértelmezés:**

A játékvezetőnek válaszolnia kell a játékos kérdésére a fehér golyó szabályszerű elhelyezésével kapcsolatban.

**5. Két golyó egyidejű meglökése**

Két golyót nem szabad egy időben találni, hacsak az nem két piros vagy egy bejelentett golyó és az aktuális célgolyó.

**6. A golyók visszahelyezése**

- a. Amennyiben egy visszahelyezendő golyó pontja foglalt, akkor azt a legnagyobb pontértékű golyó pontjára kell helyezni.
- b. Amennyiben több színes golyót kell visszahelyezni, és azok pontjai foglaltak, akkor a nagyobb pontértékű golyót helyezük előbb vissza.
- c. Amennyiben minden pont foglalt, a golyót a saját pontja és a felső oldalfal közé kell helyezni, a helyéhez lehető legközelebb.
- d. Amennyiben a rózsaszín és a fekete golyó pontja, illetve a felső oldalfal közötti hely teljes mértékben foglalt, akkor e golyókat a maguk pontjához legközelebb, de az asztal középpontja felé kell helyezni.

**Szabályértelmezés:**

A játékos nem tehető felelőssé, ha a játékvezető hibásan helyezi vissza a golyót, vagy egyáltalán nem helyezi vissza az asztalra. A játékos viszont köteles elegendő időt hagyni a játékvezetőnek, hogy visszahelyezhesse a golyót az asztalra.

## 7. Ragadó, tapadó golyó

- a. Amennyiben a fehér tapad, ragad valamelyik lehetséges célgolyóhoz, a játékvezető bemondja a ragadó golyót (még itthon is általánosabb a touching ball bemondása).
- b. A játékos csak ellenkező irányba lökhet a ragadó golyó helyzetétől számítva, egyébként a lökés tolásnak minősül.
- c. Nem minősül szabálytalanságnak, ha a játékos a ragadó golyótól ellöki a fehéret, amennyiben:
  - a golyó nem célgolyó
  - a golyót aktuális célgolyónak választja és megnevezi
  - a golyó az lehetséges célgolyó, de a játékos másikat nevez meg és el is találja azt.

### Szabályértelmezés:

Amennyiben a ragadó golyó nem a játékos hibájából mozdult meg, az nem minősül hibának, szabálytalanságnak.

## 8. Golyó a lyuk ívének szélén

- a. Amennyiben egy golyó nem egy másik golyó lökése által kerül lyukba, az visszakerül a helyére.
- b. Ha lökés közben a játékos hibát vét, akkor ellenfele megkapja a pontokat, és minden golyó visszakerül eredeti (lökés előtti) helyére.
- c. Ha a golyó "táncol" a lyuk "szájában", de beesik, akkor az nem kerül vissza eredeti helyzetébe.

## 9. Szabad választású golyó (Free ball)

- a. Szabálytalanság után, ha a fehér golyó snooker állásban maradt, a játékvezető szabad választású golyót jelent be.
- b. Ha ilyen helyzetben az ellenfél vállalja a következő lökést, akkor bármelyik golyót célgolyónak nevezheti meg.
- c. Ilyen lökés alkalmával a golyó a célgolyó értékét veszi fel.
- d. Hibának számít, ha a fehér golyó:
  - nem találja el a megnevezett, bemondott golyót, vagy
  - snooker helyzetben marad a bemondott golyó által. Ez alól kivétel, ha már csak a rózsaszín és a fekete golyók maradtak asztalon.
- e. Amennyiben a megnevezett golyó lyukba került, az visszahelyeződik az asztalra, és a pontértéke a játékos javára íródik.
- f. Amennyiben a szabad választású golyó és a lökhető célgolyó is lyukba kerül, csak a célgolyó értéke íródik a játékos javára. (Tehát nem úgy, mint amikor két vagy több piros kerül egyszerre belökésre.)

## 10. Hibák, szabálytalanságok

- a. Amennyiben hibát vét a játékos:
  - a játékvezető köteles azt azonnal bejelenteni, és a lökés befejeztével a hiba pontszámát bemondani
  - a játékvezetőnek vagy az ellenfélnek a játékos következő lökéséig be kell mondani annak hibáját
  - bármelyik helytelenül visszahelyezett golyó a helyén marad, hacsak nem került lyukba, amikor is visszahelyeződik
  - a hiba elkövetése előtt elért pontszám a játékos javára íródik
  - a következő lökést onnan kell kivitelezni, ahol a fehér golyó megállt az asztalon
- b. Amennyiben egy lökés alkalmával több hibát vét a játékos, a legmagasabb értékű íródik ellenfele javára.
- c. A hiba elkövetése után:
  - a hibapontok az ellenfél javára íródnak
  - a játékosnak - ellenfele kérésére - ismét löknie kell

Amennyiben e kérés elhangzott, visszavonni nem lehet.

