

# Disc Barrel Jam

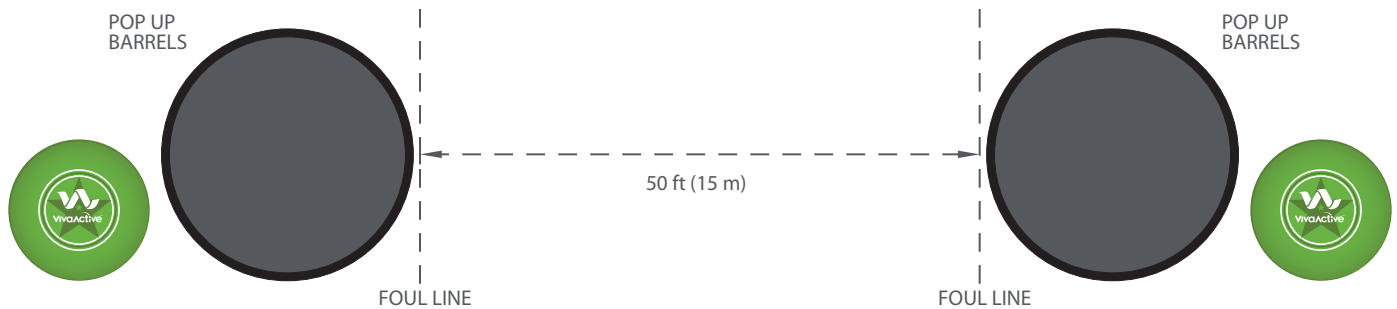
## VA08001



Thank you for your VivaActive purchase. These products are designed for many years of enjoyment. Visit [www.viva-active.com](http://www.viva-active.com) for the complete lineup of VivaActive products.

**PARTS LIST:** 2 Flying discs and 2 pop up barrels that serve as goals.

**GAME SETUP:** Barrel jam is a team game that involves throwing discs into a barrel target. Remove the game from the package and the barrels will pop up to their full size. Place the barrels 50' (15 m) apart with the opening on the face, facing each other. This distance should be measured from the front of one goal to the front of the other goal.



- Select participants consisting of 4 players divided into teams of 2.
- Partners stand at opposite goals. The right to throw last is called having the "Hammer". Choosing to throw last is generally considered to be an advantage, similar to having "last bats" in baseball. Decide by a coin toss or other method who has the hammer. The team winning the call has the option to select the hammer or not.
- In a match versus the same team that consists of more than one game (competing in a "best-of" series), the losing team automatically decides if they want the "Hammer" when the next game in the series begins.
- Partners will alternate throwing and deflecting a flying disc.

### GAME PLAY:

- One partner throws the flying disc and, when necessary, the other partner redirects (deflects) it toward or into the goal.
- After both partners complete one throw each, the flying disc is passed to the opposing team.
- The thrower can score points with a direct hit to the goal or the deflector can score by deflecting the flying disc to hit or land inside the barrel.
- Players waiting to tip may NOT touch the barrel in any way, even to let it edge up to their legs for support. It must remain free standing at all times to be legal.
- Deflectors can move anywhere within the playing area to redirect the disc, including in front of the barrel if necessary.
- Once the game starts with the first throw, players must finish the game from the same end. Partners are not allowed to swap ends in the middle of a game. If in a "best-of" series, players can switch ends after the completion of a game.
- Games are played to 21 points and a match is concluded when one team wins 3 games. A team must achieve an exact score of 21 points to win, and teams must complete an equal number of turns (except when an Instant Win is scored). An instant win is when the disc is thrown through the opening in the side of the barrel. Since a team must score exactly 21 points, if a given throw results in points that raise a team's total score above 21, the points from that play are deducted from their current score and play continues. For example, if a team has 19 points and accidentally dunks a BUCKET (3

points), their score is reduced to 16 points (current score of 19 points - 3 points = 16 points) etc.

If the team that starts the game reaches 21 points first, the team with The Hammer always has their last turn to either catch up in points, or, if 21 points is not attainable from one round of throwing, toss an Instant Win. If the team with The Hammer reaches 21 points first, they are the winners; the other team does not have another round to tie.

