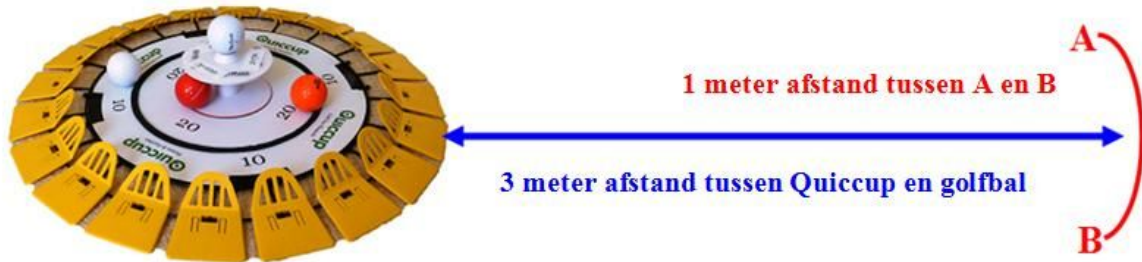


# QUICCUP® Home & Garden



**QUICCUP® Plezier en beweging met putten !**

## **QUICCUP: SPELREGELS.**

Begin op een afstand van 3 meter van de buitenrand van de Quiccup. Dat is ongeveer 3 keer de lengte van een putter. Je mag de bal oplijnen over de breedte van 1 meter (ca. één putterlengte) om van meerdere hoeken de binnenhole de 'cup' genaamd (waarin de bal dus, tussen de schijven, klem zit) te kunnen aanspelen. Zodra een bal **binnen** de ring met klepjes ligt, mag hij niet meer worden geslagen.

**Een bal, die in de cup komt, mag meteen worden opgenomen om volgende ballen voor de cup niet te hinderen.**

## **SPELERS**

Je speelt met teams van 1,2 of 3 spelers. Je kunt maximaal met 3 teams spelen. Bijv.: Het X-team, het Y-team en het Z-team.

De spelers/teams spelen steeds een serie van 3 ballen. Dus elke speler van elk team speelt 3 ballen achter elkaar. De score wordt genoteerd en de 3 ballen worden opgeroepen. Dan de volgende speler (van een andere team).

Bijv.: In speelbeurt 1 speelt speler 1 (= X1) van het X-team zijn drie ballen gevolgd door respectievelijk speler Y1 van het Y- team en

speler Z1 van het Z-team. In speelbeurt 2 spelen spelers X2, Y2 en Z2. En zo verder.

## **SCORE TELLING**

Als de bal in één vak ligt (10 of 20) geldt de score van dat vak.

Vak 10: 10 punten

Vak 20: 20 punten

1 bal in cup: 30 punten

2 ballen in de cup: 70 punten (in één speelbeurt)

3 ballen in de cup: 120 punten (in één speelbeurt)

Blijft de bal op een klepje hangen, dan geldt vak 10. Leg de bal in het 10 vak bij het klepje, zodat het klepje weer kan bewegen en geen hindernis vormt voor volgende ballen.

## **SPELVORMEN A, B, C en D**

### **A**

Eenvoudige telling: de speler/het team met de meeste punten wint. Je kunt onbeperkt speelbeurten spelen, bijv. 3, 5 of 10. Alles naar eigen inzicht.

### **B. GAME, SET en MATCH**

Elke speelbeurt van **twee** spelers/teams heet een 'game'.

Wie de meerderheid van de 3 games wint, wint de set.

Bij **gelijkspel**, bijv. elke speler/team wint 1 game en 1 game wordt 'gehalveerd' (1,5-1,5), dan mag elke speler van elk team nog één bal spelen, totdat een team de meeste punten heeft en hierdoor de set is beslist ('sudden death').

Het team, dat in de laatste game als eerste begon, start in dit gelijkspel als tweede en dan weer om en om. Hierbij moet de bal wel meteen na het spelen worden opgenomen.

