



Reglas de Kan Jam

Objeto del Juego:

Los compañeros se sitúan en porterías opuestas, alternando lanzamientos y desvíos.

Un compañero lanza el disco volador y el otro lo dirige hacia o dentro de la portería. Después de que ambos compañeros completen un lanzamiento cada uno, el disco volador pasa al equipo contrario.

El juego continúa alternando turnos de equipo hasta que se alcanza una puntuación exacta de 21 o se obtiene una ganancia instantánea. Kan-Jam tiene un ritmo rápido y el juego es continuo.

Puntuación de Kan Jam

Dinger 1 punto El deflector de golpe redirige el disco lanzado para golpear cualquier lado de la portería
Deuce 2 puntos El lanzador de golpe directo golpea el lado de la portería, sin ayuda de su compañero.
Bucket 3 puntos Slam Dunk Deflector redirige el disco lanzado y aterriza dentro de la portería. Juego con ganancia instantánea por entrada directa El lanzador aterriza el disco dentro de la portería, sin la ayuda de su compañero. *El disco puede entrar por la ranura que se abre en el lateral o por la parte superior de la portería. Cuando se produce una ganancia instantánea, el equipo que lanzó es declarado ganador y el equipo contrario no recibe la opción de "último lanzamiento".

Puntuación de Kan Jam

Dinger 1 punto El deflector de golpe redirigido redirige el disco lanzado para golpear cualquier lado de la portería Deuce 2 puntos El lanzador de golpe directo golpea el lado de la portería, sin ayuda de su compañero. Bucket 3 puntos Slam Dunk Deflector redirige el disco lanzado y aterriza dentro de la portería. Juego con ganancia instantánea por entrada directa El lanzador aterriza el disco dentro de la portería, sin la ayuda de su compañero. *El disco puede entrar por la ranura que se abre en el lateral o por la parte superior de la portería. Cuando se produce una ganancia instantánea, el equipo que lanzó es declarado ganador y el equipo contrario no recibe la opción de "último lanzamiento".

Reglas generales

1. Los jugadores deben permanecer detrás de la portería al lanzar. No se otorgan puntos si el jugador cruza la línea.
2. No se conceden puntos cuando un lanzamiento toca el suelo antes de alcanzar la portería.
3. Los deflectores pueden moverse a cualquier lugar dentro del área de juego para redirigir el disco.
4. No se obtendrá puntuación si un deflector golpea, atrapa o transporta el disco dos veces.
5. Se otorgarán tres puntos si un oponente interfiere en el juego o defiende la portería. Si la puntuación es 19 o 20, se otorgan 1 o 2 puntos.
6. Un equipo debe alcanzar una puntuación exacta de 21 puntos para ganar. Si un lanzamiento determinado genera puntos que elevan la puntuación total de un equipo por encima de 21, los puntos de esa jugada se deducen de su puntuación actual y el juego continúa. Por ejemplo, si un equipo tiene 20 puntos y anota un "CUBO" (3 puntos), su puntuación se reduce a 17.
7. Los equipos deben completar el mismo número de turnos antes de que termine el juego. Excepto cuando se lanza una ganancia instantánea, el equipo con "el martillo" (último lanzamiento) siempre lanzará el último.
8. En caso de empate, el ganador se decide mediante el método de desempate en tiempo extra. Cada equipo completa una ronda de lanzamientos y gana el equipo con más puntos. Las rondas de tiempo extra continúan hasta que se rompe el empate.