



THE DARTS IN THE AIR

BULL'S SNOOKERBORD

WWW.BULLS.NL

DE REGELS VAN HET SNOOKER-DARTSPEL BASISREGELS VOORAF

- Dit spel kan individueel of met meerdere spelers/teams worden gespeeld.
- Elk team/elke speler krijgt per bezoek 3 darts, en na een bezoek is het andere team/de andere speler aan de beurt om te gooien.
- De afstand tot het bord is 2,37 meter, en het centrum van het bord bevindt zich op een hoogte van 1,73 meter.
- Degene die het dichtst bij de roze kleur is (met één dart), begint.
- Elk gewonnen spel telt als één frame.

INLEIDING

De volgende regels moeten zorgvuldig worden gelezen, omdat het spel is ontworpen om darts en snooker te combineren met hun geaccepteerde regels, hoewel er kleine verschillen kunnen zijn. Elke speler heeft drie darts.

SCOREN VAN EEN BREAK

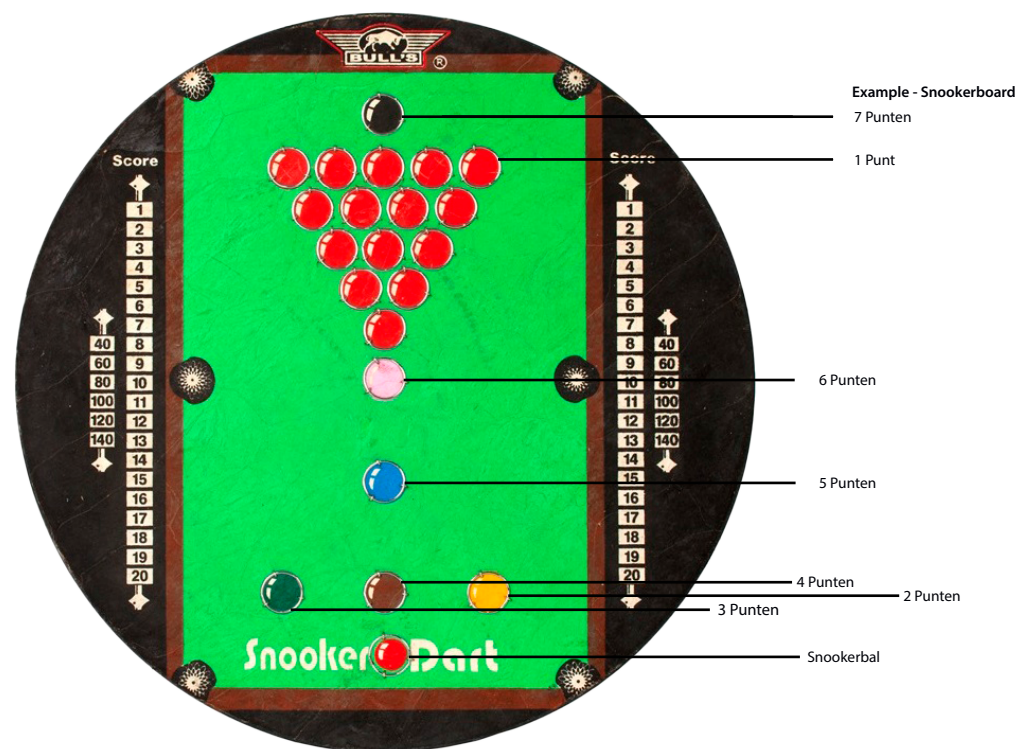
Een break begint wanneer een rode bal is gepot met een van de eerste drie darts van de speler. De speler gaat door met zijn break (rood - genomineerde kleurbal - rood, enz.) zolang hij met de derde dart heeft gescoord. Als de speler niet scoort met de derde dart, eindigt de break. Tenzij de speler een fout maakt, bijvoorbeeld door een rode bal of een niet-genoemde kleur te raken, kan hij al zijn darts op de genomineerde bal gooien.

PUNTELLING

Wanneer een rode bal is gepot, wordt dit gemarkeerd met een scorepin om aan te geven dat deze niet meer in het spel is. Het raken van een al genomen rode bal (gemarkeerd met een scorepin) is geen fout, omdat deze bal theoretisch niet meer op de tafel zou zijn. Nadat alle rode ballen zijn gepot en gemarkeerd als genomen worden de kleuren in volgorde genomen (geel, groen, bruin, blauw, roze, zwart). Een break gaat door zolang de laatste van de drie darts de juiste kleurbal raakt. Een fout is het raken van de verkeerde kleur, wat punten geeft aan je tegenstander gelijk aan de waarde van die kleur.

SNOOKEREN VAN JE TEGENSTANDER

Een speler kan op elk moment proberen zijn tegenstander te snookeren door de rode bal in het midden van het "Snooker-Dart" -logo aan de onderkant van de tafel te raken. Hij moet zijn poging tot snooker verklaren voordat hij de darts of dart gooit die hij vasthoudt. Als de rode bal in het midden van het "Snooker-Dart" -logo wordt geraakt en de snooker wordt bereikt, heeft je tegenstander zijn volgende drie darts om uit de snooker te komen.



HOE SPEEL JE?

A.

Uit de Snooker komen:

Dit wordt bereikt wanneer je tegenstander de volgende bal in de volgorde van het spel raakt met zijn volgende drie darts. De volgende punten worden toegekend als het niet lukt om uit de snooker te komen:

- Het missen of een fout maken op een rode bal: 4 punten
- Het missen of een fout maken op een gele bal: 4 punten
- Het missen of een fout maken op een groene bal: 4 punten
- Het missen of een fout maken op een bruine bal: 4 punten
- Het missen of een fout maken op een blauwe bal: 5 punten
- Het missen of een fout maken op een roze bal: 6 punten
- Geen snooker op de zwarte bal.

B.

Afsluiting van het spel:

Het spel eindigt wanneer de tafel zoals in een traditioneel snookerspel is leeggemaakt, dat wil zeggen, alle Rode ballen en Kleuren in de juiste volgorde zijn geraakt. Dit spel is ontworpen om de vaardigheden van darts en snooker te combineren. De regels van het spel combineren darts en snooker. Punten worden gescoord door ballen te raken die punten waard zijn (allemaal gebaseerd op snooker): Rood=1, Geel=2, Groen=3, Bruin=4, Blauw=5, Roze=6, Zwart=7. Het spel is ontworpen met de "Competitor" in gedachten en bevat daarom een "Snooker"-mogelijkheid.