

## Puntuaciones

### Dinger 1 Punto

**Golpe redirigido-** El deflector redirige el disco lanzado y golpea en cualquier parte de la cesta.

### Deuce 2 Puntos

**Golpe Directo-** El lanzador golpea una parte de la cesta sin asistencia del compañero.

**Nota:** El raro caso de que el disco entre por la ranura de "Victoria Directa" y salga de la cesta, se considera un Deuce.

### Bucket 3 Puntos

**Mate-** El deflector redirecciona el disco lanzado y este aterriza dentro de la cesta. Esto suele ocurrir por la parte de arriba, pero puede ocurrir también por la apertura delantera.

### Victoria Directa

**Entrada Directa-** El lanzador encesta el disco dentro del cubo sin asistencia de su compañero. El Disco puede entrar a través de la apertura delantera o por la parte de arriba. Cuando se da una "Victoria Directa", el equipo lanzador es declarado ganador y el equipo contrario no recibe la opción de un "Último Lanzamiento"

## Guardar

Desmonta los cubos abriendo las pestañas. Guarda los cubos con el disco en la caja original o de forma plana si quieres.

## Beneficios

Kan-Jam es ideal para edades desde 11 a adultos, no son necesarias habilidades especiales para jugar. Lanza y golpea el disco.

Este juego es interactivo con un ritmo rápido y fácil de aprender, divertido de ver y fácil de montar o guardar en segundos

Kan-Jam proporciona ejercicio saludable, mejora la coordinación y fomenta la competición sana y amigable, sin contacto físico.

La característica de "Victoria Directa", añade emoción al juego, brindando la oportunidad a cualquiera de los equipos de ganar hasta el último lanzamiento.

Kan-Jam es muy manejable y se puede jugar casi en cualquier lugar.

# KANJAM SHOP

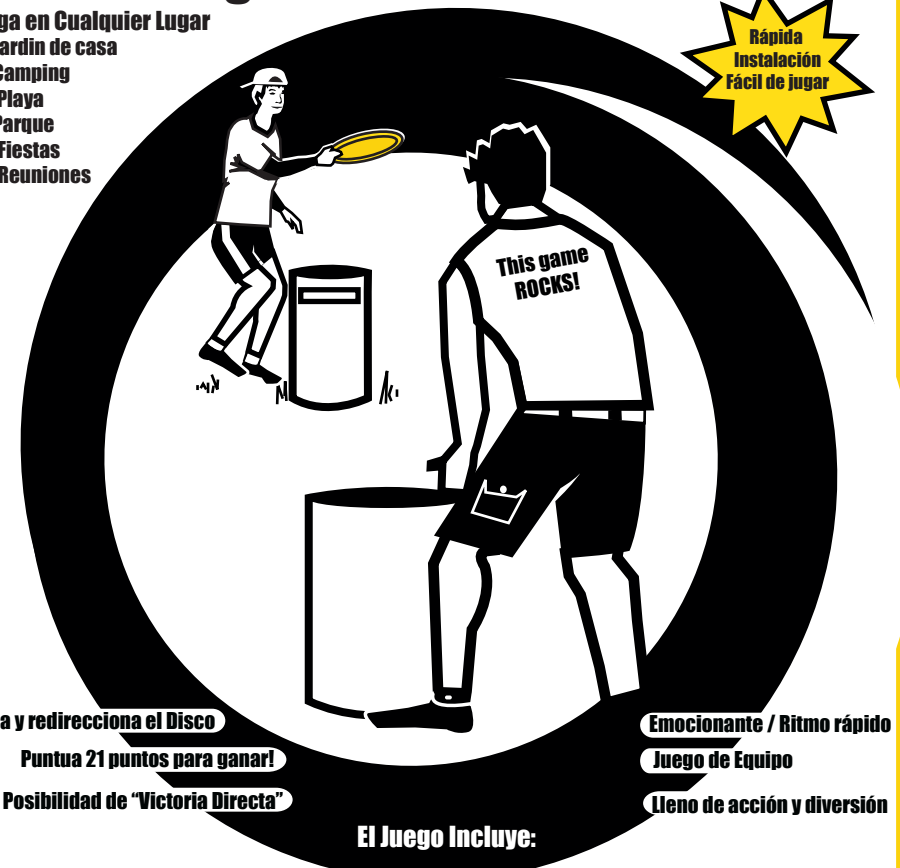
it's anyone's game™

## Reglas Oficiales

Juega en Cualquier Lugar

- El Jardín de casa
- El Camping
- La Playa
- El Parque
- En Fiestas
- En Reuniones

Rápida  
Instalación  
Fácil de jugar



Lanza y redirecciona el Disco

Puntua 21 puntos para ganar!

