

KanJam

Das Spiel wird mit zwei Teams aus je zwei Personen gespielt (Personen können auch mehr sein, dann wird gewechselt). Vor Spielbeginn werden die beiden Tonnen 15 m voneinander entfernt aufgestellt. Die Mitspieler eines Teams stehen an den jeweiligen gegenüberliegenden Tonnen. Pro Runde fungiert einer der Spieler als Werfer („Thrower“), sein Partner an der gegenüberliegenden Tonne als Ablenker („Deflector“). Der werfende Spieler versucht die Tonne zu treffen oder im Idealfall die Frisbee direkt in die Tonne zu werfen. Der Ablenker kann den Werfer bei ungenauen Würfen unterstützen, indem er die Frisbee-Disc ablenkt oder verlängert, so dass sie doch noch die Tonne trifft. Dazu darf der Ablenker die Scheibe mittels eines Schlages oder Blocks umlenken. Der Frisbee darf dabei aber nicht mehrmals berührt, gefangen oder getragen werden.

Danach wechseln Werfer und Ablenker, bevor die zweite Mannschaft an der Reihe ist.

Für die Treffer werden folgende Punkte vergeben:

- **1 Punkt:** der Wurf wird vom zweiten Spieler umgelenkt und trifft die Tonne an der Außenseite
- **2 Punkte:** der Werfer trifft die Außenseite der Tonne ohne Hilfe des Ablenkers oder der Werfer trifft den Zielschlitz, aber der Frisbee fliegt wieder aus der Tonne heraus
- **3 Punkte:** der Wurf wird vom zweiten Spieler umgelenkt und landet in der Tonne („Slam Dunk“)

Bei einem direkten Innentreffer durch die obere Öffnung oder den Zielschlitz ohne Hilfe des Ablenkers gewinnt das Team sofort. Ansonsten gewinnt das Team, welches als erstes genau 21 Punkte erzielt. Für den Spielgewinn müssen exakt 21 Punkte erzielt werden. Im Falle der Überschreitung von 21 Punkten werden die zuletzt erzielten Punkte von den Gesamtpunkten abgezogen. Erzielt ein Team beispielsweise bei einem Spielstand von 19 Punkten einen Slam Dunk mit drei Punkten, dann wird ihr Punktestand auf 16 reduziert.

Weiterhin gelten folgenden Regeln:

- Der werfende Spieler muss beim Wurf hinter der gegnerischen Tonne stehen. Überschreitet er diese Linie, erhält das Team keinen Punkt.
- Berührt der Frisbee den Boden, bevor er die Tonne trifft, wird kein Punkt vergeben.
- Berührt der Ablenker die Frisbee mehrfach oder fängt bzw. trägt er die Frisbee, bevor dieser die Tonne trifft, wird kein Punkt vergeben.
- Falls das gegnerische Team in den Wurf eingreift, um das Tor zu verteidigen, erhält das werfende Team drei Punkte. Bei einem Spielstand von 19 bzw. 20 Punkten werden nur ein Punkt bzw. zwei Punkte vergeben.
- Außer bei einem Sofortsieg müssen beide Teams die gleiche Anzahl an Würfen ausführen. Kommt es dabei zu einem Punktegleichstand, wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Team in einer Runde mehr Punkte erzielen kann als das andere.

