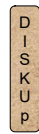


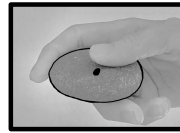
DiskUp[®]

DiskUp is een werpspel waarbij spelers hun disks zo dicht mogelijk bij een but proberen te plaatsen. Deze but ligt aan het begin van elke spelronde op een rechtopstaand balkje: de **basis**. Voor twee spelers heb je per speler 4 metalen schijven nodig met een diameter van ca 60 mm en 4 mm dik. Een van de sets is aan beide kanten gemarkeerd. Als but gebruik je bijvoorbeeld het balletje van jeu de boules. Speel je met twee teams van 2 spelers, dan heeft elke speler 2 disks. De volgorde waarin een team speelt is vrij. DiskUp speel je het best op kort gras, hard zand, gravel, grind... (liever niet op heel harde ondergrond zoals steen of asfalt).



Basis
± 15x5x5cm

But



Zo heb je de beste controle over de worp.
Gooi vanuit de pols, alsof je een frisbee gooit.

De basis en de but

Voor de basis gebruik je een houten balkje van ongeveer 15 x 5 x 5 cm. De but is van hout (ca 3 cm).

Voorbereiding

Zet het basispaaltje rechtop en leg hier de but op. Trek op ongeveer 4* meter van de basis een lijn. De spelers gooien hun disks vanaf deze positie. Bepaal door loting wie mag beginnen.



Spelverloop

Wie de toss heeft gewonnen gooit een disk en probeert daarmee de but in het spel te brengen. De but komt in het spel als deze op de grond komt te liggen (meestal valt de basis dan ook om). Zolang de **but** nog niet op de grond ligt gooien de spelers **om de beurt**.

Wie met een disk de but in het spel brengt scoort 1 punt. Vanaf matchpoint (14 punten) niet meer. De basis blijft onderdeel van het spel en wordt niet verwijderd.

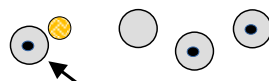
Ligt de but op de grond, dan wordt er gekeken wie het dichtst met een disk bij de but ligt. De speler die niet “ligt” moet proberen de disk die op punt ligt te verbeteren. Zolang je de disk van de ander niet verbetert moet je opnieuw gooien. Lukt dit wel dan is de andere speler weer aan de beurt.

NB: Als na een worp de disks van speler **A** en **B** op gelijke afstand van de but liggen, dan geldt dit niet als verbetering. Dat is ook van toepassing als de but verplaatst wordt en disks van speler **A** en **B** op gelijke afstand liggen.

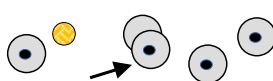


Disk-up

Een disk die een andere disk deels of geheel afdekt maakt een ‘disk-up’ (ook als dit eigen disks betreft). De onderliggende disk maakt GEEN deel meer uit van het spel zolang deze (deels) afgedekt blijft.



Deze disk scoort hier 1 punt.



Na deze diskup liggen er 4 punten!



Meerdere disks op elkaar: alleen de bovenste disk is geldig. Hier ligt disk ‘a’ op punt.

Zijn alle disks gegooid dan worden de punten geteld. Bij een disk-up telt alleen de bovenste disk. Elke disk die dicht bij de but ligt dan een disk van de tegenpartij levert 1 punt op.

Een disk die geheel of gedeeltelijk op de basis ligt (of leunt) maakt geen deel uit van het spel.

Een disk die *onder* de basis ligt telt wel mee en een disk op of onder de but ook.

Zet na het bijwerken van de score het basispaaltje weer rechtop en leg de but er bovenop.

De **verliezer** van een ronde begint de volgende ronde.

Het extra punt voor het in spel brengen van de but vervalt als je op matchpoint staat (14 punten).

Wie (welk team) als eerste 15 punten heeft wint het spel.

Extra Spelregels

- De ronde wordt opnieuw gespeeld als de but meer dan 8 meter van de werpplek komt te liggen.
- Als de but na het werpen van alle acht disks niet is gevallen wordt de ronde opnieuw gespeeld.
- Je bent niet verplicht verder te spelen als de andere speler geen disk meer heeft en je zelf op punt ligt.
- Een disk die buiten het speelterrein komt haal je uit het spel.
- De ronde wordt opnieuw gespeeld als de but op een onspeelbare plek komt te liggen (in de struiken enz.).
- Een disk-up geldt alleen als de twee disks met elkaar in contact zijn.