

H I T 3 6 0 °

| | |
|---|--|
| DESCRIPCIÓN | <p>Divertido juego de lanzamiento y precisión, en el que intentas golpear los bolos en el orden correcto. La estaca central y la cuerda de medición proporcionan un campo de juego de 360 grados, por lo que puedes lanzar desde cualquier dirección. Derriba el bolo fuera del alcance de la cuerda, ¡y tú lo ganas!</p> |
| OBJETIVO | <p>El objetivo es conseguir el máximo de bolos y puntos tirando los bolos y sacándolos fuera del alcance de la cuerda sujeta a la estaca central en el orden correcto es decir comenzando con el bolo número 1 y terminando con el bolo número 6.</p> |
| MATERIAL Y TERRENO DE JUEGO  | <p>6 bolos enumerados, 2 mini testigos (palos de lanzamiento), 1 estaca central, 1 cuerda de medir de 70 cm. Bolos de 6 cm de largo y 5 cm de diámetro. Testigos de 11,5 cm de largo y 3,8 cm. de diámetro.</p> <p>Terreno de juego libre de obstáculos del punto central o estaca de 2,5 metros con dos marcas de circunferencias alrededor del punto central</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-A 2 metros que marca la zona de lanzamiento alrededor en cualquier lugar en los 360° 2.-A 70 centímetros área de puntuación-eliminación del bolo derribado. |
| PRINCIPALES REGLAS   |  <ol style="list-style-type: none"> 3.-Colocar los bolos alrededor de la estaca en un círculo pequeño de 30 cm. aproximadamente, con el número hacia arriba. Con el orden según el gráfico adjunto, ordenados pero el 2 y el 5 están cambiados. La distancia entre los bolos equivale a la longitud del mini testigo o palo de lanzamiento. 4.-El juego comienza lanzando el participante de mayor edad en la primera ronda en el siguiente juego según el orden inverso de la puntuación de esa partida. En la modalidad individual cada participante realiza los dos lanzamientos de los mini testigos. En la modalidad de parejas cada participante lanza un mini testigo. 5.-Siempre puedes elegir en qué dirección quieres lanzar los mini testigos detrás del círculo de 2 metros. 6.-Se lanzan por debajo de la cintura con un impulso de atrás hacia adelante con la técnica que quieras. 7.-El objetivo es sacar el bolo del círculo de juego. Se considera que está fuera cuando: <ol style="list-style-type: none"> a.-Todo el bolo está fuera del límite que marca el círculo o la cuerda. b.- Si al ponerlo de pie el bolo por la base no numerada queda totalmente fuera. 8.-El bolo derribado y/o que salga del área de juego se lo adjudica el jugador-a que lanzó. 9.-El bolo derribado que no salga del área de juego se pone de pie por la base no numerada dónde esté derribado. 10.-El juego termina cuando alguien gana el sexto bolo. Cada participante o equipo suma el puntaje de los bolos conseguidos. El jugador, jugadora o equipo con más puntos gana. <p>En caso de empate, gana quien tenga más bolos. Si aún persiste el empate ganaría quién tenga el bolo 6. Se puede jugar al equipo mejor de 3 ó 5 rondas</p> |
| VARIANTES | <ol style="list-style-type: none"> 1.-Por cada bolo que ganas, ganas un tiro extra que usas inmediatamente 2.-Lanzar al bolo que se quiera, sin orden numérico. 3.- Hit360° Molkkyano. Conseguir 50 puntos acumulando la puntuación de los balos. |



Para más información
<https://youtu.be/wh2YD1z7A7g>

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ
DANIEL MARTINEZ COLMENAREJO