### SCORING:

- **DINGER - 1 point:** Redirected Hit Deflector redirects thrown disc to hit any part of the goal.
- **DEUCE - 2 points:** Direct Hit Thrower hits the side of the goal unassisted by partner.
- **BUCKET - 3 points:** Slam Dunk Deflector redirects the thrown disc and it lands inside the goal. This will almost always occur through the top of the goal, but may also occur if the disc is deflected into the slot opening.
- **INSTANT WIN!** Direct Entry Thrower lands the disc inside the goal unassisted by partner. The disc can enter through the slot opening on the front or through the open top of the goal. When an Instant Win occurs, the throwing team is declared the winner and the opposing team does not receive a "last toss" option. No points are awarded when a throw hits the ground or object (such as a tree) before striking the goal directly or making a tip.

**TRAPPED DISC ON TOP OF GOAL:** In most cases where the disc is "trapped" on the top of the goal after a deflection and then eventually falls in the goal, this is considered a "carry" and results in no points. Generally speaking, the disc comes to rest on these plays and is "held" before it falls in, which is an illegal play (See Deflection/Tipping for more on "carries").

### BOUNCE-OUTS:

**OUT THE TOP** - If a deflector tips the disc into the goal and it bounces back out through the top, it is only counted as 1 point. A bounce-out will count as 1 point, regardless if the disc touches the goal off the deflection or comes out of the goal cleanly.

# Disc Barrel Jam

## VA08001



**OUT THE SLOT** - If a deflector tips the disc into the goal and it comes back out the slot, this also counts as 1 point. In this situation, the disc must touch the goal off the deflection in order to count as 1 point. If the disc is tipped into the goal and comes out the slot cleanly, it will be no points. If a player touches the disc (or catches it) as it is bouncing up, this is a double hit: the disc is dead where it is touched. As long as the player touches the disc a second time before it hits the ground outside the goal, this is still a legal BUCKET (3 points).

- Any disagreements over the score, rules, or a certain play must be decided before the game is over, unless the disagreement happens on the game deciding play. Disputes should be resolved prior to completion of a game or series.
- Players from the same team must each complete one throw every turn, except when an Instant Win is thrown on the first shot of a turn and certain situations in Overtime (see Overtime below). Once again, anytime an Instant Win is thrown, the game is automatically over.
- Once a team reaches 21 points on the first throw of their turn, they still must toss the disc back to the starting end. In the event the disc happens to hit the goal on the fly on the toss back or their partner accidentally tips it to score points, that team will be over 21 points, and follows the rules described above for going over.
- If both teams reach 21 points in the same number of rounds, the game is extended to over time.
- Overtime consists of each team taking a single turn; this would mean that each partner will get one throw. After the first team completes their turn, the team with The Hammer must either tie the opposing team's overtime score to force a second overtime round or simply score more points for the outright victory.
- For example, team #1 throws and scores 2 points total. If the team with The Hammer scores a clean BUCKET (3 points) on their first throw, the game is over as a victory for team #2. In this case, there is no need for the team with The Hammer to throw the disc back, as they already won the game.
- If after one overtime round, both teams remain tied, another round of overtime begins and so on until one team outscored the other. It is not uncommon to have a game extend to multiple overtime rounds.
- An Instant Win thrown in overtime still ends the game. The opposing team does not get a chance to complete their turn, even if they have The Hammer.

### INTERFERENCE:

If a player purposely interferes with play, they automatically forfeit the game and the opposing team is declared the winner. If it is incidental interference, teams will come to a mutual agreement if a re-throw should be warranted. This will happen mostly in leagues and tournaments where courts must be set up close together. It is not unusual to have players from adjacent courts running out to make a play on or near another court. If a player from another court is in the way, interference can be called and a re-throw is permitted. There is no redo for things such as wind unless the entire goal itself blows away in the middle of a throw or a deflection. There is also no redo for a situation where a player jumps for a tip and hits a tree or other object.

