

## **STORIA**

Il Kan Jam, inizialmente chiamato Garbage Can Frisbee (bidone della spazzatura) è stato inventato alla fine degli anni '70 da quattro amici di Tonawanda (New York), Rob Mogensen, Joe Raymond, John Kopacsz e Jim Heron. Inizialmente il gioco consisteva nel lanciare un frisbee dentro un bidone della spazzatura. I quattro amici in seguito conobbero a Buffalo, New York, Charles Sciandra e Paul Swisher i quali svilupparono il gioco negli anni '80, fondando anche una compagnia, che trasformò il gioco da Garbage Can Frisbee in Kan Jam. Dopo diversi anni i due riuscirono ad ottenere un brevetto e il gioco Kan Jam fu messo in vendita nel 2005. I due sviluppatori cominciarono a vendere il gioco anche nelle scuole di North Tonawanda, dove Paul Swisher lavorava come insegnante di scienze, all'interno del loro programma di educazione fisica. Nel 2006 Swisher vendette le sue quote della compagnia a Mitchel Rubin, che assieme a Charles Sciandra, riorganizzò la compagnia e fondò la Kan Jam LLC, rendendo il gioco più facile da usare e commercializzandolo. I due iniziarono a vendere il gioco dalla loro cantina e nel 2007 ne avevano già venduti 14.000 pezzi. In seguito la compagnia si spostò in una struttura più grande e ora il Kan Jam è giocato in tutti i 50 stati americani, in Canada, nei Caraibi, in Australia, in Nuova Zelanda, in Europa e in molti altri paesi in tutto il mondo. Del gioco in seguito sono state fatte anche due varianti: il Kan Jam Mini, che può essere giocato al chiuso, su un tavolo o anche sul pavimento, e il Kan Jam Splash, progettato per essere giocato in acqua, con una base galleggiante.

---

## **REGOLE DEL GIOCO**

### **Area di gioco**

La distanza standard tra i due cesti è di 15 metri. Comunque si possono utilizzare distanze diverse in base all'età e all'abilità dei partecipanti.

Esterno: si può giocare su tutte le superfici esterne: giardini, parchi, spiagge, piazze etc.

Interno: si può giocare nelle palestre e utilizzando la versione Kan Jam Mini anche in casa su un tavolo.

### **Obiettivo**

L'obiettivo del gioco è fare punti lanciando/deviando il frisbee, cercando di colpire o meglio cercando di entrare, nel cesto. Il gioco finisce quando una squadra raggiunge esattamente 21 punti o quando una squadra ottiene la "Vittoria Istantanea".

### **Squadre**

Si gioca in quattro divisi in due squadre. I giocatori della stessa squadra si posizionano al lato opposto e devono cercare di ottenere punti alternativamente facendo il lanciatore e il deviatore.

### **Come si gioca**

Gettare un frisbee per stabilire la squadra che lancia per prima. Devono comunque essere giocati uno stesso numero di turni per squadra. I giocatori della stessa squadra stanno ai lati opposti, alternandosi nel lanciare e nel deviare. Il primo lanciatore lancia il frisbee verso il cesto opposto con l'obiettivo di centrarlo. Il suo compagno dalla parte opposta, quando serve, cerca di deviare il frisbee verso il cesto, con l'obiettivo di colpirlo o meglio di far entrare il disco dentro. Dopo che entrambi i giocatori della stessa squadra hanno un lancio ciascuno il frisbee passa all'altra squadra. Il lanciatore può realizzare punti con un tiro diretto o entrando nel cesto. Il deviatore non può effettuare un doppio colpo, né afferrare il frisbee e nemmeno accompagnarlo. Il giocatore che devia può muoversi ovunque dentro l'area di gioco, mentre il lanciatore deve assolutamente stare dietro il cesto.

