

# PELOTAMANO: La Guía Definitiva

Nivel Principiante. Aprende las reglas, domina la cancha y únete a la tradición.



**START**

Pulsa START o desliza para comenzar el tutorial...



## EL LORE (Historia del Juego)

“Saludos, aventurero. Este juego de cooperación y oposición llegó a Canarias hace más de 600 años con los primeros exploradores. Hoy, las islas de Lanzarote y Fuerteventura custodian sus secretos...”

### Misión Principal:

- Dos bandos (partidos) de 5 jugadores se enfrentan en la tierra.
- Objetivo: Devolver la pelota mágica con la mano al campo rival antes de que dé dos botes.
- Condición Especial: No hay árbitro. Solo el honor de los jugadores dicta las normas.



Continuar

# TU INVENTARIO (Equipamiento)

## TRADICIONAL (NIVEL LEGENDARIO)



### Item 1: La Pelota

50 gramos, 45-47mm. Núcleo de goma (Kisky), 60% lana virgen, y forro exterior de cuero de cabra cosido en forma de ocho (cordobán).



### Item 2: El Bote

Atril de madera de tres o cuatro patas con un eje regulable y una loseta de barro inclinada para el saque.

## INSTITUTO (NIVEL PRINCIPIANTE)



### Instituto (Nivel Principiante)

Pelota de espuma densa o de tenis sin presión (protege tus manos y no requiere domar el cuero).



### Instituto (Nivel Principiante)

Cajón de plinto escolar o banco sueco invertido (perfecto para simular el rebote del saque).

# MAPA DEL NIVEL (La Cancha)

**Dimensiones:** Rectángulo de 60 a 70 pasos de largo por 8 o 9 de ancho. ¡No hay líneas de fondo físicas, solo laterales!

**Raya de Faltas:** La frontera central (hacia los 30-35 pasos). Divide el campo. Sobre ella descansa la piedra marcador donde se anotan los puntos.

**Cabos de Bote:** Pequeñas piedras en los extremos laterales que marcan los límites del saque.



**Regla de Movimiento:** Solo el jugador que saca debe respetar su lado de la línea. En cuanto la pelota vuela, todo el terreno es zona libre y compartida (cooperación-oposición).

# CLASES DE PERSONAJES (Posiciones del Partido)

Cada partido (equipo) tiene 5 jugadores con misiones específicas:

**Botador**



**1. Botador:** El iniciador. Ejecuta el saque desde el bote. Necesita precisión.

**De Vuelta**



**2. De Vuelta (x2 o x3):** La vanguardia. Son los más adelantados y su misión es ganar terreno al rival estratégicamente.

**De Tercio**



**3. De Tercio:** El apoyo táctico. Se sitúa en la zona media, cubriendo los huecos entre el ataque y la defensa.

**De Salto**



**4. De Salto:** La última línea de defensa. El guardián en el fondo de la pista para pelotas largas.

# CONTROLES BÁSICOS (Saque y Golpeo)

## El Saque (Inicio de Combo)



**Paso 1:** Grita el comando ¡Va pelota! por cortesía para no pillar al rival desprevenido.

**Paso 2:** Haz rebotar la pelota en la loseta del bote.

**Paso 3:** Golpea con la mano abierta (por debajo para velocidad, por encima para control). La pelota debe cruzar la raya de faltas por el aire.

## El Golpeo (Acción)



- Siempre con la mano (está prohibido usar el pie u otra parte).
- Puedes golpearla de aire (volea) o tras dar un solo bote en el suelo.
- Pro Tip: Usa la Parábola (un tiro bombeado y alto) para dificultar la devolución. La dirección vence a la fuerza bruta.

# PANTALLA DE ERROR: LAS FALTAS

Cometer una falta regala un punto directo (15, 30, 40...) al partido rival.  
¡Cuidado con estos errores críticos!

## Faltas de Saque

- ⚠ La pelota no logra cruzar la raya de faltas.
- ⚠ La envías directamente fuera de la pista por el lateral.
- ⚠ La pelota rebota en el atril pero fallas al golpearla.