### THROWING/RELEASE RULE:

There are several rules determining the legality of a throw. All

players must throw from behind the goal's front edge. This is referred to as the release line. The distance of the throw in this case is 50 feet, which means extending the throwing arm beyond the goal's front edge is illegal.

- Depending upon the age and the ability of the players, teams may decide to move the targets closer together or create a closer release line to accommodate all skill levels.
- The line in front of the goal is not the point where players can step up to. This is the release line; most likely, players that are walking up to this line are extending their arm past the release line, which is prohibited.
- When a throw is deemed illegal, the offending team is issued a warning. The second violation of this rule by the same team would result in no points from that play. There will be no re-throw or make up of that play. In a situation where it is a blatantly obvious violation of the release rule (i.e., a player steps right over the release line), then points from that play will be automatically voided.
- Enforcement of the release rule is the responsibility of each team.
- To avoid this issue, players should have their feet no farther than the back edge of the goal when stepping to throw the disc. This way, their reach can extend close to or right at the release line (the front edge of the goal).

### DEFLECTING/TIPPING:

- The most important aspect of the game is deflecting (tipping). Barrel Jam in essence is a game of deflection. While there is no one perfect way to tip, there are many tips which should be considered "carries." A carry is not only when a player catches and throws the disc into the goal, a carry is called on any illegal deflection.
- When fielding a partner's throw, the deflector may not carry or control the disc in any way. No points will be awarded if a deflector double-hits or "carries" the disc.
- Legal: slapping, hitting, striking, kicking, kneeling, and redirecting.
- Illegal: catching, throwing, lifting the disc, stopping the disc in mid air to cause it to fall straight down, palming of the disc to control its flight, pulling the disc, pushing the disc, double hitting the disc, and any other action taken that controls the disc in any way.
- **CARRY** - Tipping style with hands apart, each on one edge of the disc from left to right.
- **CLEAN DEFLECTION** - Tip with hands together, striking the disc's middle edge or the disc's top center. Enforcement of double-hits and carries is the responsibility of each team. Deflections can be made using one hand or both hands. Deflections off other body parts (such as foot, stomach, etc) are valid, as long as there are no double-hits.

### PERFECT GAME:

A perfect game in Barrel Jam is when one team scores 21 points with only 7 throws, all for BUCKETS (3 points). However, like in baseball, the perfect game does not count if the other team keeps pace to extend the game to overtime. In addition, if a team tosses 7 straight BUCKETS to reach 21 points and the opposing team with The Hammer throws an Instant Win to steal the victory, it is not considered a perfect game for the losing team. Simply put, to be considered a perfect game, a team must win the game in regulation with just 7 throws, all for BUCKETS.

## **STORAGE:**

Disassemble goals by carefully collapsing the targets and placing back in their carry bag. Store the goals with flying disc in the carry bag.

## **OTHER POTENTIAL SITUATIONS AND RULES**

### **INTO THE SLOT AND OUT OF THE GOAL:**

- If a player throws a disc and it enters the slot opening and comes out the top of the goal without the deflector touching the disc, it is not an Instant Win, but rather a DEUCE (2 points). To be a legal Instant Win, the disc must remain inside the goal. If this happens and the disc doesn't touch the goal at all, it is no points.
- In a similar situation, if a thrown disc enters the slot opening without the deflector touching it, hits the back of the goal, and somehow comes back out the slot, it will only be counted as a DEUCE (2 points).
- If a thrown disc enters the slot opening, comes out the top of the goal, and then the deflector tips the disc toward the goal, it will be a DEUCE (2 points), providing the disc touched the goal before it was tipped. If this same case occurs and the disc enters the slot cleanly, it will simply count as either a DINGER (1 point) or BUCKET (3 points), depending on whether the deflected disc hits the goal or lands inside of it. One again, for any shot approaching the Instant Win slot, it is recommended to back away and become a spectator.
- If a thrown disc is deflected into the slot opening and somehow comes back out, either through the slot or open top (very rare), this is only counted as a DINGER (1 point), as long as the disc touches the goal. If this happens and the disc does not touch the goal at all, it is no points.

