



## KanJam - Das Frisbee Outdoorgame

**Spielmaterialien (können bei unserem Herbergsvater ausgeliehen werden).**

- 1x KanJam Frisbeescheibe
- 2x Goal Baskets (Zielkörbe)

### Teams

- 2 Spieler\*innen pro Team spielen gegeneinander
- 1x Thrower (Werfer) pro Team
- 1x Deflector (Ablenker) pro Team

Der **Thrower** und der **Deflector** des gegnerischen Teams stehen beide hinter einem **Goal Basket**.



### Spielfeld

Zwei KanJam Goal Baskets stehen in einem Abstand von 10-15m gegenüber. Je nach Altersklasse und Schwierigkeitsgrad kann der Abstand individuell variiert werden. Als Spielfeld eignen sich hier unsere großen Wiesenflächen oder der Sportplatz.

### Spielablauf

Der Werfer versucht den gegenüberliegenden Zielkorb zu treffen. Der Ablenker des eigenen Teams versucht den Werfer dabei zu unterstützen. Dabei muss er stets hinter dem Zielkorb bleiben. Der Ablenker versucht durch einen Schlag oder Block auf die Frisbeescheibe das Ziel zu treffen. Danach tauschen Werfer und Ablenker die Rollen und das Team hat jetzt noch einen zweiten Wurf. Anschließend ist das gegnerische Team dran.

### Punkte

#### 1 Punkt „Dinger“

Die Außenseite des Zielkorbes wird durch das Ablenken der Frisbeescheibe vom Ablenker getroffen.

#### 2 Punkte „Deuce“

Direkter Treffer des Wurfers auf die Außenseite des Zielkorbes ohne Unterstützung.

#### 3 Punkte „Dunk“

Der Ablenker lenkt die geworfene Scheibe um und sie landet in der Tonne, egal ob durch die obere Öffnung oder durch den Schlitz.

#### Direkter Sieg „Done Deal“

Die Frisbeescheibe landet über die obere Öffnung oder über den Schlitz direkt im Zielkorb und führt zum Sieg. Das gegnerische Team hat in diesem Fall keinen Nachwurf mehr.

### Wichtig

Sollten die Gegner beim Wurf die Scheibe absichtlich berühren oder ablenken, so werden der werfenden Mannschaft 3 Punkte zugesprochen.

### Sieg

Beide Teams müssen die gleiche Anzahl an Würfen haben, um zu gewinnen. Einzige Ausnahme ist bei einem direkten Sieg durch ein „Done Deal“. Für einen Sieg benötigt man exakt 21 Punkte. Sollten durch einen Wurf mehr als 21 Punkte erzielt werden, so wird die Anzahl an den zuletzt geworfenen Punkten abgezogen. Bei Punktegleichstand wird das Spiel so lange fortgesetzt bis ein Team mehr Punkte erzielt.

### Keine Punkte gibt es, wenn...

- der Werfer beim Wurf nicht hinter dem Korb steht.
- die Scheibe vor einem Treffer den Boden berührt.
- der Ablenker die Scheibe mehrfach berührt, fängt oder die Scheibe trägt.

**Wir wünschen viel Spaß beim spannenden KanJam Duell. 😊**