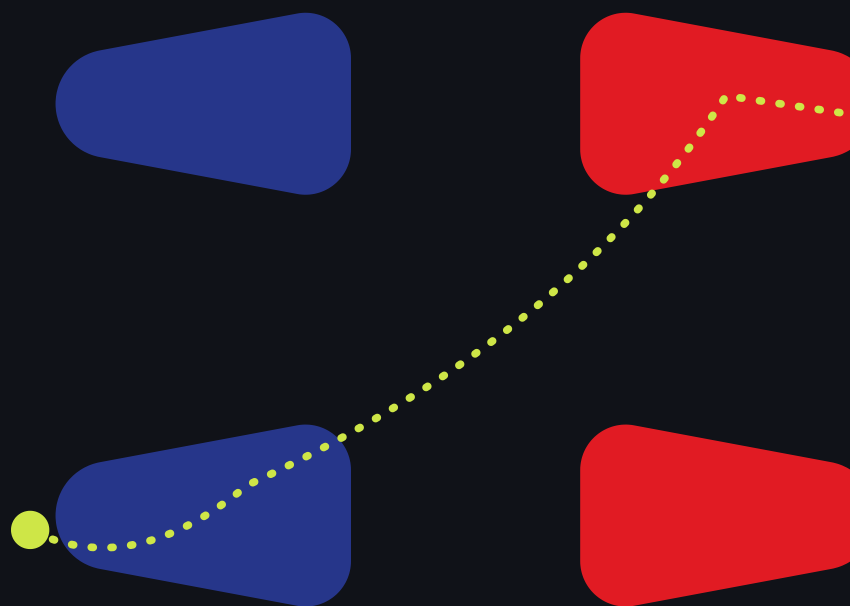




ESTILO LIBRE + COMPETITIVO

REGLAMENTO OFICIAL DE HANTIS

Todas las reglas de los dos modos de juego, con diagramas.
Cuatro mesas. Una pelota. Dos golpes.



CONTENIDO

EN ESTE REGLAMENTO

1	PRIMEROS PASOS Material, dónde jugar, colocación de las mesas, límites, factores X, quién va dónde	03
2	EL SAQUE El saque reglamentario, saques de truco, línea de posición, faltas	05
3	POSESIÓN Golpes, pases, cambio de posesión, dribleo, golpes simultáneos	06
4	CÓMO ANOTAR O ELIMINAR A ALGUIEN Las ocho formas en que termina una jugada, incluido el Doble	07
5	LA REGLA DEL BORDE Cuándo un borde cuenta como golpe en la mesa	08
6	REGLAS DEL MODO COMPETITIVO Puntuación, duración del partido, rotación del saque, cambio de lado, punto de set	09
7	REGLAS VARIAS Contacto, alteración de las mesas, disputas, seguridad	10
8	TRUCOS Dominar el Hantis, el combo de dribleo y truco	10
★	REGLAS DE UN VISTAZO Una página para imprimir y tener junto a la cancha	11

DOS MODOS, UN SOLO REGLAMENTO

El Hantis tiene dos modos de juego. **Estilo libre** es el juego de rotación para grupos de cualquier tamaño. En **Competitivo**, equipos fijos de dos juegan por puntos. Casi todas las reglas valen para ambos. Cuando una regla es distinta, aquí se indica.

CÓMO SE NUMERAN LAS REGLAS

Las reglas se numeran por sección, grupo y regla. Por ejemplo, **4.0.7** es la sección 4, grupo 0, regla 7. Usa los números para resolver discusiones rápidamente.

QUÉ CAMBIÓ · OCTUBRE DE 2026

Seguridad: 7.0.3 no te subas a las mesas, 7.0.4 juega la pelota, no al jugador, 7.0.5 espacio seguro, 8.0.2 nada de Walking the Dog en la escuela. **Aclaraciones:** 1.1.5 interferencia, 1.2.0 rotación tras un Doble, 2.0.1 y 2.1.0 el saque, 1.1.2 y 4.0.6 límites, 6.0.3 primer saque en sets posteriores.

El Hantis fue creado en 2005 por estudiantes de la Scott County High School, en Georgetown, Kentucky.