## Faltas de Juego

- ⚠ Dejar que la pelota pase rodando o volando por detrás de tu último jugador (De Salto).
- ⚠ Tocar la pelota dos veces seguidas o con dos manos.
- ⚠ Coger/agarrar la pelota en lugar de golpearla.
- ⚠ Darle a la pelota con el pie o el cuerpo.
- ⚠ Que el primer bote de la pelota caiga exactamente sobre la línea lateral.

# LA MECÁNICA JEFE: ¿Qué es una Raya?

**Concepto Clave:** La magia de la Pelotamano. Si la pelota da dos botes en el suelo y nadie la devuelve (o sale por un lateral después de botar dentro), **NO HAY PUNTO**.



**Paso 1: Pausa Activa.** El juego se detiene temporalmente.



**Paso 2: Marcar el Mapa.** Se dibuja una raya física en la tierra (o con una tiza/cono en el instituto) exactamente donde la pelota dio el segundo bote o se detuvo.



**Paso 3: Seguir Jugando.** El equipo que estaba sacando, vuelve a sacar. ¡La raya se queda en el suelo como una mina holográfica pendiente de resolver!

# CAMBIO DE ZONA (Intercambio de Campos)

**Regla de Oro:** En Pelotamano, el equipo que está en el bote sigue sacando indefinidamente. ¡No se turnan el saque en cada punto!



**¿Cuándo ocurre el cambio?**

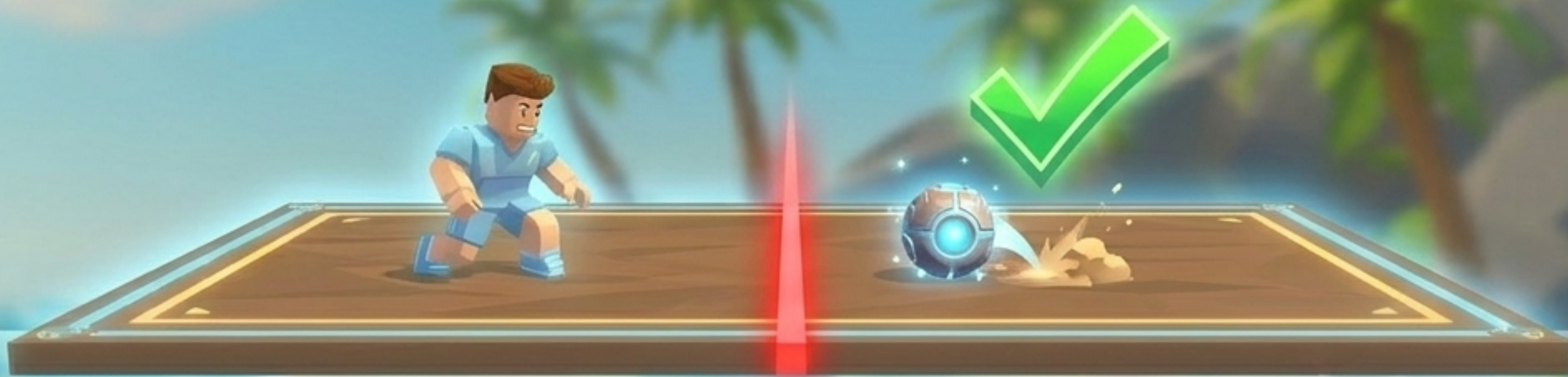
El Evento de Cambio se activa **SÓLO** si se cumple una de estas dos condiciones:

- ◆ 1. El mapa ha acumulado 2 Rayas pendientes dibujadas en la arena.
- ◆ 2. Hay 1 Raya pendiente en la arena Y uno de los equipos ha alcanzado los 40 puntos en el marcador.

**Acción de Sistema:** Al cumplirse, los equipos corren a intercambiar sus bases. El que defendía pasa a atacar (sacar), y el que sacaba pasa a defender.

# LIMPIAR EL MAPA (Jugando las Rayas)

**La Misión:** Tras cambiar de campo, las siguientes jugadas se usan obligatoriamente para resolver (ganar o perder) las rayas pendientes en el orden en que se marcaron.



**¿Cómo se gana la Raya (y el punto)?**

Tu equipo debe lograr que la pelota quede muerta (dé dos botes) o salga del campo por delante de la marca física respecto a tu posición actual.