### **DISC HITS THE GOAL FIRST AND THEN DEFLECTED INTO GOAL:**

If a disc strikes the goal on the fly without deflection, it is a DEUCE (2 points) regardless if your partner then tips it either into the goal for a BUCKET (3 points), hits the goal for a DINGER (1 point), or misses completely. In other words, once the disc hits the goal on the fly for two points, no more action on that turn will be counted unless the disc somehow flips or falls into the goal for an Instant Win.

### **GOAL FALLS OVER ON AN INSTANT WIN OR A DEFLECTION:**

If the goal falls over on an Instant Win shot or a BUCKET (3 points), scoring will depend on which end the disc exits. The Instant Win or BUCKET (3 points) will only count in the following scenarios:

- Disc exits through the bottom of the goal. Disc remains inside the "fallen" goal.
- More than half of the disc remains inside the fallen goal.
- If exactly half the disc remains in the goal and half out of the goal, then the Instant Win or BUCKET (3 points) will count.
- A disc exiting the top, as the goal falls, is scored as only a DEUCE (2 points) on the Instant Win shot and a DINGER (1 point) on the deflected shot.

### **DISC LANDS ON THE TOP OF THE GOAL:**

In the rare case the disc is deflected and comes to rest for more than five seconds on the top edge of the goal (perfectly balanced), this will count as a DINGER (1 point).

If this same situation were to happen on a direct throw without the deflector touching the disc (extremely rare), it will be counted as a DEUCE (2 points).

Enjoy being Outside and Active!

# Lancer du disque dans le baril

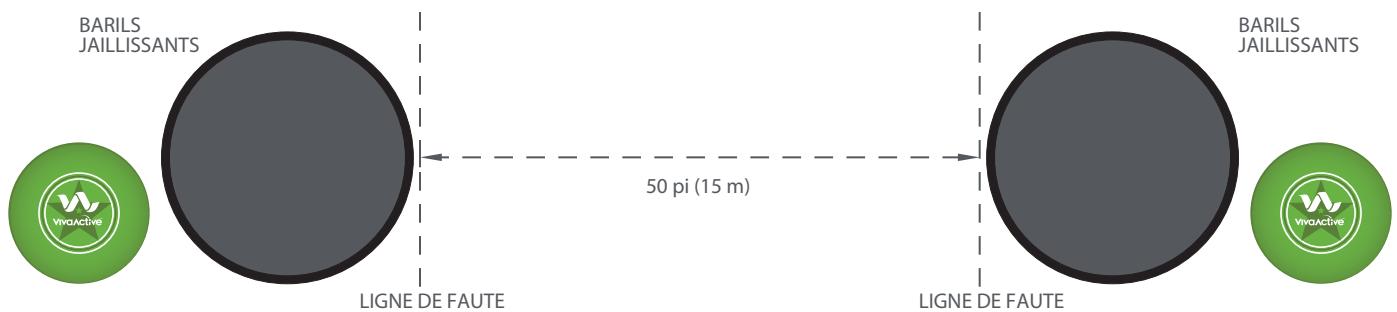
VA08001



Merci pour votre achat VivaActive. Ces produits sont conçus pour vous procurer de nombreuses années de plaisir. Visitez le [www.viva-active.com](http://www.viva-active.com) pour visualiser la gamme complète des produits VivaActive.

**LISTE DES PIÈCES :** 2 disques volants et 2 barils jaillissants qui servent de buts.

**INSTALLATION DU JEU :** Le lancer du disque dans le baril est un jeu d'équipe où les joueurs doivent lancer des disques dans une cible en forme de baril. Enlevez le jeu de l'emballage et les barils jailliront et prendront leur taille complète. Placez les barils à une distance de 50 pi (15 m) en face l'un de l'autre. La distance devrait être mesurée du devant d'un but jusqu'à la partie avant de l'autre but.