- amennyiben a játékvezető miss helyzetet állapít meg, a hibát elkövető játékosnak az eredeti helyzetből kell löknie

## 11. Hibák, szabálytalanságok pontértékei

- a. A célgolyó pontértéke számít a következő lökések alkalmával:
  - ha a golyók nem értek nyugalmi állapotba
  - ha a célgolyót egynél többször érintette a lökés
  - ha a játékos egyik lába sem érinti a földet
  - ha nem a játékos következett volna lökésre
  - ha a játékos golyó a kézben állásban szabálytalanul lök
  - ha a fehér egyetlen célgolyót sem talál el
  - ha a fehér lyukba gurul
  - ha snooker állás marad free ball esetén (lásd a 9.d. pontot)
  - ugratás esetén
- b. A célgolyó vagy a hibával kapcsolatosan magasabb pontértékű golyó értéke számít a következő lökések alkalmával:
  - ha nem célgolyó kerül lyukba
  - ha a fehér golyó nem célgolyót talál először
  - ha tolás történt
  - ha a játékos a dákó végén lévő bőrt kivéve mással érintette a fehér golyót
  - ha a golyó kiugrott az asztalról
  - ha a játékos két golyót egyidejűleg talál el, kivéve ha az két piros, vagy a szabad választású golyó és a lökhető célgolyó.
- c. Hétpontos szabálytalanság áll fenn, amennyiben
  - a játékos egy piros belökése után, egy színes megnevezése előtt követ el hibát
  - bármelyik golyót bármilyen más célra használja, mint hogy lökjön
  - egymás után piros golyókra lök
  - lökőgolyónak használja bármelyik golyót a fehéren kívül

## 12. A golyó nem a lökő játékos által kerül mozgásba

Ilyen helyzetben a játékvezető visszahelyezi a golyót eredeti helyére.

**Szabályértelmezés:**



Ez vonatkozik arra az esetre is, amikor más tényező hatására érinti meg a játékos a golyót, de ekkor nem ő a felelős, hiba nem történt.

### **13. Patthelyzet**

Amennyiben a játékvezető olyan golyóállást állapít meg az asztalon, hogy egyik játékos sem törekszik vagy törekedhet a helyzet megváltoztatására saját esélyeinek rontása nélkül és patthelyzet alakul ki, akkor figyelmezteti a játékosokat, hogy rövid időn belül döntetlent ítél és a játékot semmisnek tekinti. Ilyenkor új játékot kell kezdeni a lökéssorrend megváltoztatása nélkül.

## **IV. JÁTÉKVEZETÉS, EGYÉB MEGHATÁROZÁSOK**

### **1. Időhúzás**

Amennyiben a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a játékos túlzottan sok időt használ lökése kivitelezéséhez, figyelmeztetnie kell, hogy leléptetés fenyegeti.

### **2. Tisztességtelen játék**

A játék folytatásának megtagadása, vagy a játékvezető megítélése alapján a következetesen tisztességtelen játék annak elvesztését eredményezi. A játékos további versenyeitől eltiltható.

### **3. A nem lökő játékos**

A nem lökő játékos nem állhat vagy mozoghat a lökő játékos látószögében, hanem az asztaltól tisztas távolságban köteles megvárni a lökés vagy sorozat befejezését.

### **4. Távollét**

Amennyiben a játékosnak halaszthatatlanul el kell hagynia a játéktermet, megbízhat valakit, hogy rövid távollétében képviselje érdekeit és jelezze a szabálytalanságot.

### **5. A játékvezető**

- a. A játékvezető egyedül jogosult megítélni a tisztességes vagy tisztességtelen játékot és felelős a szabályok betartásáért
- b. Intézkedik, ha valami szabálytalanságot lát
- c. Amennyiben a játékos színvak, megmondja neki a golyók színét
- d. A játékos kérésére megtörli a golyót
- e. A bíró nem válaszolhat a játékos egyetlen kérdésére sem, amely nem a szabályokra vonatkozik
- f. Nem jelezheti a játékosnak, hogy hibát készül véteni
- g. Nem adhat felvilágosítást a pontkülönbségről és más, a játékot érintő és a pontszámokkal kapcsolatos kérdéstről
- h. Amennyiben "lemaradt" egy eset észlelésében, segítségül hívhatja a nézők véleményét

### **6. Az eredményjelző**

Az eredményjelző a táblán vezeti a mérkőzés eredményét és segíti a játékvezetőt feladata

ellátásában.

**Szabályértelmezés:**

Amennyiben a játékos kéri, a játékvezető vagy az eredményjelző eltolhatja és megfoghatja a lámpatestet, amely akadályozza a játékost lökése kivitelezésében.