

GENERELLE REGLER

- 1 Kasteren skal stå bag ved målet, når der kastes. Der scores ikke point, hvis kasteren overtræder strengen.
- 2 Der scores ikke point, hvis frisbee'en rammer jorden, før den rammer målet.
- 3 Der scores ikke point, hvis modtageren slår til frisbee'en to gange eller griber eller fører den med hånden.
- 4 Det kastende hold tildeles tre point, hvis en modstander blander sig i spillet for at forsvare målet. Hvis scoren er 19 eller 20, tildeles hhv. 2 og 1 point.
- 5 Et hold skal score præcis 21 point for at vinde. Hvis pointene for et kast betyder, at holdets samlede score kommer over 21, bliver pointene for kastet trukket fra holdets aktuelle score, og spillet fortsætter. Hvis et hold f.eks. har 20 point og laver en "bucket"-scoring (3 point), reduceres holdets score til 17.
- 6 Holdene skal spille et lige antal runder, før spillet er slut, medmindre et af holdene laver en "Instant Win"-scoring. Det anses generelt for en fordel at vælge at kaste sidst (The Hammer) på samme måde som den sidste slår i baseball.
- 7 Hvis spillet er uafgjort, findes vinderen i en overtidsrunde. Hvert hold spiller en runde, og det hold, der scorer flest point, vinder. Overtidsrunderne fortsætter, indtil stillingen ikke længere er lige.



SPILLEOMRÅDET

Standardafstanden mellem målene er ca. 15 meter. Afstanden kan tilpasses afhængigt af spillernes alder og færdighedsniveau.

INDE

Perfekt til gymnastiksale og andre indendørsfaciliteter og efterlader ikke mærker på gulvet.

UDE

Velegnet til stort set alle udeområder.

FORMÅL

Formålet med spillet er at score point ved at kaste/styre frisbee'en, så den rammer målet eller ryger ind i målet. Spillet er slut, når et hold har scoret præcis 21 point eller har lavet en "Instant Win"-scoring.

HOLD

Spillet har fire spillere med to på hvert hold. De to spillere på det samme hold (makkerpar) står ved hvert sit mål. Markerparret samarbejder om at score point skiftevis som kaster og modtager.

KanJam Europe B.V. ist eneimportør af KanJam i Europa.
For mere informationen henvises til: www.kanjam.eu

KANJAM®

JOIN IN THE KANJAM FUN! CHECK OUT KANJAM.EU

it's anyone's game

A background image for the right side of the page, showing a person in a bikini holding a surfboard on a sandy beach. The image is overlaid with a large, semi-transparent yellow circle that contains the text 'it's anyone's game'.

KANJAM®

Patent nummer: 5.382.028

OFFICIELLE INSTRUKTIONER

KANJAM®

OPSTILLING

KanJam består af én frisbee og to runde beholdere, der fungerer som mål.

TRIN 1

Fastgør KanJam-mærkaten: Læg målet på jorden med den blanke side op. Fastgør en KanJam-mærkat (fig. 1) over "Instant Win"-åbningen på forsiden af hvert mål (fig. 1).

TRIN 2

Saml målene ved at indsætte de tre tappe i åbningerne. Indsæt tappene fra ydersiden af målet (figur 2) og (figur 3).



Figur 1

Fastgør KanJam-mærkaten



Figur 3
Lukning



Figur 3
Detalje af lukning

SPILLET

Træk lod om, hvilket hold der skal starte, f.eks. ved at slå plat eller krone med en mønt. Der spilles et lige antal runder på samme måde som med innings i baseball. Makkerparret står ved hvert sit mål og skiftes til at kaste og modtage. Den ene spiller kaster frisbee'en, og den anden spiller styrer den mod målet eller ind i målet. Når begge spillere har kastet et skud hver, går frisbee'en videre til det andet hold. Kasteren kan score point ved at ramme målet eller ved at kaste frisbee'en ind i målet. Modtageren må ikke slå til frisbee'en to gange eller gribe eller føre den med hånden. Modtageren kan bevæge sig overalt i spilleområdet for at styre frisbee'en. Kasteren skal stå bagved målområdet, når der kastes. KanJam er et tempospil med hurtige skift.

OPBEVARING

Adskil målene ved at frigøre tappene fra åbningerne. Opbevar målene og frisbee'en i den oprindelige kasse eller eventuelt separat.

POINT

DINGER 1 POINT

Styret scoring – modtageren styrer frisbee'en, så den rammer målet.

DEUCE 2 POINT

Direkte scoring – kasteren rammer siden på målet uden hjælp fra makkeren.

Bemærk: Hvis frisbee'en går ind i "Instant Win"-åbningen, men reflekteres ud af målet, tæller det som en "Deuce"-scoring.

BUCKET 3 POINT

"Slam Dunk" – modtageren styrer frisbee'en, så den lander inde i målet. Dette vil stort set altid ske gennem oversiden af målet, men frisbee'en kan også komme ind i målet gennem åbningen på forsiden.

INSTANT WIN

Direkte scoring – kasteren kaster frisbee'en direkte ind i målet uden hjælp fra makkeren. Frisbee'en kan enten kastes ind i målet gennem oversiden af målet eller gennem åbningen på forsiden af målet. Et hold, som laver en "Instant Win"-scoring, vinder, og modstanderne får ikke mulighed for at lave et sidste kast.

FORDELE

KanJam er velegnet til spillere over 10 år og kræver ingen særlige færdigheder. Du skal kaste og styre frisbee'en. Dette interaktive, tempofyldte spil er nemt at lære, sjovt at kigge på og kan opstilles og pilles ned på blot få sekunder. KanJam er god motion, styrker koordinationsevnen og opfordrer til hyggelig konkurrence uden fysisk kontakt. "Instant Win"-reglen gør spillet ekstra spændende ved at give begge hold mulighed for at vinde frem til allersidste sekund. KanJam er nemt at have med og kan spilles stort set overalt.