

GUÍA DE INICIO RÁPIDO



ESTILO LIBRE

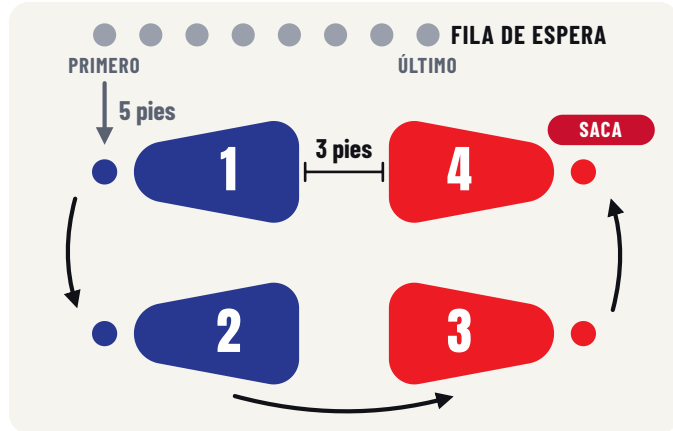
4 JUEGAN

HASTA 8 ESPERAN

1 PELOTA DE TENIS

1 PREPARACIÓN

MISMO COLOR = EQUIPO



4 mesas iguales, a 3 pies (90 cm).

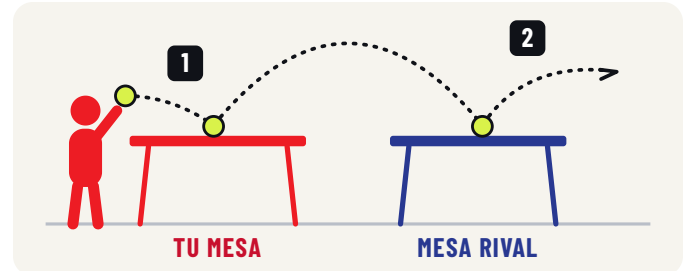
Uno por mesa. Fila de espera: 5 pies (1,5 m) atrás.

2 SAQUE

MESA 4

Saca la mesa 4. Párate detrás de ella.

Lánzala hacia arriba y golpéala. No la arrojes.



Primero tu mesa → luego una mesa rival

¿FALLAS? 1 repetición por turno en la 4. 2 fallas = eliminado.

3 PELOTEO

Las cuentas vuelven a cero cuando la pelota toca al otro equipo o su mesa.

HASTA 2 GOLPES

cada uno, con cualquier parte del cuerpo

Levántala → devuélvela. O pásala.



HASTA 1 BOTE

en cada mesa de tu equipo

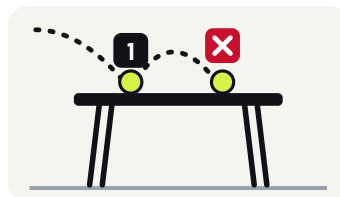
Dos en la misma mesa = eliminado.



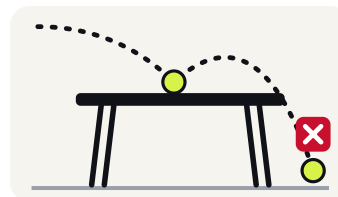
4 QUEDAS ELIMINADO



TERCER GOLPE



SEGUNDO BOTE
en la misma mesa



TÚ O TU MESA
y luego el suelo



ATRAPAR / SOSTENER

5 ROTACIÓN

Eliminado → al final de la fila.

Los que están detrás del hueco avanzan.

ENTRA EN LA 1. SUBE A LA 4.

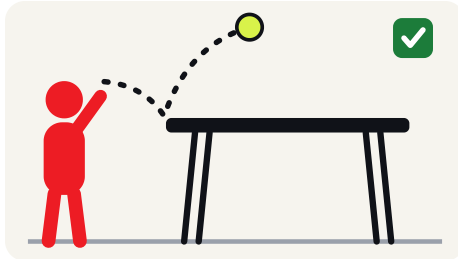
EJEMPLO: LA MESA 3 QUEDA ELIMINADA



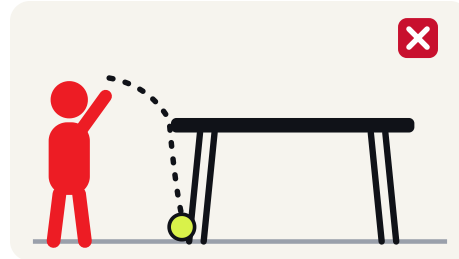
REGLAMENTO
hantis.net/reglas

6 LA REGLA DEL BORDE

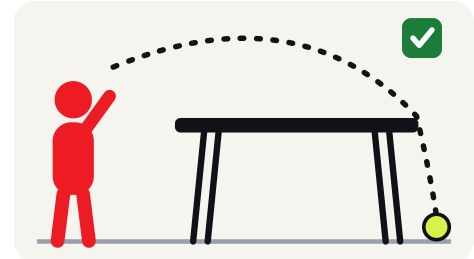
PRUEBA RÁPIDA ¿Por encima? Cuenta. ¿Borde primero? Solo si sube.



BORDE CERCANO, SUBE
Cuenta como mesa

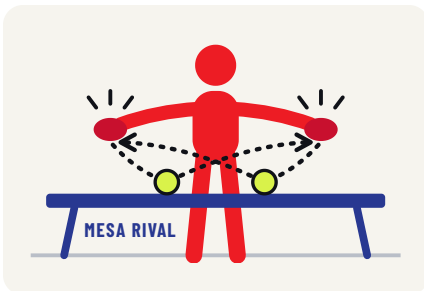


BORDE CERCANO, CAE
No cuenta: quedas eliminado



BORDE LEJANO, CAE
Cuenta como mesa

7 DRIBLEO



De mano a mano,
sobre su mesa.

Cada bote en su mesa reinicia
tu cuenta, así que sigue.

DEFENSA Puedes interceptarla.

8 FACTORES X

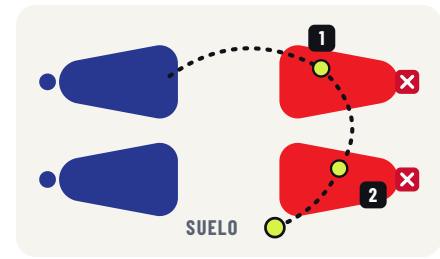


Paredes, techos, patas
de mesa: en juego.

Son neutrales, pero
no reinician tu cuenta.

¿ATORADA? El último que la tocó
queda eliminado.

9 EL DOBLE



Un tiro toca sus dos
mesas y luego el suelo.

Si alguien la toca en
medio, no es Doble.

ESTILO LIBRE Ambos eliminados
COMPETITIVO 2 puntos

10 COMPETITIVO

EQUIPOS FIJOS DE 2 · SIN FILA · SE JUEGA POR PUNTOS

21

GANA POR 2

Al mejor de 1, 3, 5 o 7
sets. ¿Poco tiempo?
Jueguen a 15 u 11.

5

SAQUES CADA UNO

Luego el saque pasa
por los 4 jugadores:

A — C — B — D

10

CAMBIO DE LADO

Cada 10 puntos:
a los 10, 20, 30...

2

POR UN DOBLE

2 puntos, pero
gasta solo 1 saque.

- Cada eliminación es un punto para el otro equipo.
- Saque fallado = punto para ellos. 1 repetición solo ante punto de set o de partido.

- En punto de set, el que pierde saca hasta empatar.
- Primer saque: piedra, papel o tijera. Luego se alterna.