

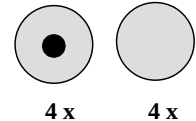
# DiskUp ©

Objectif	Joueurs	Victoire
Lancez vos disques le plus près possible du but.	2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueurs.	Le premier à 15 points.

Version 10-4-26

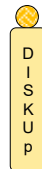
## Matériel

- 8 disques : à 2 joueurs, 4 chacun ; en équipes de deux, 2 chacun.
- 1 but.
- 1 base : un bloc de bois d'environ 15 x 5 x 5 cm.
- Jouez de préférence sur herbe rase, sable dur, gravier ou gravillons.



## Mise en place

- Placez la base debout et posez le but dessus.
- Tracez une ligne de lancer à environ 4 mètres de la base.
- Lancez depuis derrière cette ligne.
- Tirez au sort qui commence.



Pour mieux contrôler le lancer.  
Lancez avec le poignet, comme pour lancer un frisbee.

## Début de la manche

- Le premier joueur essaie de mettre le but en jeu avec un disque.
- Le but est en jeu dès qu'il est au sol. Tant que le but n'est pas au sol, les joueurs lancent à tour de rôle.
- Le joueur qui met le but en jeu marque 1 point. Ce point bonus n'est plus accordé dès que ce joueur ou cette équipe a déjà 14 points.
- La base reste en jeu et n'est pas retirée.

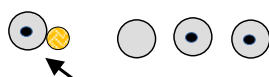
## Déroulement du jeu



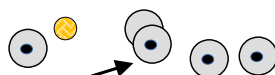
- Dès que le but est au sol, on détermine qui a le point : le joueur dont le disque est le plus proche du but.
- Le joueur qui n'a pas le point joue et continue de lancer jusqu'à ce que son disque soit plus proche que celui de l'adversaire.
- Dès qu'il y parvient, c'est à l'autre joueur de jouer.
- Si, après un lancer, un disque du joueur (équipe) A et un disque du joueur (équipe) B sont à la même distance du but, cela **ne** compte pas comme une amélioration. Cela vaut aussi si le but est déplacé et que les disques sont ensuite à la même distance de celui-ci.

## Disk-up

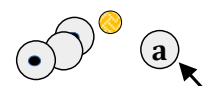
- Un disque qui couvre totalement ou partiellement un autre disque crée un disk-up. Cela vaut aussi pour vos propres disques.
- En cas de disk-up, seul le disque du dessus compte. Le disque couvert ne compte pas tant qu'il est couvert.
- Si plusieurs disques sont empilés, seul le disque du dessus compte.
- Même si des disques se chevauchent partiellement sans se toucher, cela compte comme un disk-up.



Ce disque marque 1 point.



Après ce disk-up, il y a 4 points !



Plusieurs disques empilés : seul le disque du dessus compte. Ici, le disque 'a' a le point.

## Disques qui comptent ou non

- Un disque ne compte pas s'il est entièrement ou partiellement sur la base ou appuyé contre elle.
- Un disque compte s'il est sous la base, ou sur ou sous le but.
- Un disque sur le but bat un disque appuyé contre le but ou placé dessous.

## Décompte des points

- Une fois tous les disques lancés, comptez les points.
- Chaque disque plus proche du but que le meilleur disque adverse marque 1 point.
- En cas de disk-up, seul le disque du dessus compte.

## Nouvelle manche

- Mettez le score à jour, redressez la base et remplacez le but dessus.
- Le perdant de la manche commence la manche suivante.

## Règles supplémentaires

- Rejouez la manche si le but finit à plus de 8 mètres du point de lancer, s'il n'est toujours pas tombé après les 8 disques, ou s'il est injouable.
- Vous n'êtes pas obligé de continuer à lancer si l'adversaire n'a plus de disques et que vous avez le point.
- Un disque hors du terrain est hors jeu.

## Aide-mémoire des règles

### • Objectif :

Lancez vos disques le plus près possible du but. Le premier joueur ou la première équipe à 15 points gagne.

### • Départ :

Placez la base debout, posez le but dessus et lancez depuis environ 4 mètres. Tirez au sort qui commence.

### • But en jeu :

Tant que le but n'est pas au sol, les joueurs lancent à tour de rôle. Celui qui fait tomber le but au sol le met en jeu et marque 1 point. À partir de 14 points, ce point bonus n'est plus accordé.

### • Pendant la manche :

Celui qui est le plus proche du but a le point.  
Le joueur qui n'a pas le point doit lancer et continue jusqu'à faire mieux.

### • Disk-up :

Si un disque est entièrement ou partiellement sur un autre, seul le disque du dessus compte.

### • Ne compte pas :

Un disque sur la base ou appuyé contre la base.

### • Compte :

Un disque sous la base et un disque sur ou sous le but.

### • Manche à rejouer :

Rejouez la manche si le but finit à plus de 8 mètres, n'est toujours pas tombé après que tous les disques ont été lancés, ou est injouable.