

Pointage

- But redirigé**
1 point
- But direct**
2 points
- But coulé**
3 points
- Victoire instantanée**
- But redirigé** – Le receveur redirige le disque lancé qui touche à toute partie du but.
- But direct** – Le lanceur touche la paroi du but avec le disque sans l'aide du receveur.
Remarque : Si jamais le disque pénètre dans la fente de victoire instantanée et ressort du but, il s'agit d'un but direct.
- But coulé** – Le receveur redirige le disque lancé qui pénètre dans le but. Le disque pénètre habituellement par le haut du but, mais il pourrait aussi y pénétrer par la fente.
- Victoire instantanée** – Le lanceur fait pénétrer le disque dans le but sans l'aide du receveur. Le disque peut pénétrer par la fente sur le devant ou par le dessus du but. En cas de victoire instantanée, l'équipe au lancer est déclarée gagnante et l'équipe adverse ne peut plus lancer.

Rangement

Démontez les buts en débloquant délicatement les languettes. Rangez les buts avec le disque volant dans leur boîte ou rangez-les à plat.

Avantages

Kan Jam convient aux personnes de 12 ans et plus et ne nécessite aucune habileté particulière. Il suffit de lancer le disque et de le rediriger.

Ce jeu interactif et rapide est facile à apprendre et amusant à regarder, en plus de s'installer et de se ranger en quelques secondes.

Kan Jam favorise l'exercice, améliore la coordination et encourage la compétition saine sans contact physique.

La possibilité de victoire instantanée rehausse l'intérêt du jeu en donnant l'occasion à chaque équipe de gagner jusqu'au tout dernier lancer.

Kan Jam est un jeu portatif qui se joue presque partout.

www.kanjam.com

Pour des mises à jour, de l'information et des nouvelles.

KAN JAM®

Le jeu de disque volant tout simplement épatant

Se joue partout Règlements officiels

- Arrière-cour
- Parc
- Camping
- Fête d'avant-partie
- Plage
- Réceptions

Installation
rapide
Facile à
apprendre



Lancer et faire dévier le disque

Accumuler 21 points pour gagner

Possibilité de victoire instantanée

Jeu excitant et rapide

Jeu d'équipe interactif

Jeu d'action amusant

Le jeu comprend :

2 buts officiels durables 2 étiquettes officielles Kan Jam 1 disque volant officiel Kan Jam

KAN JAM pour tous!

www.kanjam.com

Brevet numéro : 5,382,028

Installation

Kan Jam comprend un disque volant et deux barils qui servent de buts.

Étape 1: Apposez l'étiquette Kan Jam. Étalez chaque but à plat en orientant le côté lustré vers le haut. Apposez délicatement une étiquette Kan Jam (fig. 1) au-dessus de la fente de victoire instantanée sur le devant de chaque but.

Étape 2: Pour monter les buts, insérez les trois languettes dans les fentes. Insérez les languettes à partir de l'extérieur du but (fig. 2 et fig. 3).

Apposez l'étiquette Kan Jam.



Fig. 1

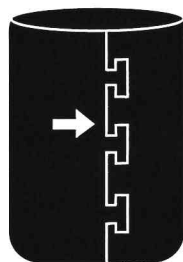
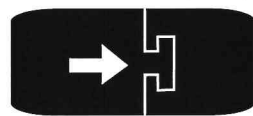


Fig. 2



Gros plan

Fig. 3

Aire de jeu

La distance standard entre les buts est de 50 pieds. Cette distance peut toutefois être modifiée en fonction de l'âge et du niveau d'habileté des joueurs.

À l'intérieur : Ce jeu est idéal dans un gymnase scolaire ou dans tout autre local de loisirs, car il ne marque pas le plancher.

À l'extérieur : Ce jeu est idéal sur presque toute surface à l'extérieur.

Objectif : L'objectif du jeu consiste à compter des buts en lançant/redirigeant le disque volant pour qu'il touche le but ou qu'il y pénètre. La partie se termine quand une équipe accumule 21 points ou obtient une victoire instantanée.

Équipes : Ce jeu comprend quatre joueurs séparés en deux équipes de deux. Les membres d'une même équipe (coéquipiers) se placent aux buts opposés. Les coéquipiers cherchent ensemble à compter des buts en jouant à tour de rôle la position de lanceur et de receveur.

Façon de jouer

Un tirage au sort ou un tirage à pile ou face peut servir à déterminer l'équipe qui lance en premier. Chaque équipe joue le même nombre de tours, comme s'il s'agissait de manches au baseball. Les coéquipiers se placent aux buts opposés en jouant à tour de rôle la position de lanceur et de receveur. Un coéquipier lance le disque volant et, au besoin, l'autre coéquipier le redirige vers le but ou dans celui-ci. Chaque coéquipier lance une fois, puis le disque volant est passé à l'équipe adverse. Le lanceur peut marquer des points en touchant le but avec le disque ou en y faisant pénétrer ce dernier. Le receveur ne peut pas rediriger le disque plus d'une fois ni attraper ou transporter le disque. Le receveur peut se déplacer sur toute l'aire de jeu pour rediriger le disque, mais le lanceur doit se tenir derrière le but pour effectuer son lancer. Kan Jam se joue à un rythme rapide et en continu.

Règlements

1. Le lanceur doit demeurer derrière le but pour effectuer son lancer. Aucun point n'est accordé si le joueur traverse la ligne.
2. Aucun point n'est accordé si le disque volant touche au sol avant d'atteindre le but.
3. Aucun point n'est accordé si le receveur redirige le disque plus d'une fois, qu'il l'attrape ou qu'il le transporte.
4. Trois points sont accordés à l'équipe au lancer si un adversaire tente de l'empêcher de compter un but. Si le pointage est alors de 19 ou de 20, on accorde 1 ou 2 points selon le cas.
5. Une équipe doit obtenir exactement 21 points pour gagner. Si un lancer procure des points qui font passer le pointage de l'équipe à plus de 21, les points de ce lancer sont déduits de son pointage et le jeu se poursuit. Par exemple, si une équipe est rendue à 20 points et qu'elle compte un but coulé (3 points), son pointage est réduit à 17.
6. Les équipes doivent jouer le même nombre de tours avant la fin du jeu, sauf en cas de victoire instantanée. Le fait de lancer en dernier (le marteau) est généralement considéré comme un avantage, comme de terminer une manche au bâton en jouant au baseball.
7. En cas d'égalité, la victoire se joue en prolongation. Chaque équipe joue un tour et celle qui obtient le plus de points gagne la partie. La prolongation se poursuit jusqu'au bris d'égalité.