**En resumen:** La raya dibujada en el suelo debe quedar en medio, separando a tu equipo de la pelota muerta.



**Regla de Resolución:** Jugar una raya SIEMPRE termina en un punto directo.  
¡Una raya jugada nunca puede generar otra raya nueva!



# HUD DE PUNTUACIÓN (Tanteo y Victorias)



Los Puntos (Estilo Tenis): 15, 30, 40 y 50.

**El Empate (40 Libres):** Si hay empate a 40, hay que sacar 2 puntos de ventaja consecutivos para ganar la ronda.

**El Chico:**



Llegar a 50 puntos te otorga 1 Chico. Se anota marcando una rayita en la piedra de faltas.

**El Pajero (Victoria Épica):**



Lograr 5 Chicos equivale a 1 Pajero. Las rayitas se borran y se dibuja un círculo completo en la piedra. ¡Gana el partido el que consiga un Pajero de ventaja!



**Regla de Resolución:** Jugar una raya SIEMPRE termina en un punto directo.  
¡Una raya jugada nunca puede generar otra raya nueva!



# LA MECÁNICA DE ROBO (Chico borra Chico)

**El Sistema de Resta:** Esta es la regla más única de la Pelotamano. ¡El marcador premia las remontadas restando méritos al rival!



## Ejemplo Práctico:

Si vas perdiendo por 3 Chicos a 0, y por fin logras ganar un Chico.... ¡no te pones 3 a 1!  
En su lugar, le **RESTAS** un Chico al rival.  
El marcador se actualiza a 2 a 0.

## El Efecto:

Matemáticamente, siempre habrá un equipo con el marcador a CERO chicos. Esto obliga a un equipo a conseguir una ventaja neta real de 5 chicos sobre su oponente para poder reclamar la victoria final.



**Regla de Resolución:** Jugar una raya SIEMPRE termina en un punto directo.  
¡Una raya jugada nunca puede generar otra raya nueva!



# MATRIZ DE DECISIONES RÁPIDAS (Cheat Sheet)



## ¿Qué hizo la pelota?

Dio 1 bote en la tierra y le pegué bien con la mano.

Dio 2 botes en la tierra o rodó y nadie logró golpearla.

Salió directa fuera, le di con el pie, la agarré, o rebotó 2 veces en mí.



**Resolución:**  
**¡EL JUEGO SIGUE!**  
Continúa la jugada.



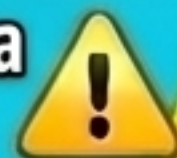
**Resolución: ¡HAY RAYA!**  
Marca la línea en la arena. Pausa y saca de nuevo el botador.



**Resolución: ¡FALTA!**  
Punto directo inmediato (15, 30...) para el equipo contrario.



**Regla de Resolución:** Al marcar una RAYA, el juego se PAUSA, se anota la línea y la rayita queda anulada para la siguiente jugada.



# MODO COOPERATIVO (El Honor y la Etnografía)



## El Código del Jugador:

- **Sin Árbitros:** El motor del juego es la honestidad. Si haces una falta que nadie vio, tú mismo detienes el juego gritando ¡Pelota!
- **El Reloj Solar:** No hay límite de tiempo. Antiguamente, las partidas de rivalidad podían durar días enteros. El juego solo termina cuando el sol se pone.
- **El Ritual del Ponche:** La rivalidad se queda en la arena. En los descansos, los jugadores comparten una bebida artesanal de agua, azúcar, canela y limón para sellar la hermandad y recuperar energía (Poción de Estamina).



**Poción de Estamina**

# ¡MISIÓN COMPLETADA!

## (Tu Turno)

### Resumen de Misión:

Has desbloqueado el conocimiento ancestral de la Pelotamano. Ahora te toca llevarlo a tu clase de Educación Física.

### Consejos para tu primera partida escolar:

- Usa pelotas blandas (espuma/tenis) para proteger tus manos.
- Usa tizas o conos planos para marcar las rayas rápidamente en el patio.
- Sé honesto: canta tus propias faltas.

**Mensaje Final:** Al jugar, rescatas el patrimonio cultural de Canarias. ¡La tradición sigue viva gracias a ti!

**Aceptar** ✓