

Snooker

Basisregels snooker

Het spel

Het spel snooker is een biljartsport dat gespeeld wordt op een tafel met daarin aan de randen zes gaten. Snooker wordt gespeeld met 22 ballen, te weten een witte stootbal, een gele bal, een groene bal, een bruine bal, een blauwe bal, een roze bal, een zwarte bal en 15 rode ballen.

Op het plaatje is te zien hoe de ballen op de tafel gerangschikt moeten zijn aan het begin van een spel (frame).

De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk punten te scoren.

Je kunt op twee manieren punten verkrijgen:

- Je scoort een bal
- Je tegenstander maakt een fout

Deze manieren van punten scoren worden in de volgende paragraaf uitgelegd.

Hoe score je punten?

In deze paragraaf beschrijven we de twee manieren om punten te scoren, genoemd in de vorige paragraaf. Allereerst kun je punten scoren door één van de gekleurde ballen te scoren, te potten. Dit moet in een speciale volgorde gebeuren. Als een speler aan de beurt is, moet deze als eerste een rode bal potten. Iedere keer als er een rode bal wordt gepot, moet daarna door dezelfde speler een gekleurde bal naar keuze (maar niet weer een rode bal) spelen. Als ook deze gekleurde bal wordt gepot, moet weer een rode bal gespeeld worden. Als een speler een rode bal heeft gepot en daarna de door hem gekozen gekleurde bal niet pot, dan moet de andere speler weer beginnen met het spelen van een rode bal (dus niet een gekleurde).

Dit gaat zo door totdat alle 15 de rode ballen gepot zijn.

Na het potten van de 15e rode bal dient eerst nog wel een gekleurde bal naar keuze gespeeld te worden. Als dit gebeurd is, dan moeten de resterende ballen in een vastgestelde volgorde weggespeeld worden. Deze volgorde is de volgende:

Geel - Groen - Bruin - Blauw - Roze - Zwart.

Elke kleur bal heeft een eigen waarde (behalve de stootbal). Bij het potten van één van deze ballen krijgt de speler de waarde van de betreffende bal en wordt bij zijn totaalscore opgeteld. De waarden van de verschillende ballen staan in de derde paragraaf van deze uitleg.

Je krijgt ook punten als je tegenstander een fout (foul) maakt. Een speler kan op een aantal manieren een fout maken. Voor elke fout krijgt de speler die de fout maakt strafpunten. Deze strafpunten worden bij het totaal van de tegenspeler opgeteld.

De soorten fouten en de hoogte van de strafpunten die dit met zich meebrengt, staan in de vierde paragraaf.

De waarde van de verschillende ballen

Hieronder staat per bal aangegeven hoeveel punten hij waard is.

Rood - 1 punt

Geel - 2 punten

Groen - 3 punten

Bruin - 4 punten

Blauw - 5 punten

Roze - 6 punten

Zwart - 7 punten

Strafpunten

Er zijn een aantal manieren waarop een speler strafpunten kan krijgen.

Deze manieren zijn:

- Stootbal gaat in een van de 6 pockets.
- Stootbal raakt geen bal.
- Stootbal raakt niet de goede bal als eerste.
- Na het raken van de goede kleur gaat een andere kleur in een pocket.

Als de stootbal in een van de 6 pockets gaat, dan krijgt deze speler de waarde van de bal die gespeeld moest worden als strafpunten, met als minimum 4 punten. Dus als bijvoorbeeld de roze bal gespeeld moest worden en de stootbal kwam terecht in één van de pockets, dan krijgt de tegenspeler 6 punten bij zijn totaal. Als bijvoorbeeld de groene bal gespeeld moest worden (met een waarde van 3), dan krijgt de tegenspeler 4 extra punten (dit is het minimum). Dezelfde regel geldt ook als er geen bal geraakt wordt. De waarde van de bal die gespeeld moest worden (met een minimum van 4) wordt bij het totaal van de andere speler opgeteld.

Als een speler de verkeerde bal als eerste raakt (bijvoorbeeld roze i.p.v. rood), dan krijgt de tegenstander ook extra punten. De bepaling van de hoogte van die strafpunten gaat iets anders dan de twee hiervoor genoemde mogelijkheden. Als de speler bv. rood moet spelen en hij raakt een andere bal als eerste, dan krijgt zijn tegenstander de waarde van de als eerste geraakte bal (met een minimum van 4) bij zijn score.

Het is echter zo dat als een speler bv. blauw wil spelen en dan als eerste groen raakt, dat de andere speler dan niet 4, maar 5 extra punten krijgt. Als het dus gebeurt dat een speler de verkeerde bal als eerste raakt, dan krijgt zijn tegenstander een aantal extra punten, dit aantal is minimaal 4 en kan afhankelijk van de te spelen bal en de geraakte bal tot 7 punten oplopen. Als na het raken van de goede kleur een andere kleur in een van de pockets gaat, dan geldt deze regel ook. Als er een combinatie van meerdere soorten fouten plaatsvindt, dan wordt het aantal strafpunten niet groter. Bij zo'n combinatie wordt het aantal strafpunten toegekend van de fout met de meeste strafpunten.

Enkele handige tips bij het spelen van snooker

Het kan voorkomen dat een speler zo'n grote voorsprong heeft, dat de andere speler hem, zelfs door het scoren van het maximale aantal punten dat nog op tafel ligt, niet meer in kan halen. In zo'n geval heeft de speler die achter staat snookers nodig.

Als een speler een bal snooker legt, dan wil dat zeggen dat de andere speler de te stoten bal niet rechtstreeks kan raken (omdat er andere ballen voorliggen), maar dit via een band moet proberen.

Als een speler snookers nodig heeft, wil dat dus zeggen dat hij door het scoren van ballen alleen niet meer kan winnen, maar dat hij zal moeten proberen om een bal (of ballen) snooker te leggen, in de hoop dat de tegenstander dan een foul (fout) maakt, wat weer strafpunten oplevert, waardoor het misschien wel weer mogelijk is om te winnen.

Iets anders waar je aan moet denken als je snooker speelt, is dat je niet iedere bal die je moet spelen hoeft te proberen te potten. Je kunt ook proberen om een safety-shot te spelen.

Dat wil zeggen dat je niet probeert om een bal te potten, maar om de stootbal zo moeilijk mogelijk neer te leggen voor je tegenstander.

Zo zijn er nog enkele tactische tips te bedenken.