Publicado por Hantis USA, LLC. © 2026. Todos los derechos reservados. Este reglamento puede imprimirse y compartirse de forma gratuita para uso no comercial. HANTIS™ y el logotipo de Hantis son marcas comerciales de Hantis USA, LLC.

SECCIÓN 1

PRIMEROS PASOS

Solo necesitas una pelota de tenis, cuatro mesas del mismo tamaño y tres amigos.

1.0 MATERIAL

1.0.0 LA PELOTA

La pelota más común para jugar Hantis es una pelota de tenis. Para obtener el máximo efecto, asegúrate de que sea nueva, recién sacada de una lata presurizada. En mesas de plástico con menos rebote se pueden usar otras pelotas, por ejemplo una pelota de goma de alto rebote.

1.0.1 LAS MESAS

Se puede usar cualquier tipo de mesa para jugar Hantis. Para jugar, necesitarás 4 mesas del mismo tamaño.

1.1 PREPARACIÓN

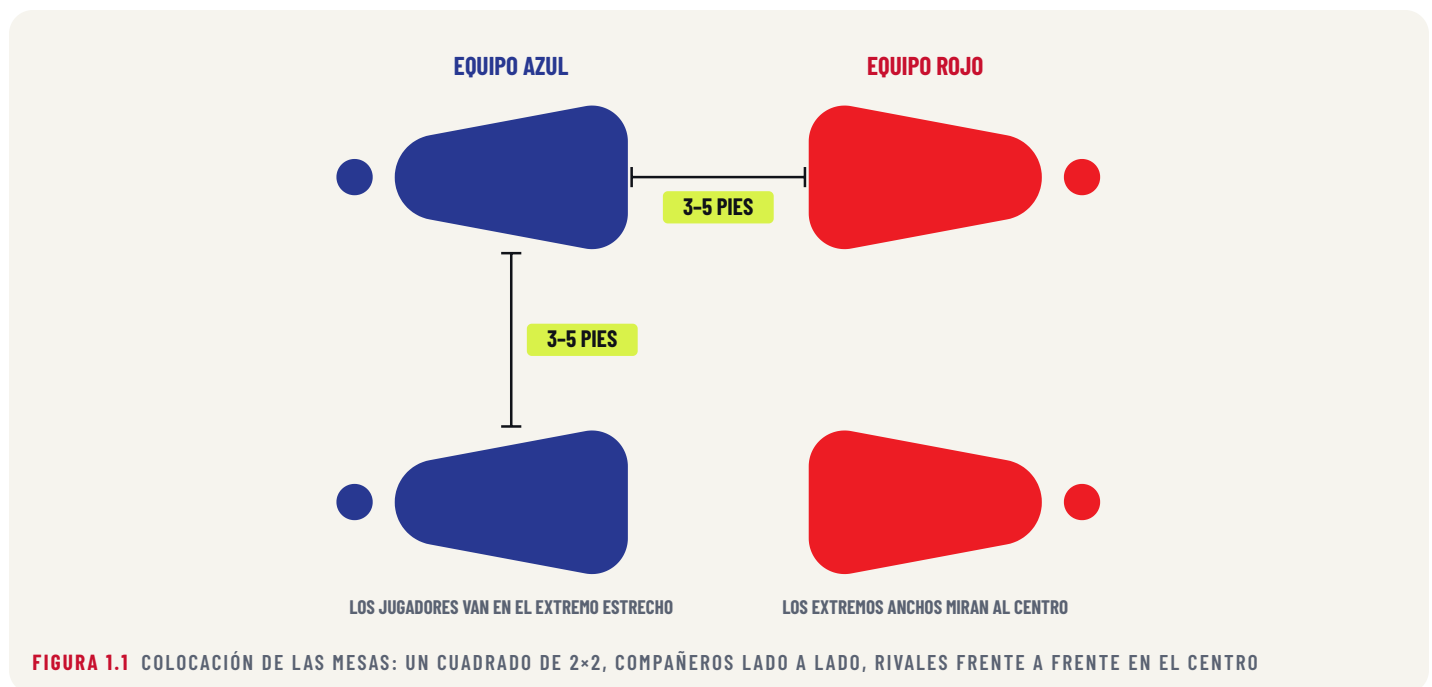
1.1.0 DÓNDE JUGAR

Puedes jugar Hantis casi en cualquier lugar: bajo techo, al aire libre, en la playa, en un parque, en una cancha de baloncesto o incluso en una cancha de squash, para tener más rebotes en factores X. Las canchas de vóleybol de playa son nuestras favoritas, porque te dan un área de juego con límites definidos y puedes lanzarte en la arena.