### **Regole Generali**

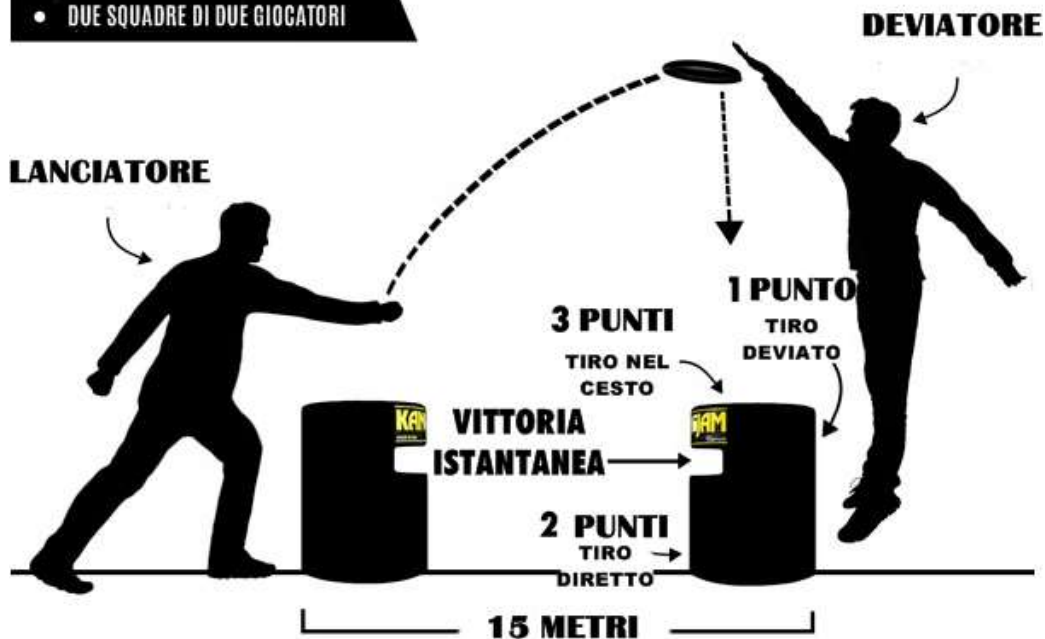
- 1) I giocatori devono rimanere dietro al cesto quando lanciano. Se superano la linea di tiro, non guadagnano alcun punto.
- 2) Se il frisbee colpisce il terreno, prima di colpire il cesto, non viene assegnato nessun punto.
- 3) Quando il deviatore effettua un doppio colpo, o afferra il frisbee, oppure lo accompagna, non viene assegnato nessun punto.
- 4) Vengono assegnati 3 punti alla squadra che sta lanciando, se un giocatore della squadra avversaria interferisce con il tiro, cercando di difendere il proprio cesto. Se il punteggio in quel momento è 19 o 20, vengono assegnati rispettivamente 2 punti o 1 punto.
- 5) Una squadra per vincere deve raggiungere esattamente il punteggio di 21. Se con un tiro si supera il punteggio di 21, i punti realizzati vengono sottratti. Ad esempio se una squadra è sul

punteggio di 20 punti e realizza un tiro da 3 punti, che quindi supererebbe il 21 finale, il punteggio della squadra viene portato a 17 punti (sottraendo quindi 3 punti da 20) e il gioco continua.

6) Le due squadre, prima che il gioco finisca, devono comunque realizzare lo stesso numero di turni ad eccezione del caso nel quale si verifichi la "Vittoria Istantanea".

7) In caso di pareggio, il vincitore viene deciso da un round supplementare. Ogni squadra completa un round e la squadra che alla fine ha il punteggio più alto vince. Nel caso in cui la parità persista, si continua con altri round.

- SI ARRIVA A 21 O VITTORIA ISTANTANEA
- DUE SQUADRE DI DUE GIOCATORI



#### Punteggi

- Fuori Campo (1 punto): TIRO DEVIATO - si ha quando il deviatore devia il frisbee e colpisce il cesto in qualsiasi punto.
  - Un due (2 punti): TIRO DIRETTO - si ha quando il lanciatore colpisce il cesto direttamente, senza l'assistenza del deviatore.
- Nota: Nel caso, rarissimo, che il disco entri nella fessura anteriore "Vittoria Istantanea" e poi fuoriesca dal cesto, si guadagnano comunque 2 punti.*
- Cesto (3 punti): TIRO NEL CESTO - si ha quando il deviatore devia il frisbee direttamente dentro il cesto, sia dalla parte superiore, sia entrando dalla fessura anteriore.
  - "VITTORIA ISTANTANEA": TIRO DIRETTO NEL CESTO - si ha quando il lanciatore riesce a lanciare il frisbee direttamente dentro al cesto attraverso la fessura anteriore, senza l'assistenza del deviatore. Nel caso di "Vittoria Istantanea" la squadra che sta lanciando in quel momento viene dichiarata vincitrice e la squadra avversaria non ha diritto ad effettuare nemmeno l'ultimo tiro.