

NORMAS BÁSICAS DEL “PELOTAMANO BEBEGARCE”

- 1.-** Este quinito emula a la perfección un partido de Pelotamano por parejas. Por lo tanto, se juega por parejas y los partidos oficiales siempre son a 22.
- 2.-** Un miembro del equipo será siempre delantero y el otro zaguero.
- 3.-** Se utilizan dados de distintos valores (4 caras, 6, 8, dos de 10 y dos de 12)
- 4.-** Siempre saca el delantero, con un dado de 8. Sacar un 8 significa tanto directo y, obviamente, los contrarios beben).
- 5.-** Siempre que se pierda un tanto, la pareja que lo pierde, bebe.
- 6.-** Siempre resta el zaguero, bien con dos dados de 10 o con dos dados de 12.
- 7.-** El cambio de material (de dados 10 a dados 12) se hace para que descanse un poco el delantero, y solo está permitido elegir cambio de material cuando estás en posesión del saque. Igualmente, solo se puede abandonar el campo (la mesa) para mear o vomitar cuando estás en posesión del saque.
- 8.-** La dinámica viene siendo la siguiente, cuando se devuelve un pelotazo, tu puntuación en el dado ha de ser superior a la anterior del contrario, cuando se trabaje con dos dados (el zaguero siempre) uno de los valores ha de superar la puntuación anterior, y el otro indica donde mandas la pelota, por lo tanto, el contrario ha de superar ese valor para no perder el punto.
- 9.-** En el caso del Zaguero hay ciertas peculiaridades, en la combinación de la tirada, a tener en cuenta. Dígase:
Un 0 y un 0 es colchón. O sea, pierdes el tanto.
Un 1 y un 1 es escapada y tanto directo.
Un 2 y un 2 es escapada y se sigue jugando, pese a no superar, por ejemplo, un 7 – 5.
Un 1 y un 2 es chapa, pierdes tanto.
Un 9 y un 0 es tanto directo. (esto es extrapolable a los momentos en los que se juega con dados de 12, es decir, por ejemplo, un 12 – 11).
- 10.-** El delantero entra en juego cuando el zaguero, en su resto o devolución, saca un 4 o menos. En ese caso puede optar por dos opciones: Opción A: Atacar, con un dado de 4 caras, u opción B: Defenderse con dos dados, uno de 6 y otro de 8.
- 11.-** Si te atacan estás obligado a contraatacar, uséase, a responder con el dado de 4. Solo puede abandonar el ataque quien lo comienza, es decir, volver a los dados de 6 y 8 quien ha comenzado con el de 4.