1.1.1 COLOCACIÓN DE LAS MESAS

Coloca las 4 mesas en un cuadrado de 2x2, como en la figura 1.1. La distancia entre las mesas depende de tu nivel.

NIVEL	SEPARACIÓN ENTRE MESAS
PRINCIPIANTE	3 PIES (90 CM)
INTERMEDIO	4 PIES (120 CM)
AVANZADO	5 PIES (150 CM)



1.1.2 LÍMITES EN ESTILO LIBRE

8 m × 8 m, hasta 16 m × 8 m. El maestro o el organizador marca el límite con conos o cinta en el suelo. Si nadie lo hace, los propios jugadores arbitran las jugadas o se juega sin límite.

CONSEJO: REDUCE EL LÍMITE PARA EVITAR QUE SE ABUSE DEL REMATE.

1.1.3 LÍMITES EN COMPETITIVO

LÍMITE	MÉTRICO	IMPERIAL
LÍMITE OFICIAL	8 M × 8 M	26.25 PIES × 26.25 PIES
ADAPTADO: CANCHA DE ARENA COMPLETA	16 M × 8 M	52.5 PIES × 26.25 PIES
ADAPTADO: MEDIA CANCHA DE ARENA	8 M × 8 M	26.25 PIES × 26.25 PIES
ADAPTADO: CANCHA DE RÁQUETBOL O DE SQUASH	13.7 M × 7.6 M	45 PIES × 25 PIES

CONSEJO: CREA UN ENTORNO NEUTRAL, SIN OBJETOS QUE ESTORBEN (PELOTAS, SILLAS, PERSONAS, ROPA O MOCHILAS).

1.1.4 ¿QUÉ ES UN FACTOR X?

Cualquier superficie que no sean los jugadores, las cuatro superficies de las mesas o el suelo se llama **factor X** y es completamente neutral. Los factores X incluyen las paredes, los techos o cualquier otra cosa que rodee el área de juego. La pelota puede incluso rebotar en las patas de las mesas y seguir en juego. Durante el saque y el resto de la jugada, la pelota puede rebotar en estas superficies sin penalización para el otro equipo. Si la pelota se atasca o deja de moverse sobre un factor X, queda muerta, y la culpa es de quien la tocó por última vez: el último jugador que la golpeó, o el jugador de cuya mesa rebotó por última vez, queda eliminado (Estilo libre) o pierde el punto (Competitivo). Lleva la cuenta de tus toques y botes, porque **los factores X no reinician tu cuenta de golpes**.

1.1.5 INTERFERENCIA

Las personas no son factores X. Si alguien que espera en la fila, un espectador o una pelota perdida de otra cancha se interpone en el camino de la pelota o de un jugador, se repite el punto.

1.2 ¿QUIÉN VA DÓNDE?

1.2.0 HANTIS EN ESTILO LIBRE

Hay 2 modos de juego: Estilo libre y Competitivo. En Estilo libre juegan 2 equipos de 2, y cada uno de los 4 jugadores está en su propia mesa. Cuando un jugador queda eliminado, va al final de la fila, y los demás jugadores rotan hacia la mesa vacía que tienen delante, en dirección a la mesa de saque. Si alguna vez jugaste four square, es la misma rotación. Después de un Doble (4.0.7), los dos jugadores eliminados van al final de la fila, los otros dos avanzan hacia la mesa 4 para ocupar las mesas vacías, y los dos primeros de la fila entran en las mesas vacías de número más bajo.

