

A photograph of a person's torso and arm holding a surfboard on a beach at sunset. The scene is bathed in a warm, golden light. In the background, another person is visible on the beach.

it's
anyone's
game

KANOJAM[®]

Patent nummer: 5.382.028

**OFFIZIELLE
ANLEITUNG**

KANJAM[®]

AUFBAU

KanJam besteht aus einer Wurfscheibe und 2 Punkte Tonnen, die als Ziele dienen.

STAP 1

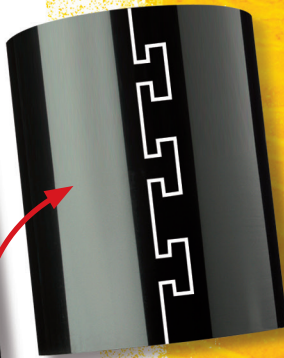
Befestige die KanJam Aufkleber: Lege jedes Tor flach mit der glänzenden Seite nach oben. Klebe vorsichtig einen „KanJam“ Aufkleber (Figur 1) über den „Instant Win“ Schlitz auf die Vorderseite jeder Tonne.

STAP 2

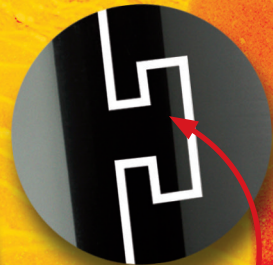
Stecke zum Aufbau der Tonne die drei Laschen in Schlitzöffnungen. Stecke die Laschen von der Außenseite zur Innenseite in die Tonne. (Figur 2) und (Figur 3).



Figur 1
Befestige den Aufkleber



Figur 2
Verschließen



Figur 3
Detail-Verschluss

DAS SPIEL

Ein Münzwurf oder ein ähnliches Verfahren kann verwendet werden, um zu bestimmen welches Team zuerst wirft. Jedes Team hat die gleiche Anzahl an Spielrunden, ähnlich der Innings im Baseball.

Die Spielpartner stehen an den entgegengesetzten Zielen und sind abwechselnd Werfer und Ablenker. Ein Partner wirft die Disc, wenn notwendig lenkt der gegenüber stehende Partner die Scheibe in die Tonne. Nachdem jeder Teampartner einen Wurf hatte, wird die Scheibe an das gegnerische Team übergeben. Der Werfer kann durch direkten Wurf gegen, oder in die Tonne Punkte erzielen. Ablenker dürfen die Disc nicht doppelt treffen, fangen oder tragen.

Ablenker dürfen sich überall auf dem Spielfeld bewegen um die Disc umzuleiten, Werfer müssen beim Wurf hinter der Tonne stehen. KanJam ist rasant und es wird kontinuierlich gespielt.

LAGERUNG

Demontage der Tonnen durch vorsichtiges entriegeln der Laschen. Lagerung der Tonnen und der Disc in original Verpackung oder flach wenn gewünscht.



POINT SCORING

DINGER 1 PUNKT

Abgelenkter Treffer- Ablenker leitet die Scheibe ab und trifft irgendeinen Teil der Tonne.

DEUCE 2 PUNKTE

Direkter Treffer- Werfer trifft eine Seite der Tonne ohne Hilfe des Partners.

Hinweis: In dem seltenen Fall, indem die Disc in den "Instant Win" Schlitz geworfen wird, jedoch wieder aus der Tonne heraus fliegt, wird ein Deuce gewertet.

BUCKET 3 PUNKTE

Slam Dunk- Ablenker leitet die geworfene Scheibe ab und sie landet in der Tonne. Es wird fast immer durch die Oberseite der Tonne geschehen, wird jedoch auch gewertet wenn die Disc durch die Schlitzöffnung geht.

