



THE DARTS IN THE AIR

# BULL'S SNOOKERTISCH

WWW.BULLS.NL

## DIE REGELN DES SNOOKER-DART-SPIELS GRUNDLEGENDE REGELN IM VORAUS

- Dieses Spiel kann individuell oder mit mehreren Spielern/Teams gespielt werden.
- Jedes Team/jeder Spieler erhält pro Besuch 3 Darts, und nach einem Besuch ist das andere Team/der andere Spieler an der Reihe zu werfen.
- Der Abstand zur Scheibe beträgt 2,37 Meter, und das Zentrum der Scheibe befindet sich in einer Höhe von 1,73 Metern.
- Derjenige, der am nächsten zum Pink (mit einem Dart) ist, beginnt.
- Jedes gewonnene Spiel zählt als ein Frame.

## EINFÜHRUNG

Die folgenden Regeln sollten sorgfältig gelesen werden, da das Spiel darauf ausgelegt ist, Darts und Snooker mit ihren akzeptierten Regeln zu kombinieren, wobei es möglicherweise geringfügige Abweichungen gibt. Jeder Spieler hat drei Darts.

## ERZIELEN EINES BREAKS

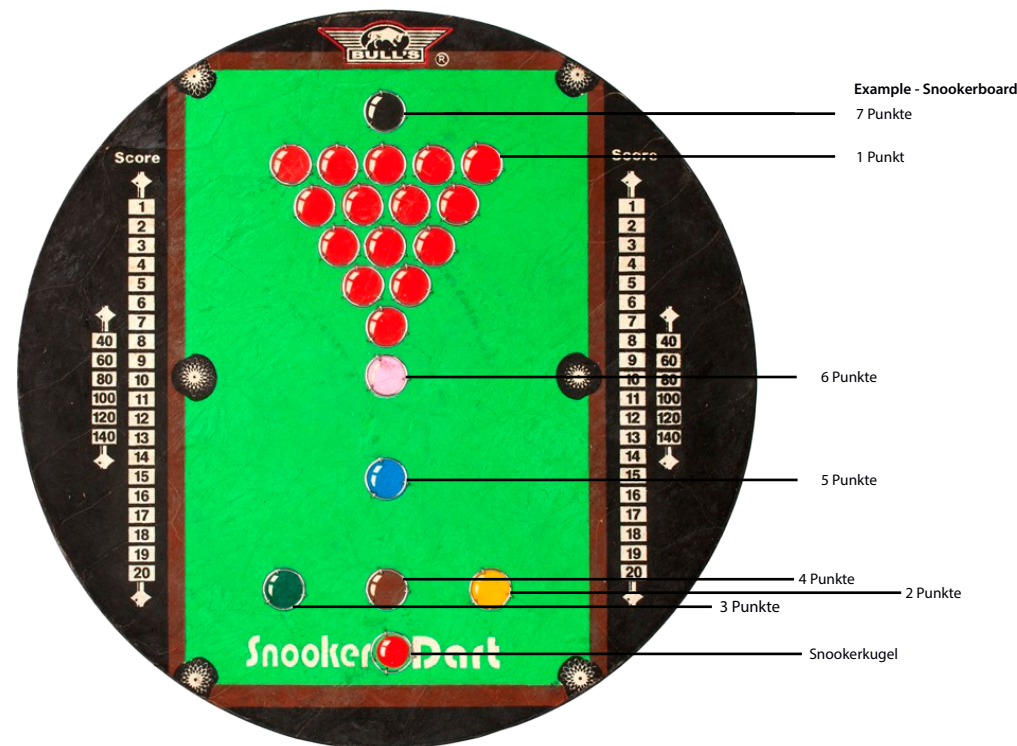
Ein Break beginnt, wenn ein Rot mit einem der ersten drei Darts des Spielers getroffen (eingelocht) wurde. Der Spieler setzt sein Break fort (Rot - Nominierter Farbball - Rot usw.), sofern er mit dem dritten Dart getroffen hat. Das Versäumen, mit dem dritten Dart zu treffen, bedeutet das Ende des Breaks. Sofern der Spieler keinen Foulschuss hat, d.h. ein Rot oder eine nicht bestimmte Farbe trifft, kann er alle Darts auf den nominerten Ball werfen.

## PUNKTZAHL

Wenn ein Rot getroffen wurde, wird dies mit einem Punktstift markiert, um anzuzeigen, dass es nicht mehr im Spiel ist. Das Treffen eines bereits genommenen (mit einem Punktstift markierten) Roten ist kein Foulschuss, da sich dieser Ball theoretisch nicht mehr auf dem Tisch befinden würde. Nachdem alle Roten getroffen und als genommen markiert wurden, werden die Farben in der Reihenfolge genommen (Gelb, Grün, Braun, Blau, Pink, Schwarz). Ein Break setzt sich fort, solange der letzte der drei Darts den richtigen Farbball trifft. Ein Foulschuss ist das Treffen der falschen Farbe und gibt Ihrem Gegner Punkte in Höhe des Wertes dieser Farbe.

## SNOOKERN DES GEGNERS

Ein Spieler kann jederzeit versuchen, seinen Gegner zu snookern, indem er den roten Ball in der Mitte des "Snooker-Dart" -Logos am unteren Ende des Tisches trifft. Er muss seinen versuchten Snooker erklären, bevor er die Darts oder den Dart wirft, den er hält. Wenn der rote Ball in der Mitte des "Snooker-Dart" -Logos getroffen wird und der Snooker erreicht wird, hat Ihr Gegner seine nächsten drei Darts, um sich aus dem Snooker zu befreien.



## WIE SPIELT MAN?

A.

Herauskommen aus dem Snooker:

Dies wird erreicht, indem Ihr Gegner den nächsten Ball in der Reihenfolge des Spiels mit seinen nächsten drei Darts trifft. Die folgenden Punkte werden vergeben, wenn es nicht gelingt, sich aus dem Snooker zu befreien:

- Das Verfehlen oder ein Foul an einem roten Ball: 4 Punkte
- Das Verfehlen oder ein Foul an einem gelben Ball: 4 Punkte
- Das Verfehlen oder ein Foul an einem grünen Ball: 4 Punkte
- Das Verfehlen oder ein Foul an einem braunen Ball: 4 Punkte
- Das Verfehlen oder ein Foul an einem blauen Ball: 5 Punkte
- Das Verfehlen oder ein Foul an einem pinken Ball: 6 Punkte
- Kein Snooker beim schwarzen Ball.

B.

Abschluss des Spiels:

Das Spiel endet, wenn der Tisch wie in einem herkömmlichen Snookerspiel geleert wurde, d.h. alle Roten und Farben in der richtigen Reihenfolge getroffen wurden. Dieses Spiel soll die Fähigkeiten von Darts und Snooker vereinen. Die Regeln des Spiels kombinieren Darts und Snooker. Punkte werden erzielt, indem Bälle getroffen werden, die Punkte wert sind (alle basierend auf Snooker): Rot=1, Gelb=2, Grün=3, Braun=4, Blau=5, Pink=6, Schwarz=7. Das Spiel wurde mit dem "Wettbewerber" im Sinn entworfen und enthält daher eine "Snooker"-Möglichkeit.