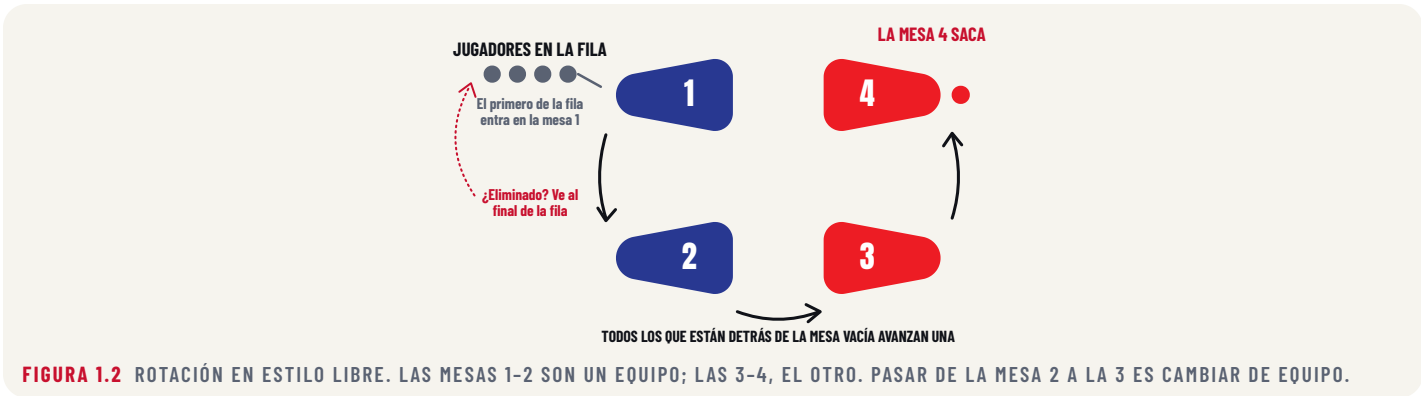


FIGURA 1.2 ROTACIÓN EN ESTILO LIBRE. LAS MESAS 1-2 SON UN EQUIPO; LAS 3-4, EL OTRO. PASAR DE LA MESA 2 A LA 3 ES CAMBIAR DE EQUIPO.

1.2.1 HANTIS EN MODO COMPETITIVO

En el modo competitivo, las posiciones iniciales son las mismas que en Estilo libre, salvo que no se rota y no hay fila. Mantienes el mismo compañero durante todo el partido y anotas puntos en lugar de eliminar a otros jugadores. Para saber más sobre el modo competitivo, consulta la sección 6.

SECCIÓN 2

EL SAQUE

2.0 CÓMO SACAR

2.0.0 EL SAQUE REGLAMENTARIO

Para sacar, sostén la pelota en una mano y, con la otra, golpéala hacia abajo para que bote en tu propia mesa y luego en cualquiera de las mesas de tus rivales. También puedes lanzar la pelota hacia arriba y sacar con esa misma mano. Para sacar, debes estar detrás de la parte trasera de tu mesa.

2.0.1 LO QUE NO PUEDES HACER

No puedes lanzar la pelota como saque. No puedes golpear la pelota directamente a la mesa de tu rival. No puedes sacar a la mesa de tu compañero. Ni el que saca ni su compañero pueden volver a tocar la pelota hasta que cambie la posesión, es decir, hasta que la pelota toque a un rival o la mesa de un rival.

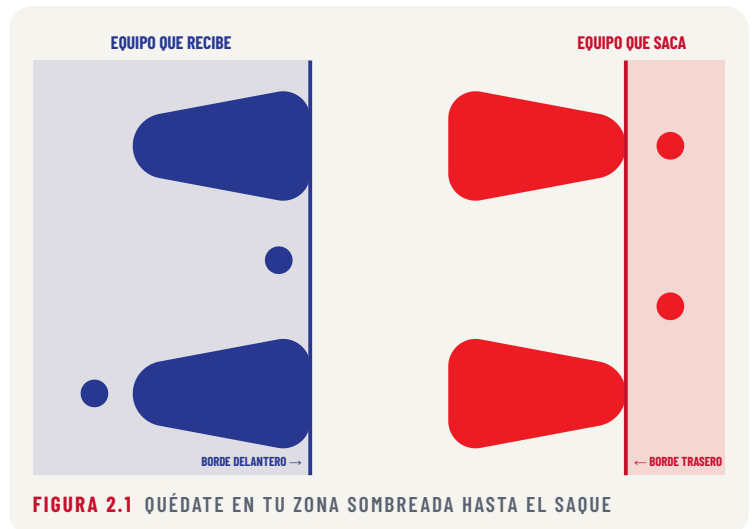
2.0.2 SAQUES DE TRUCO

Algunas variantes del saque se llaman saques de truco. Entre ellas están los saques de patada, de tijera, de codo, de cabeza y los saques tweener. Siempre que golpees la pelota con cualquier parte del cuerpo para que bote en tu propia mesa y luego en la mesa de un rival, el saque es válido.