INSTANT WIN

Sofort Treffer – Der Werfer wirft die Disc ohne Hilfe des Partners in die Tonne. Die Disc kann durch die Schlitzöffnung an der Vorderseite, oder die Öffnung an der Oberseite fallen. Bei einem „Instant Win“ hat das werfende Team sofort gewonnen und das Gegnerische Team hat keinen Nachwurf.

NUTZUNG

KanJam ist ideal für Kinder ab 12 Jahren und Erwachsene, es werden keine besonderen Fähigkeiten benötigt. Die Disc wird nur geworfen und abgelenkt. Das interaktive, rasante Spiel ist leicht zu lernen, Zuschauen macht Spaß und es kann in Sekunden auf und abgebaut werden. KanJam bietet gesunde Bewegung, verbessert die Koordinationsfähigkeit und fördert einen freundlichen Wettbewerb ohne körperlichen Kontakt. Durch den "Instant Win" bleibt das Spiel spannend bis zum Schluß, da beide Teams bis zum letzten Wurf die Möglichkeit haben zu gewinnen.

DIE REGELN

- 1 Spieler müssen beim Wurf HINTER der Tonne stehen. Es werden keine Punkte vergeben wenn der Werfer über die Linie tritt.
Es werden keine Punkte vergeben wenn die Scheibe den Boden vor dem Auftreffen auf die Tonne berührt.
- 2 Es werden KEINE Punkte vergeben wenn die Scheibe den Boden vor dem Auftreffen auf die Tonne berührt.
- 3 Es werden keine Punkte vergeben, wenn der Ablenker doppelt trifft, die Disc fängt oder trägt.
- 4 Drei Punkte werden an das Werfende Team vergeben, wenn ein Gegner in das Spiel eingreift um ein Treffer zu verhindern. Ist der Punktestand 19 oder 20 werden 2 oder 1 Punkt vergeben.
- 5 Ein Team muss für den Gewinn genau 21 Punkte erzielen. Erzielt ein Team mit einem Wurf mehr wie 21 Punkte, werden die erzielten Punkte vom aktuellen Punktestand abgezogen und das Spiel wird fortgeführt. Hat ein Team zum Beispiel 20 Punkte und erzielt ein „Bucket“ (3 Punkte), reduziert sich der Punktestand auf 17.
- 6 Jedes Team spielt die gleiche Anzahl an Spielrunden bevor das Spiel endet, Ausnahme ist der „Instant Win“. Die richtige Wahl zum letzten Wurf (The Hammer) wird im Allgemeinen ein Vorteil sein.
- 7 Im Falle eines Gleichstands wird der Gewinner durch Verlängerung ermittelt. Jedes Team spielt eine Runde, das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Verlängerungsrunden werden so lange gespielt bis der Gleichstand gebrochen ist.



DAS SPIELFELD

Die Standard Entfernung zwischen den Tonnen beträgt 50 feet (15.24 m). Der Abstand kann verändert werden, um verschiedenen Alters- und Qualifikationsstufen einzuteilen.

INDOORS

Perfekt in Schulen und Sporthallen, hinterlässt keine Spuren auf Hallenböden.

OUTDOORS

Geeignet auf nahezu jedem Untergrund im Freien.

OBJECT

Das Ziel des Spiels ist es Punkte zu erzielen, indem die fliegende Scheibe durch werfen, ablenken und stoßen in die Tonne befördert wird. Das Spiel endet, wenn ein Team genau 21 Punkte oder einen „Instant Win“ erzielt.

TEAMS

Vier Spieler aufgeteilt in 2 Teams werden benötigt Teams: um das Spiel zu spielen. Spieler eines Teams (Partner) stehen hinter den gegenüberliegenden Tonnen. Partner spielen zusammen um Punkte zu erzielen, abwechselnd als Werfer und Ablenker.

KanJam Europe B.V. ist der exklusive Importeur von KanJam in Europa. Für weitere Informationen besuchen Sie bitte: www.kanjam.eu



JOIN IN THE KANJAM FUN! CHECK OUT KANJAM.EU