

World Championship 2015, Sutton-in-Ashfield, UK

English / Français / Deutsch

SNIFE (Snooker + Knife Throwing)

John Taylor from KATTA UK invented the knife throwing game of SNIFE, a cross between throwing knives and snooker.

The Goal

1.1 Instead of potting balls into pockets, you will be hitting coloured circles on a board ("balls", see picture below). For each hit, you collect points, the player with the highest number of points after series rounds wins.

1.2 This is a combined event for women and men.

The Knives

2.1 The thrower may use the knives as permitted for the precision events.

2.2 The minimum number of identical knives to participate in this event is three.

Schedule

3.1 The minimum distance for the throws is 3m.

3.2 In the first two series ("breaks"), you start by throwing a knife such that it sticks in the central red ball. Then you announce a colour, and throw your knife to stick in the thus coloured ball. Then it is back to red, then back to a colour, and so on. You have a maximum of 6 throws per series. For each stick in the "on" ball, you collect points (see table). The series stops when you miss the "on" ball (that is, the red or coloured ball you are supposed to hit with this throw).

3.3 The third and final series is played differently: The red is out of the game, you have to hit the colour balls in the order of their point value (ascending from yellow to black). If you miss, you go on to the next colour for your next throw. Thus you will have six knives and exactly one will be thrown at each colour.

Target and Counting

4.1 The target will comprise of a central red ball, and then six other different coloured balls around the red dot.

4.2 Table of balls and points:

Colour	Points	Diameter
red	1	40cm
yellow	2	35cm
green	3	30cm
brown	4	25cm
blue	5	20cm
pink	6	15cm
black	7	10cm

4.3 In case of ties for the awards, another series is played to resolve the tie. The series can be repeated again as often as required to break the tie.

SNIFE (Snooker + Lancer de couteaux)

C'est John Taylor de KATTA UK qui a inventé le jeu de SNIFE, un croisement de lancer de couteaux ("knife") et le snooker (une variante du billard).

Le but

1.1 On ne propulse pas des billes dans des poches, mais plante les couteaux dans des cercles colorés ("billes") tracé sur un cible (voir photo en bas). Pour chaque couteau planté, on ramasse des points. Le lanceur avec la plus grande nombre des points après trois séries gagne.

1.2 L'épreuve est mixte.

Les couteaux

2.1 Les lanceurs utilisent les couteaux qu'ils souhaitent à la condition qu'ils répondent aux normes énoncées par EuroThrowers pour les épreuves de précision.

2.2 Le nombre minimum de couteaux pour participer à l'épreuve est de trois.

Déroulement

3.1 La distance minimum pour lancer est de 3m.

3.2 Pour le deux premières séries ("breaks"), on commence par lancer un couteau dans la bille centrale rouge. Ensuite, on annonce une couleur, et lance le couteau dans la bille avec cette couleur. Puis c'est la bille rouge, puis un couleur, et de suite. Pour chaque couteau planté correctement, on ramasse des points (voir tableau). Pour chaque série, on a un maximum de six lances. La série s'arrête quand on rate la bille actuelle (c'est la bille rouge ou coloré qu'il faudrait atteindre).

3.3 La troisième et dernière série se joue déviante: La bille rouge est hors de jeu. Il faut maintenant planter dans les billes colorés dans l'ordre de leur valeur (ascendant de jaune à noir). Si on rate, on avance à la prochaine couleur avec le couteau suivant. C'est à dire, on a six couteaux, et à chaque couleur, exactement un va être lancé.

Cible et comptabilisation des points

4.1 Le cible va avoir une bille centrale rouge, et six autres billes autour le rouge.

4.2 Table des billes et points:

Couleur	Points	Diamètre
rouge	1	40cm
jaune	2	35cm
vert	3	30cm
marron	4	25cm
bleu	5	20cm
rose	6	15cm
noir	7	10cm

4.3 En cas d'égalité de scores pour la remise des prix, on joue une autre série. Ça peut se répéter si nécessaire pour finalement départager.

SNIFE (Snooker + Messerwerfen)

John Taylor vom Verein KATTA UK hat SNIFE erfunden, eine Kreuzung aus Snooker (eine Billard-Variante) und Messerwerfen.

Das Ziel

- 1.1 Anstatt Bälle in die Taschen eines Tisches zu versenken, müssen hier farbige runde Scheiben auf einem Brett getroffen werden ("Bälle", siehe Photo unten). Für jeden Treffer sammelt man Punkte, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
- 1.2 Der Wettbewerb ist gemischt, für Frauen und Männer.

Die Messer

- 2.1 Der Werfer darf Messer verwenden, wie sie auch für die Genauigkeits-Wettbewerbe zugelassen sind.
- 2.2 Der Werfer muss mit einem Satz aus drei Wurfgeräten mit gleicher Form und Material antreten.

Ablauf

- 3.1 Die Mindestentfernung für die Würfe ist 3m.
- 3.2 In den ersten beiden Serien ("breaks") fängt man damit an, dass man sein Messer so wirft, dass es im mittigen roten Ball steckt. Dann muss eine Farbe angesagt werden, und das Messer in den so gefärbten Ball geworfen. Nun geht es wieder zu rot, dann zu einer Farbe, und so weiter. Pro Serie hat man maximal 6 Würfe. Für jeden Treffer im richtigen Ball bekommt man Punkte (siehe Tabelle). Die Serie endet, wenn man den "on Ball" (das ist der rote oder farbige Ball, den man gerade treffen sollte) verfehlt.
- 3.3 Die dritte und Letzte Serie wird anders gespielt: Der rote Ball ist aus dem Spiel. Man muss nun die farbigen Bälle in der Reihenfolge ihrer Punktwerte treffen, aufsteigend von Gelb bis Schwarz. Trifft man nicht, geht es beim nächsten Wurf weiter zur nächsten Farbe. Man hat also sechs Messer, und wirft pro Farbe genau eines.

Wurfziel und Zählung der Punkte

- 4.1 Das Wurfziel besteht aus einem zentralen roten Ball, und sechs darum angeordneten andersfarbigen Bällen.
- 4.2 Tabelle der Bälle und Punktwerte:

Farbe	Punkte	Durchmesser
rot	1	40cm
gelb	2	35cm
grün	3	30cm
braun	4	25cm
blau	5	20cm
rosa	6	15cm
schwarz	7	10cm

- 4.3 Bei Punktegleichstand für die Preisverleihung wird eine weitere Serie geworfen, um den Gleichstand aufzulösen. Das kann wiederholt werden, bis der Gleichstand tatsächlich aufgelöst ist.

In case of translation conflicts, the English version shall prevail.

SNIFE Target / Cible / Ziel

Example of a SNIFE target (dimensions and placement may vary).

Exemple d'un cible SNIFE (les dimensions et le placement des billes peut dévier).

Beispiel für ein SNIFE Wurfziel (die Abmessungen und Anordnung können abweichen).