2.1 LÍNEA DE POSICIÓN

2.1.0 POSICIONES INICIALES DURANTE EL SAQUE

La línea de posición determina dónde puede colocarse cada equipo justo antes de un saque. El **equipo que saca** puede colocarse en cualquier lugar detrás de la parte **trasera** de sus mesas. El **equipo que recibe** puede colocarse en cualquier lugar hasta la parte **delantera** de sus mesas. En cuanto la pelota sacada toca la mesa del que saca, todos los jugadores pueden moverse a cualquier lugar. Un receptor puede jugar el saque antes de que bote en su mesa: con ese toque toma la posesión y cuenta como su primer golpe (3.0.2).



2.2 FALTAS

2.2.0 FALTAS EN ESTILO LIBRE **ESTILO LIBRE**

Hay falta cuando, al sacar, no aciertas en la mesa de tu rival. Tienes 1 falta durante todo el tiempo que estés en la mesa 4: si fallas un saque, puedes repetir el saque una vez. Si fallas un segundo saque en cualquier momento mientras estés en la mesa 4, quedas eliminado, aunque hayas hecho saques válidos entre una falta y otra.

2.2.1 FALTAS EN COMPETITIVO **COMPETITIVO**

Solo tienes faltas cuando tienes en contra un punto de set o un punto de partido. En cualquier otro caso, un saque fallado le da un punto al otro equipo. Una doble falta le da un punto al otro equipo y, con él, el set o el partido.

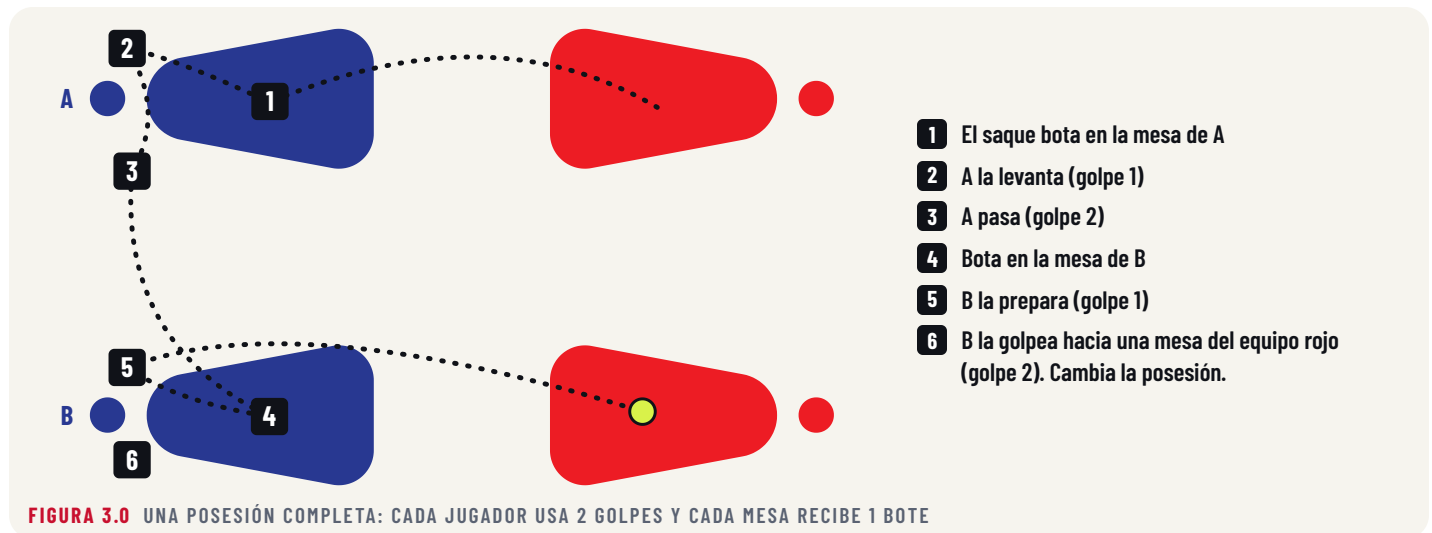
SECCIÓN 3

POSESIÓN

La posesión es el corazón del Hantis. Ten claro de quién es la pelota y cuántos golpes y botes quedan.

