

HIT360° MOLKKYANO

DESCRIPCIÓN	<p>Es una modalidad más larga que el Hit360°, con algunas reglas similares al juego del Molkky. Es un juego de lanzamiento y precisión, en el que intentas golpear los bolos según conveniencia. La estaca central y la cuerda de medición proporcionan un campo de juego de 360 grados, por lo que puedes lanzar desde cualquier dirección.</p>	
OBJETIVO	<p>El objetivo del Hit360° Molkkyano es conseguir el máximo de puntuación sacando los bolos fuera del alcance de la cuerda (70 cm.) sujeta a la estaca central en los campos de tierra con el objetivo de conseguir exactamente 50 puntos.</p>	
MATERIAL Y TERRENO DE JUEGO 	<p>6 bolos enumerados (1, 2, 3, 4, 5 y 6), 1 mini testigo (palo de lanzamiento), 1 estaca central para campos en tierra, 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 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. <p>En la modalidad individual y por equipos cada participante realiza un lanzamiento de un mini testigo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.-Siempre puedes elegir en qué dirección quieres lanzar el testigo 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.-Si sale fuera del círculo un bolo la puntuación correspondiente será la que indique el bolo. En el caso que salga 2 o más bolos la puntuación de registro será el número total de bolos caídos y no la puntuación que indique cada bolo, igual que en el Molkky. 11.-El juego termina cuando se consigue 50 puntos exactamente. En el caso que se pasen volverá a 25 puntos. <p>En la modalidad de patio se protege el testigo con una capa de poliespán o algo similar para reducir el impacto contra el suelo de los lanzamientos</p>	

Para más información
<https://youtu.be/gmA4P7FjXvE>

MANUEL MARTÍNEZ GÁMEZ
DANIEL MARTINEZ COLMENAREJO

