

Snooker 10 Kampf

Startgeld:

Level Rot:	16 - 21 Euro (1 Euro pro Disziplin + 5 - 10 Euro Preisgeld + 1 Euro Jackpotanteil)
Level Gelb:	22 - 42 Euro (1 - 2 Euro pro Disziplin + 10 - 20 Euro Preisgeld + 2 Euro Jackpotanteil)
Level Grün:	38 - 48 Euro (2 Euro pro Disziplin + 15 - 25 Euro Preisgeld + 3 Euro Jackpotanteil)
Level Braun:	49 - 69 Euro (2 - 3 Euro pro Disziplin + 25 - 35 Euro Preisgeld + 4 Euro Jackpotanteil)
Level Pink:	80 - 105 Euro (4 - 5 Euro pro Disziplin + 35 - 50 Euro Preisgeld + 5 Euro Jackpotanteil)

Punktewertung:

Pro Teilnehmer wird jeweils 1 Punkt bei jeder Disziplin gewertet

z.B. 10 Spieler, der Sieger bekommt 10 Punkte der Letzte bekommt 1 Punkt

Für die Gesamtwertung werden die Punkte aus allen Disziplinen zusammengezählt

GST Wertung nach Level des Turniers

Preisgeldverteilung:

Gewinner jeder Disziplin 1 - 5 Euro x Anzahl der Teilnehmer abhängig vom Level

Sollten mehrere Spieler gleich gut sein in einer Disziplin, wird das Disziplinpreisgeld geteilt

Gesamtwertung nach GST Modus

Disziplinen und Regeln:

1. Blau vom Spot in ein schwarzes Eckloch lochen mit der Weißen aus dem D (10 Versuche)
Sollte Blau klappern und ins andere Eckloch fallen zählt der Pot. Es zählt die Anzahl der insgesamt gelochten Bälle
2. Schwarz endlos spielen. (5 Versuche)
Ball in Hand, Schwarz wird gelocht, Weiß bleibt liegen wo sie zum stehen kommt und dann wieder Schwarz lochen usw. Es zählt die Anzahl der insgesamt gelochten Bälle. Sollte ein Spieler 25 Punkte am Stück machen, ist der Versuch beendet und es werden 30 Punkte gewertet
3. Speedsnooker
9 Rote mit Schwarz in der Mitte aufbauen (oberste Rote auf Pinkspot), Break aus dem D, mit dem ersten Stoß nach dem Break beginnt die Zeit zu laufen. So schnell wie möglich alle Kugeln lochen, Schwarz muß als letzter Ball gelocht werden. Gewinner ist wer die schnellste Zeit erreicht.
4. Farbenclearance (5 Versuche)
Farben auf den Spots, Ball in Hand, Kugeln abräumen. Es zählt die Anzahl der insgesamt erzielten Punkte
5. Linie Up mit 10 Roten: (5 Versuche)
Farben auf den Spots, Zwei Rote zwischen Schwarz und Bande, 4 Rote zwischen Pink und Schwarz, 4 Rote zwischen Pink und Blau, Rote Kugeln sind gleichmäßig zu verteilen, Ball in Hand, Es zählt die Anzahl der insgesamt erzielten Punkte
6. Pink vom Spot in ein schwarzes Eckloch lochen mit der Weißen aus dem D (10 Versuche)
Sollte Pink klappern und ins andere Eckloch fallen zählt der Pot. Es zählt die Anzahl der insgesamt gelochten Bälle
7. Pink endlos spielen. (5 Versuche)
Ball in Hand, Pink wird gelocht, Weiß bleibt liegen wo sie zum stehen kommt und dann wieder Pink lochen usw. Es zählt die Anzahl der insgesamt gelochten Bälle. Sollte ein Spieler 25 Punkte am Stück machen, ist der Versuch beendet und es werden 30 Punkte gewertet
8. Speed 6 Reds:
Farben auf den Spots, 6 Rote unterhalb von Pink aufbauen, Break aus dem D, mit dem ersten Stoß nach dem Break beginnt die Zeit zu laufen, in 90 Sekunden so viele Punkte wie möglich machen.
9. Blau endlos spielen. (5 Versuche)
Ball in Hand, Blau wird gelocht, Weiß bleibt liegen wo sie zum stehen kommt und dann wieder Blau lochen usw. Es zählt die Anzahl der insgesamt gelochten Bälle. Sollte ein Spieler 25 Punkte am Stück machen, ist der Versuch beendet und es werden 30 Punkte gewertet
10. Minimum 10 Reds:
10 Rote aufbauen (oberste Rote auf Pinkspot), Break aus dem D, alle Roten lochen, es zählt die Anzahl der insgesamt benötigten Stöße. Gewinner ist wer am wenigsten Stöße braucht