3.0.0 GOLPES

Una vez hecho el saque, el equipo que recibe tiene la posesión. Cada uno de los 2 jugadores en posesión tiene derecho a **1 bote en su mesa** y **2 golpes** con el cuerpo. La parte del cuerpo más usada son las manos, porque dan más control, pero puedes usar los pies, las rodillas, la cabeza o cualquier otra parte, siempre que solo golpees la pelota dos veces. Si la pelota te da en la ropa, cuenta como uno de tus golpes.



3.0.1 PASES

El objetivo del Hantis es anotar puntos o eliminar a tus rivales, según juegues en Competitivo o en Estilo libre. Una de las mejores maneras de lograrlo es usar a tu compañero. Mientras tu compañero se coloca en una posición ideal, usas tus golpes para pasarle la pelota, y así puede anotar. Puedes ser astuto y hacer varios pases hasta gastar tus golpes. Confundir al otro equipo te da ventaja.

3.0.2 CAMBIO DE POSESIÓN

En cuanto la pelota toca la mesa del otro equipo o a un jugador del otro equipo, cambia la posesión. Entonces ellos tienen sus 2 golpes y 1 bote cada uno, y tu cuenta de golpes se reinicia.

3.0.3 DRIBLEO

Cada vez que la pelota se golpea contra un jugador o una mesa, cambia la posesión, así que la pelota se puede volver a golpear para hacerla botar fuera del alcance de los rivales. Esto significa que la pelota se puede driblar indefinidamente sobre las mesas del otro equipo, porque la posesión cambia después de cada bote y de cada golpe. Los jugadores en cuyas mesas se está driblando pueden intentar interceptar el dribbleo en cualquier momento.

3.0.4 GOLPES SIMULTÁNEOS

Si se usan las dos manos al mismo tiempo para golpear la pelota, cuenta como dos golpes, aunque solo una de las manos toque la pelota. Un golpe simultáneo seguido de un golpe sencillo cuenta como 3 golpes, y quedas eliminado (Estilo libre) o pierdes el punto (Competitivo).

3.0.5 GOLPES SIMULTÁNEOS DE JUGADORES RIVALES

Si dos jugadores rivales golpean la pelota al mismo tiempo y luego la pelota queda fuera de juego sin tocar a ninguno de los dos jugadores ni ninguna mesa, el árbitro decide si da el punto a un equipo o si se repite el punto. Si no hay árbitro, resuélvelo como se indica en 7.0.2.

SECCIÓN 4

CÓMO ANOTAR O ELIMINAR A ALGUIEN

Todas las reglas de esta página funcionan igual en los dos modos de juego, salvo una excepción de Estilo libre en 4.0.4. Solo cambia el resultado.

ESTILO LIBRE

El jugador queda **eliminado** y va al final de la fila.

COMPETITIVO

El otro equipo gana el **punto**.

4.0.0

TRIPLE TOQUE

Si tocas la pelota 3 veces en una posesión, quedas eliminado. Incluye tres golpes seguidos, o un tercer golpe si tu compañero te la devuelve y ya usaste tus 2 golpes.

4.0.1

MESA-MESA

Si la pelota toca tu mesa dos veces en una misma posesión, quedas eliminado, tanto si los botes son seguidos como si hay varios golpes entre ellos.

4.0.2

MESA-SUELO

Si la pelota toca la superficie de tu mesa y luego el suelo, quedas eliminado.

¿DIO EN EL BORDE Y CAYÓ? CONSULTA LA SECCIÓN 5, LA REGLA DEL BORDE.