Posibilidad de "Victoria Directa"

Emocionante / Ritmo rápido

Juego de Equipo

Lleno de acción y diversión

El Juego Incluye:

2 x Cestas Oficiales resistentes a impactos 2 x Etiquetas oficiales Kan Jam

1 x Disco Volador De  
Diseño Oficial Kan Jam

KanJamshop is the EXCLUSIVE IMPORTER of KanJam in Europe

For more information on KanJam please visit [www.kanjamshop.com](http://www.kanjamshop.com)

Patent number: 5,382,028

KANJAM SHOP  
it's anyone's game™

## Montaje

Kan-Jam se compone de un disco volador y dos cestas que sirven como objetivos para puntuar.

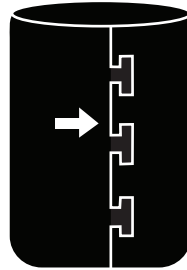
**Paso 1:** Pegar la Etiqueta Kan-Jam: Coloque cada cesta de forma plana con la cara brillante hacia arriba. Pegue con cuidado una etiqueta "Kan-Jam" (fig1) sobre la apertura "Victoria directa" en el frontal de cada cubo.

**Paso 2:** Para montar los cubos, inserte las tres pestañas en cada apertura. Inserte las pestañas de fuera hacia adentro del cubo, (fig.2) y (fig.3)

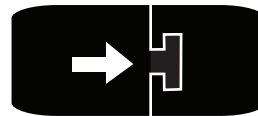
Pegar la etiqueta Kan-Jam



(Fig. 1)



(Fig. 2)



Detalle  
(Fig. 3)

## Area de Juego

La distancia estandar entre los objetivos es de 15,24 metros. Sin embargo, esta distancia puede ser alterada para diferentes edades o habilidades de los jugadores.

**Indoor:** Perfecto para gimnasios de escuelas o otros lugares cubiertos, no raya los suelos.

**Outdoor:** Perfecto para casi todos los terrenos al aire libre.

**Objetivo:** El objetivo del juego es anotar puntos lanzando o redireccionando el disco volador y golpeando o encestando en las cestas. El juego termina cuando un equipo anota exactamente 21 puntos, o se produce una "Victoria Directa"

**Equipos:** Para jugar son necesarios, cuatro jug divididos en equipos de dos. Los miembros del mismo equipo (compañeros) se sitúan de pie uno en cada cubo. Los compañeros trabajan juntos para puntuar, alternando como lanzador y deflector.

## Juego

Se realiza un sorteo lanzando una moneda o similar para decidir que equipo empieza a lanzar. Se juega un mismo numero de lanzamientos, parecido al beisbol. Los compañeros se sitúan uno frente al otro, alternando entre lanzador y deflector. Un compañero lanza el disco y, cuando sea necesario, el otro compañero redireccionara el disco hacia o dentro del cubo. Despues de que ambos compañeros hayan lanzado, el disco es entregado al otro equipo. El deflector no puede, golpear dos veces, capturar o llevar el disco. El deflector puede moverse a cualquier lugar del area de juego para redireccionar el disco, mientras los lanzadores deben estar detras del cubo para lanzar.

Kan Jam es un juego de ritmo rapido y continuo.

## Reglas Generales

1. Los jugadores deben permanecer detras del cubo para lanzar. No se otorgan puntos si el lanzador cruza la linea
2. No se otorgan puntos si un lanzamiento toca el suelo antes de golpear la cesta.
3. No se puntua si el deflector, golpea dos veces, captura o lleva el disco.
4. Se otorgan tres puntos al equipo lanzador si un oponente interfiere para defender la cesta. Si la puntuacion es de 19 o 20, se concederan 1 o 2 puntos.
5. Un equipo debe llegar a un resultado exacto de 21 puntos para ganar. Si el lanzamiento hecho resulta en puntos que sobrepasan los 21 puntos, los puntos obtenidos se restan a su actual puntuación. Por ejemplo, si el equipo tiene 20 puntos y puntua un "Bucket" 3 puntos, su puntuación se reduciria a 17.
6. Los equipos deben completar un mismo numero de vueltas antes de dar el juego por finalizado, excepto, cuando se produce una "Victoria Directa". La eleccion de lanzar el ultimo lanzamiento (The Hammer) es considerado una ventaja, similar a "last bats" de beisbol.
7. En el caso de un empate, el ganador se decide con una nueva ronda. Cada equipo completa una nueva ronda y el equipo con mas puntos gana. Se realizaran nuevas rondas hasta que el empate se rompa.