- Choisissez les participants; il faut 4 joueurs en deux équipes de 2.
- Les deux membres de chaque équipe se tiennent à des buts opposés. Le droit au dernier lancer s'appelle le « Marteau ». Il est généralement considéré comme un avantage de lancer en dernier (le Marteau), comme c'est le cas des « dernières battes » au baseball.
- Tirez à pile ou face ou utilisez toute autre méthode pour décider de l'équipe qui possèdera le Marteau.
- L'équipe gagnante du tirage a le choix de prendre le Marteau ou non. Dans une partie contre une même équipe composée de plusieurs rondes (les équipes font compétition pour le nombre de rondes gagnées), l'équipe perdante décide automatiquement si elle veut le Marteau à la prochaine ronde.

## DÉROULEMENT DU JEU :

- Un membre d'équipe lance le disque volant et l'autre membre le redirige (le défléchit) au besoin vers le but.
- Une fois que les deux membres d'équipe ont chacun fait un lancer, le disque volant est passé à l'équipe adverse.
- Les deux membres d'équipe alternent entre lancer et défléchir le disque. Le lanceur peut gagner des points en lançant le disque directement dans le baril ou le joueur qui redirige le disque peut gagner des points en détournant le disque vers ou dans le baril.
- Les joueurs qui attendent pour défléchir le disque ne peuvent PAS toucher le baril de quelque façon, même pour se donner un appui avec leurs jambes. Le baril doit en tout temps se tenir debout sans être touché afin que le tour soit légitime.
- Les joueurs qui défléchissent peuvent se mouvoir partout à l'intérieur de la zone de jeu pour rediriger le disque, même devant le baril.
- Une fois que la partie est commencée avec le premier lancer, les joueurs doivent terminer la partie situés du même côté du jeu. Les membres d'équipe n'ont pas le droit d'échanger de côté dans le milieu du jeu. Dans une partie à plusieurs rondes, les membres d'équipe peuvent échanger de côté entre les rondes.
- Les rondes sont jouées jusqu'à obtenir 21 points et une partie

est gagnée une fois qu'une équipe a remporté 3 rondes. Une équipe doit atteindre un score exact de 21 points pour gagner et les équipes doivent compléter le même nombre de tours (sauf dans le cas des Victoires instantanées). Une Victoire instantanée survient lorsque le disque est lancé dans la fente sur le côté du baril. Comme une équipe doit gagner exactement 21 points, les points gagnés qui amènent le score au-delà de 21 points sont soustraits du score et le jeu continue. Par exemple, si une équipe possède 19 points et fait accidentellement un GODET (3 points), leur pointage est réduit à 16 points (score actuel de 19 points - 3 points = 16 points).

Si l'équipe qui commence la ronde arrive à 21 points en premier, l'équipe avec le Marteau a toujours un dernier tour pour rattraper l'autre équipe en points, ou s'il est impossible d'atteindre 21 points en un tour, l'équipe avec le Marteau peut utiliser ce dernier tour pour tenter une Victoire instantanée. Si l'équipe avec le Marteau arrive à 21 points en premier, elle est gagnante et l'autre équipe n'a pas de dernier tour pour essayer de terminer la ronde à égalité.

## POINTAGE :

- **COUP - 1 point :** Le disque est défléchi par un joueur et frappe n'importe quelle partie du but.
- **COUP NET - 2 points :** Le disque est directement lancé par le premier membre sur le côté du but, sans être détourné par le deuxième membre de l'équipe.
- **GODET - 3 points :** Le disque est détourné et tombe à l'intérieur du but. Cette situation se produit presque uniquement lorsque le disque tombe dans le but par le dessus du baril, mais le disque peut également être détourné vers la fente du but.
- **VICTOIRE INSTANTANÉE!** Le disque est lancé directement dans le but, sans être détourné. Le disque peut entrer dans le baril à travers la fente ou par l'ouverture sur le dessus du baril. Lors d'une Victoire instantanée, l'équipe qui a lancé le disque est déclarée l'équipe gagnante et l'équipe adverse n'a pas de dernier tour. Aucun point n'est accordé lorsque le disque touche le sol ou un objet (comme un arbre) avant de tomber directement dans le but ou de faire un coup.

