

COUNT-DOWN

Aantal gespeelde schijven	10
Aantal onderbeurten	1
De puntentelling	Met series
Het opstapelen	n.v.t.
Moeilijkheidsgraad	3
Mogelijkheden:	W-D

Wat is anders bij COUNT-DOWN:

COUNTDOWN wordt gesjoeld met TIEN schijven.

Het is afgeleid van Darts. De sjoelers moeten proberen zo snel mogelijk op NUL punten te eindigen (GAME). Er wordt gestart met 50 startpunten (of ander aantal). Loting of voorronde bepaalt wie het eerst begint. Bij de volgende GAME begint de andere sjoeler eerst. Gelijkspel in een GAME kan voorkomen, wanneer sjoelers in dezelfde BEURT op NUL eindigen. GAME winst levert 2 punten op, gelijkspel 1 punt. Winnaar van een partij is diegene die als eerste 4 of bijvoorbeeld 8 punten heeft (zoals in de BEKER). Bij COUNT DOWN zijn de sjoelers verplicht eerst één schijf in het vak 1 te sjoelen, lukt dit dan twee schijven in het vak 2, lukt dit ook dan drie schijven in het vak 3 en pas daarna vier schijven in het vak 4.

Lukt dit allemaal met die tien schijven dan mag de sjoeler 30 punten aftrekken van zijn 50 startpunten. Dus geen serietelling bij COUNTDOWN. (Wel bij TEN-PACK) De beurt gaat ook over naar de tegenstander wanneer voor de derde keer een schijf wordt gemist! In dat geval worden de tot dan behaalde punten van de startpunten afgetrokken.

Ook wanneer een schijf te vroeg in een ander (verkeerd) vak terechtkomt. Dan vervallen tevens alle behaalde punten in die BEURT.

Wanneer een sjoeler meer punten behaalt dan nodig om op NUL te eindigen, dan vervallen de behaalde punten in deze BEURT ook.

Indien een sjoeler nog 2 startpunten over heeft moeten er twee schijven in het **vak 1** worden gesjoeld.

Bij bijvoorbeeld nog 13 startpunten over is de (verplichte) volgorde:

Eén schijf in het vak 1	=	1 punt
Twee schijven in het vak 2	=	4 punten (totaal 5 punten)
Twee schijven in het vak 3	=	6 punten (totaal 11 punten)
Eén schijf in het vak 2	=	2 punten (totaal 13 punten)

Indien twee sjoelers gelijk eindigen in aantal GAMES, dan volgt een TIE-BREAK. André stelde hier voor om met 20 Startpunten te beginnen. Door loting wordt de beginnende sjoeler aangewezen.

Winnaar is degene die als eerste een GAME van die TIE-BREAK wint.

Het hele spel kan gaan om meerdere GAMES en/of SETS

(ANDRÉ JACOBS (†) bedacht dit sjoelsysteem)