

FlowDisc ©

Probeer jouw discs dichter bij de doeldisc te laten eindigen dan die van de tegenstander. Elke disc die na afloop van een ronde dichter bij de doeldisc ligt dan de dichtstbijzijnde disc van de tegenpartij, levert **1 punt** op. Je scoort ook een punt als jouw disc deels, of helemaal op de doeldisc ligt. Wie na afloop van een ronde **12 of meer** punten heeft én de hoogste score heeft, wint het spel.



Materiaal

- Per speler: **4 discs** (frisbee) met een diameter van **18 cm** (iets kleiner kan, maar niet groter)
- **1 doeldisc** met een diameter van **18 cm** – de diameter van doeldisc mag kleiner zijn dan een werpdisc.
- Bij 4 spelers speel je in 2 teams van 2 spelers. Elke speler krijgt 2 discs.

Spelverloop

1. De speler die begint werpt de doeldisc op het speelveld.
De doeldisc moet tussen de 5 en 12 meter komen te liggen.
2. Lukt dit niet of komt de disc buiten het speelveld dan mag de andere speler (team) de disc in het spel brengen. Zolang de doeldisc niet geldig ligt, wisselen de spelers of teams elkaar af.
3. Spelers gooien vervolgens vanaf een vaste werpplek **om de beurt** één disc. Ook de twee spelers binnen een team wisselen elkaar af, maar teamleden mogen voor elke ronde afspreken wie als eerste begint.
4. Een disc die geheel of gedeeltelijk op de doeldisc komt te liggen scoort 1 punt.
Deze disc wordt vervolgens voor deze ronde uit het spel gehaald.
Dit geldt ook als een disc door een andere disc op de doeldisc komt.
5. De doeldisc mag door een werpdisc verplaatst worden.
6. Komt de doeldisc buiten het speelveld dan begint de ronde opnieuw.
Eventuele punten voor het coveren van de doeldisc blijven dan wel staan.
7. Een ronde eindigt zodra alle discs zijn gegooid waarna de punten worden geteld.
8. De speler of het team dat na een ronde het dichtst bij de doeldisc ligt begint de volgende ronde.
9. Wie na afloop van een ronde 12 of meer punten heeft én de hoogste score heeft, wint het spel.
10. Bij een gelijke eindstand wordt verder gespeeld totdat één speler of team de hoogste score heeft.



De blauwe disc covert de doeldisc en wordt voor deze ronde uit het spel gehaald. Blauw scoort 1 punt. De gele disc ligt daarna weer het dichtst bij de doeldisc.

Puntentelling

Na afloop van de ronde vergelijk je welke discs het dichtst bij de doeldisc liggen. Meting: van rand tot rand.

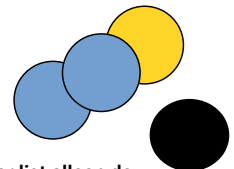
- **Elke disc van een speler of team die dichter bij de doeldisc ligt dan de dichtstbijzijnde geldige disc van de tegenstander, levert 1 punt op.**
- Discs die even ver van de doeldisc liggen, scoren geen punten (dit kunnen óók de twee best liggende discs zijn).



Geel covert blauw. De blauwe disc is uitgeschakeld. De gele disc ligt nu het dichtst bij de doeldisc



Geel covert blauw én de doeldisc. De gele disc gaat deze ronde uit het spel, maar scoort wel 1 punt! Blauw blijft liggen.



Hier ligt alleen de bovenliggende blauwe disc op punt.

Speciale regels

- **Disc op een andere disc – coveren**
Een disc die geheel of gedeeltelijk op een andere disc rust, schakelt de onderliggende disc uit.
Een onderliggende disc is uitgeschakeld zolang deze geheel of gedeeltelijk bedekt is.
Komt deze tijdens het spel weer vrij te liggen dan telt deze weer mee.
- Meerdere discs kunnen elkaar afdekken waarbij steeds de bovenste disc de onderliggende discs uitschakelt.
- Covert dezelfde disc ook de doeldisc, dan scoor je 1 punt en haal je de geworpen disc uit het spel.
- Een disc die **ondersteboven** tot stilstand komt, is ongeldig en wordt direct uit het spel gehaald.
- Een disc is **ongeldig** zodra deze deels of helemaal **buiten het speelveld** tot stilstand komt.