

HIT&SHOT

est un jeu de plein air, constitué de 8 "kicks" et 1 "slide".

Il se joue à 2 (4 kicks par joueur), 3 (3 kicks par joueur) grâce à 3 kicks supplémentaires disponibles sur www.hitandshot.fr, ou 4 joueurs (2 kicks par joueur) sur un terrain sableux, tout-venant, graviers ou pelouse tondue.

• Une partie se joue en 17 points avec 2 joueurs, et 15 points avec 3 ou 4 joueurs.

• **L'enjeu :** retourner le slide pour gagner des points supplémentaires !

Visez, tirez, retournez le slide

...

HIT&SHOT met au défi votre adresse et votre précision de taquiner l'adversaire, et renverser la partie !

UN JEU PALPITANT !

1 slide et 8 kicks

+ En option : 3 kicks supplémentaires vous permettront de former 3 équipes.
Pensez-y !

Disponibles sur www.hitandshot.fr

www.hitandshot.fr



HIT&SHOT

Conçu et fabriqué en France par Messelot Outillage
12 rue Albert Thomas
25000 Besançon

Avec tactique et précision...



**FAITES BASCULER
LE JEU !**

LES RÈGLES DU JEU

À NOTER :

LE POINT DE CENTRE POUR RÉFÉRENCE

Le point de centre des kicks permet de visualiser facilement le kick le plus proche du slide. IL est **LA référence** de distance entre un kick et le slide.

Dans le cas où votre adversaire recouvre le point de centre de votre kick, c'est le point de centre de son kick qui devient la référence (le votre devient nul car il n'est pas visible). En revanche, si son kick ne couvre pas le point de centre de votre kick, ce dernier reste la référence malgré le chevauchement des 2 kicks.

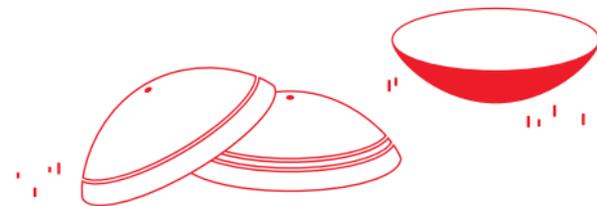


1

LANCER LE SLIDE

Le lancer de slide s'effectue accroupi pour le faire glisser sur le sol.

Le slide doit impérativement arriver face bombée tournée vers le sol, à une distance de 3 à 6 mètres du lanceur. Deux essais sont possibles.



2

MARQUER DES POINTS

Le joueur ayant lancé le slide lance son premier kick. **Deux conditions doivent être réunies pour gagner 1 point par kick : la face bombée doit être tournée vers le ciel + le kick doit être le plus proche du slide.**

Un kick tombé face bombée vers le sol peut être retourné lors d'un futur lancer ; le joueur pourra alors récupérer son point.

3

L'ENJEU !

L'enjeu est de **retourner le slide pour gagner 3 points supplémentaires.**

Le joueur l'ayant retourné gagne les 3 points. Mais, si un joueur adverse recouvre le point de centre du slide avec son kick, il récupère les 3 points !

4

ET LE GAGNANT EST...

Lorsque tous les kicks sont joués, le gagnant du set est celui qui a le ou les kicks le plus proche du slide.

Le gagnant de la partie est le premier joueur à totaliser 17 points (plusieurs sets) !

Précisions :

Si le slide est éjecté lors d'un choc à plus de 7 mètres du lanceur, le set est nul et doit être rejoué.

Si un kick valide est retourné lors d'un choc, il devient nul, et inversement.

À VOUS DE JOUER !