# Lancer du disque dans le baril

VA08001



## REBONDISSEMENTS :

**REBONDISSEMENTS** - Si le disque est lancé dans le but et rebondit en sortant du dessus du baril, le lancer compte comme 1 point. Les rebondissements valent toujours 1 point, indépendamment du disque qui a été défléchi ou non vers le baril.

**REBONDISSEMENTS HORS DE LA FENTE** - Si le disque est lancé dans le but, mais ressort du baril par la fente, ce lancer vaut aussi 1 point. Dans cette situation, le disque doit avoir été détourné vers le baril pour compter comme 1 point. Si le disque est lancé dans le but sans être détourné puis que le disque ressort par la fente, ce lancer ne vaut aucun point. Si un joueur touche le disque (ou l'attrape) pendant qu'il est en train de rebondir, il s'agit d'un coup double : le disque est « mort » là où il a été touché. Cependant, si le joueur touche le disque pour la deuxième fois avant qu'il ne tombe au sol à l'extérieur du baril, il s'agit toujours d'un GODET légitime (3 points).

- Toute mésentente au sujet du pointage, des règlements ou d'une certaine action doit être réglée avant la fin de la ronde, à moins que la mésentente ne se produise pendant la dernière ronde. Les mésentes devraient être réglées avant de terminer une ronde ou une partie de plusieurs rondes.
- Les joueurs d'une même équipe doivent chacun faire un lancer à chaque tour, sauf si le premier joueur lance une Victoire instantanée et dans certaines situations de prolongation (voir ci-dessous). Encore une fois, la ronde se termine automatiquement lorsqu'il y a une Victoire instantanée.
- Une fois qu'une équipe a atteint 21 points au premier lancer de leur tour, elle doit quand même lancer le disque pour que celui-ci rejoigne le point de départ. Si le disque touche le baril ou que le partenaire le défléchit accidentellement vers ce dernier pour gagner des points, l'équipe aura alors un score supérieur à 21 points et les règles décrites précédemment s'appliqueront.
- Si les deux équipes arrivent à 21 points dans le même nombre de tours, la ronde entre en prolongation.
- En prolongation, chaque équipe joue un seul tour, ce qui signifie que chaque membre de chaque équipe a un lancer. Une fois que la première équipe finit son tour, l'équipe avec le Marteau a deux options: elle doit obtenir le même score que l'autre équipe en prolongation afin d'entrer en seconde prolongation ou elle doit gagner plus de points que l'autre équipe pour remporter la victoire.
- Par exemple, l'équipe 1 lance et gagne un total de 2 points. Si l'équipe avec le Marteau fait un GODET (3 points) durant leur premier lancer, la partie est terminée et l'équipe 2 gagne. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire que l'équipe avec le Marteau relance le disque parce qu'elle a déjà gagné la ronde.
- Si les équipes sont toujours à égalité après la prolongation, elles entrent en deuxième période de prolongation. Le jeu continue de cette façon jusqu'au moment où une équipe gagne plus de points que l'autre. Il n'est pas inhabituel qu'une ronde continue avec plusieurs périodes de prolongation.
- Une Victoire instantanée durant une période de prolongation termine toujours la ronde. L'équipe adverse ne complète pas son tour, même si elle possède le Marteau.

## INTERFÉRENCES :

Si un joueur fait exprès d'interférer dans le jeu de l'équipe adverse, son équipe déclare automatiquement forfait et l'équipe adverse gagne la ronde. Si l'interférence est accidentelle, les équipes doivent décider ensemble si le lancer doit être effectué

de nouveau. Cette situation se produit surtout dans les ligues et les tournois où les terrains de jeu sont placés à proximité l'un de l'autre. Il n'est pas inhabituel que les joueurs d'un terrain de jeu embarquent un autre terrain adjacent en faisant leur jeu. Si un joueur d'un autre terrain interfère dans un jeu, les équipes peuvent décider de lancer de nouveau. Il est interdit de lancer de nouveau pour des raisons comme le vent, sauf si le but lui-même est emporté dans le milieu d'un lancer ou d'une déflexion. Il est également interdit de lancer de nouveau dans le cas où un joueur saute pour faire un coup et frappe un arbre ou un autre objet.