De spelers/teams bepalen samen hoeveel sets zij spelen, 3 of 5. Wie de meeste sets wint, wint de match.

Een 3-setter duurt ca. 20 minuten een 5-setter ca. 30 minuten.

### **SPELEN MET DRIE SPELERS/TEAMS ('AMERIKAANTJE')**

X-team begint, dan Y-team, dan Z-team. In de 1<sup>e</sup> speelbeurt speelt elke speler van elk team zijn 3 ballen achter elkaar en de score wordt genoteerd (net als boven bij 'SPELERS'). De spelers/teams spelen naar keuze 6 of 12 speelbeurten (ca. 20- of 40 minuten).

Speelvolgorde in de speelbeurten: het team met de hoogste score bij de vorige beurt begint.

De puntenverdeling per speelbeurt is als volgt: (per speelbeurt zijn 6 punten te verdelen).

Het beste team krijgt 4 punten, nummer twee krijgt 2 punten en nummer drie dus 0. Bij gelijke scores worden de punten gedeeld.

Nummers 1 en 2 gelijk dan krijgen beiden 3 punten, zijn nummers 2 en 3 gelijk dan krijgen zij ieder 1 punt. Alle teams gelijk dan krijgen zij ieder 2 punten

### **C. QUICCUP CARAMBOLE**

Begin op een afstand van 3 tot 6 meter – naar keuze van de deelnemers- van de buitenrand van de Quiccup.

Bij **Quiccup Carambole** spelen 2 teams met elk 2 spelers om en om. Elke speler speelt met één bal. Er zijn dus 4 ballen in het spel.

Als iedere speler zijn eerste bal heeft gespeeld, mogen de spelers hun eigen bal, vanaf het punt waar hij ligt, nog een tweede keer spelen. De speler, die het verst van de Quiccup ligt, slaat het eerst. Je mag de bal van elke andere speler raken en deze mag niet worden teruggelegd.

De spelers mogen per bal 2 slagen gebruiken om in de Quiccup te komen. Als alle spelers hun 2 slagen hebben gebruikt en klaar zijn

wordt voor elk team de score van deze speelbeurt opgenomen en genoteerd en worden de ballen opgeraapt.

De teams spelen per spel in totaal 4 speelbeurten. Dus eerst X-team en dan Y-team, dan eerst Y-team en dan X-team.

Slagvolgorde:

1<sup>e</sup> ronde: X-team speler 1, Y-team speler 1, X-team speler 2, Y-team speler 2.

2<sup>e</sup> ronde: Y-team speler 1, X-team speler 1, Y-team speler 2, X-team speler 2.

3<sup>e</sup> ronde als 2<sup>e</sup> ronde en 4<sup>e</sup> ronde als 1<sup>e</sup> ronde.

Deze 4 speelbeurten (rondes) vormen een spel. Hoeveel spellen de teams spelen bepalen zij zelf. De winnaar is het team, dat de meeste spellen gewonnen heeft. Één spel duurt ca. 15 minuten.

Bij **gelijkspel**, dus als na 4 speelbeurten de score gelijk is, mag één speler (naar keuze) van elk team nog één slag met één bal spelen, totdat door deze 'tiebreak' het spel is beslist. Hierbij moet de bal wel meteen na het spelen worden opgenomen. De speler van het team, dat in de laatste speelbeurt als eerste begon, start als tweede in dit gelijkspel en dan weer om en om.

### **SCORE TELLING voor C**

Zoals bij **A.** echter als één speler de bal van een ander team in de cup caramboleert, krijgt de gecaramboleerde bal 30 punten strafaf trek. Als een speler de bal van een eigen teamlid in de cup caramboleert wordt de score van die bal verdubbeld, dus 60 punten.

### **D. ZELF BEDACHT**

Bedenk je zelf een of ander speltype, geheel naar eigen inzicht, speel het vooral ! Wil je een laddercompetitie of een 'knock out'

competitie opzetten, ga vooral je gang ! Formulieren en regels zijn te vinden op het internet.