## RÈGLEMENTS SUR LES LANCERS ET LES LIGNES DE LANCER :

Il existe plusieurs règles pour déterminer si un lancer est légitime. Premièrement, tout joueur mâle de plus de 12 ans doit lancer à partir de derrière la ligne de lancer ou de la ligne devant le but. La distance du lancer ne peut pas être inférieure à 50 pieds, ce qui signifie qu'il est interdit au bras qui lance de dépasser la ligne de lancer. La ligne devant le but ne délimite pas jusqu'où les joueurs peuvent avancer; plutôt, c'est la ligne maximale pour relâcher le disque. Il est probable que si un joueur avance jusqu'à la ligne devant le but pour faire son lancer, son bras va dépasser la ligne, ce qui est interdit.

- Lorsqu'un lancer est estimé illégal, la bonne règle à suivre serait de donner un avertissement à l'équipe. Si cette même équipe viole le règlement une deuxième fois, elle ne gagnera aucun point avec ce lancer. Le disque n'est pas lancé de nouveau et le tour n'est pas compensé. Dans le cas où la violation du règlement est très évidente, par exemple si le joueur dépasse complètement la ligne de lancer, les points gagnés par ce lancer sont automatiquement annulés.
- L'application des règles est la responsabilité de chaque équipe.
- Pour éviter cette situation, les joueurs ne devraient pas placer leurs pieds plus loin que la limite arrière du but lorsqu'ils se positionnent pour lancer le disque. De cette façon, la portée de leur lancer peut coïncider avec la ligne de lancer (la limite avant du but).
- Les femmes et les enfants de moins de 13 ans ont le droit, mais pas l'obligation, de lancer le disque à une ligne de lancer 10 pieds plus près de leur membre d'équipe situé de l'autre côté du terrain de jeu (c'est-à-dire à une distance de 40 pieds au lieu du 50 pieds habituel).
- Ces joueurs peuvent effectuer leur lancer sans pénalité à n'importe quel endroit entre le but et leur ligne de lancer spéciale de 10 pieds. Il n'existe aucun règlement qui oblige ces joueurs à choisir un endroit et d'y rester le reste de la partie; ceci signifie que si, au début de la partie, un enfant lance à partir de la distance normale de 50 pieds, il ou elle n'est pas obligé(e) de conserver cette distance pendant le reste de la partie. S'il ou elle désire, à tout autre moment de la partie, d'avancer sa distance de lancer pour faire une DEUCE (2 points), une Victoire instantanée, ou même s'il ou elle veut s'assurer d'un lancer plus facile pour faire un GODET (3 points), il ou elle a le droit de le faire.

## DÉFLÉCHIR LE DISQUE :

- La partie la plus importante du jeu est de défléchir le disque. Le Lancer du disque dans le baril est un jeu de déflexion. Il n'y a aucune façon idéale de défléchir, mais plusieurs actions peuvent être considérées comme « transportant » le disque. Le disque est transporté non seulement quand un joueur

attrape et lance le disque dans le but, le disque est considéré comme « transporté » dans tous les cas de déflexions illégales.

- Lorsqu'un joueur a comme rôle de défléchir le disque lancé par son partenaire, il ne peut pas transporter, contrôler ou toucher deux fois le disque de quelque façon. Aucun point n'est accordé si le joueur qui défléchit touche deux fois ou s'il « transporte » le disque.

### **JEU PARFAIT :**

Un jeu parfait de Lancer du disque dans le baril tient lieu lorsqu'une équipe gagne 21 points en seulement 7 tours (sept GODETS à 3 points chacun). Cependant, comme au baseball, le jeu parfait n'est pas terminé si l'équipe adverse suit la cadence et continue la ronde en prolongation. De plus, si une équipe lance 7 GODETS de suite et arrive à 21 points, mais que l'équipe adverse possède le Marteau et lance une Victoire instantanée, l'équipe des godets perd la partie. Pour résumer, pour que la ronde soit considérée comme parfaite, une équipe doit remporter une partie dans le respect des règlements avec seulement 7 lancers, tous des GODETS.

### **ENTREPOSAGE :**

Démontez les buts en les pliant soigneusement et en les mettant dans leur sac de transport. Conservez les buts et le disque dans le sac de transport.

### **AUTRES SITUATIONS POTENTIELLES ET LEURS RÈGLEMENTS**

#### **LE DISQUE ENTRE PAR LA FENTE ET RESSORT PAR LE DESSUS DU BUT :**

- Si un joueur lance le disque dans la fente et qu'il ressort par le dessus du but sans que le joueur qui défléchit touche le disque, il ne s'agit pas d'une Victoire instantanée, mais d'une DEUCE (2 points). Pour que la Victoire instantanée soit légitime, le disque doit demeurer à l'intérieur du but. Si cette situation se produit sans que le disque touche au but, aucun point n'est accordé.
- Similairement, si un disque est lancé dans la fente sans que le joueur qui défléchit ne le touche, frappe le derrière du but, puis ressort par la fente, il s'agit d'une DEUCE (2 points).
- Si un disque est lancé dans la fente, ressort par le dessus du but, puis qu'un joueur le défléchit à l'intérieur du but, il s'agit d'une DEUCE (2 points), à condition que le disque ait touché le but avant de se faire défléchir. Si cette même situation se produit, mais que le disque est entré dans le but sans le toucher, il s'agit d'une BIDOUILLE (1 point) ou d'un GODET (3 points), selon le disque défléchi qui frappe ou qui entre dans le but. Encore une fois, si un lancer semble être une Victoire instantanée, il est préférable de simplement reculer et regarder le lancer.
- Si un disque est lancé, défléchi dans la fente, puis qu'il ressort par la fente ou par le dessus du baril (très rare), il s'agit d'une BIDOUILLE (1 point), à condition que le disque touche le but. Si cette situation se produit sans que le disque ne touche le but, aucun point n'est accordé.

#### **LE DISQUE FRAPPE LE BUT EN PREMIER PUIS IL EST DÉFLÉCHI DANS LE BUT :**

Si un disque frappe le but en cours de vol sans se faire défléchir, il s'agit d'une DEUCE (2 points), indépendamment du partenaire qui le défléchit par la suite pour faire un GODET (3 points), s'il frappe le but pour faire une BIDOUILLE (1 point) ou si le disque manque complètement le but. Autrement dit, une fois que le disque frappe le but en cours de vol et gagne deux points, aucune autre action qui gagne des points n'est possible durant ce tour, sauf si le disque arrive à faire une Victoire instantanée.

#### **LE BUT SE RENVERSE PENDANT UNE VICTOIRE INSTANTANÉE OU UNE DÉFLEXION :**

Si un but se renverse pendant une Victoire instantanée ou un GODET (3 points), le pointage dépend de l'endroit où sort le disque. La Victoire instantanée ou le GODET (3 points) compte seulement dans les circonstances suivantes:

- Le disque sort du bas du but.
- Le disque reste à l'intérieur du but tombé.
- Plus de la moitié du disque reste à l'intérieur du but tombé. Si une moitié exacte du disque reste à l'intérieur du but (et que l'autre moitié exacte est à l'extérieur du but), la Victoire instantanée ou le GODET (3 points) est légitime.
- Le disque qui sort du dessus du but pendant que le but est en train de tomber compte seulement comme une DEUCE (2 points) pour la Victoire instantanée et comme une BIDOUILLE (1 point) pour le lancer défléchi.

#### **LE DISQUE TOMBE SUR LE DESSUS DU BUT :**

Dans le cas inhabituel où le disque est défléchi et se repose pendant plus de 5 secondes sur le bord supérieur du but (parfaitement équilibré), il s'agit d'une BIDOUILLE (1 point).

Si cette même situation se produit sans qu'un joueur ait défléchi le disque (extrêmement rare), il s'agit d'une DEUCE (2 points).

Soyez actifs et profitez de l'extérieur!