4.0.3

CUERPO-SUELO

Si la pelota toca tu cuerpo y luego el suelo, quedas eliminado. Vale para un golpe fallido al atacar o un pelotazo recibido al defender. Si la tocaste el último, quedas eliminado.

4.0.4

AGARRAR · LLEVAR · SOSTENER · ATRAPAR · AHUECAR

El contacto con la pelota es un golpe, un impacto o una palmada. La pelota no se puede ahuecar, agarrar, sostener, atrapar ni llevar. Si lo haces, quedas eliminado.

Excepción en Estilo libre: 8.0.2.

4.0.5

APRISIONAR LA PELOTA

Si aprisionas la pelota de forma que se detenga entre tu mano (o cualquier parte del cuerpo) y la mesa de tu rival, quedas eliminado.

4.0.6

FUERA DE LÍMITES

La pelota sale donde cae por primera vez fuera del límite, y queda eliminado el último que la tocó. Si tu remate toca su mesa y luego cae fuera, el eliminado sigues siendo tú. Sin límite, no hay fuera de límites (1.1.2).

Recuerda

¿QUIÉN TIENE LA POSESIÓN?

La posesión cambia en el instante en que la pelota toca al otro equipo o su mesa (3.0.2), y eso reinicia todas las cuentas de golpes y botes. Los factores X (paredes, techos, patas de las mesas) son neutrales, pero **no** reinician tu cuenta (1.1.4).

4.0.7 · La jugada más codiciada del Hantis

DOBLE PUNTO / DOBLE ELIMINACIÓN

Hay un Doble cuando golpeas la pelota y esta toca **las dos** mesas de tus rivales sin interrupción y luego toca el suelo. Acabas de vencer a dos jugadores a la vez. Si alguien toca la pelota después de tu golpe, ya no puede ser un Doble y se aplican las reglas normales.

Si toca una mesa, roza el borde de la otra y vuelve a tocar la primera, lamentablemente no es un Doble. Son dos botes en la primera mesa (4.0.1).

ESTILO LIBRE · LOS DOS RIVALES ELIMINADOS

COMPETITIVO · 2 PUNTOS

SECCIÓN 5

LA REGLA DEL BORDE

¿Tocó la mesa o no?

Depende del borde en que dio la pelota y de hacia dónde fue después.



5.0.0 BORDE CERCANO Y HACIA ARRIBA

Si golpeas la pelota contra el borde cercano de una mesa (el borde más cercano a ti) y sube, sigue en juego. Si después toca el suelo, queda eliminado el jugador que empezó en esa mesa.

5.0.1 BORDE CERCANO Y HACIA ABAJO

Si golpeas la pelota contra el borde cercano de una mesa (el borde más cercano a ti) y cae, quedas eliminado. La pelota tiene que tocar la superficie superior para que se considere dentro.

5.0.2 BORDE LEJANO Y HACIA ABAJO

Si golpeas la pelota por encima de una mesa y da en el borde lejano y cae, está dentro y ganaste el punto. Aunque la pelota salió de la mesa hacia abajo, rozó la superficie superior de la mesa, no el lateral como en 5.0.1.

CÓMO JUZGAR UNA PELOTA EN EL BORDE

La pelota se juzga desde el lugar donde botó o se golpeó por última vez. Pregúntate: ¿pasó la pelota por encima de la superficie de la mesa antes de dar en el borde? Si es así, es golpe en la mesa. Si dio directamente en el borde sin pasar por encima, solo cuenta como golpe en la mesa si rebota hacia arriba.

SECCIÓN 6

REGLAS DEL MODO COMPETITIVO

Equipos fijos de dos que juegan por puntos. Estas reglas se aplican solo al Hantis en modo competitivo.

6.0.0 PARA EMPEZAR

A diferencia del Hantis en Estilo libre, en el Hantis en modo competitivo anotas puntos en lugar de eliminar a otros jugadores. Tampoco rotas por las mesas. Mantienes el mismo compañero durante cada partido y durante todo el torneo.

6.0.1 PUNTO, SET, PARTIDO

Un partido de Hantis en modo competitivo se juega al mejor de **1, 3, 5 o 7 sets**, y cada set es "el primero en llegar a 21, ganar por 2". El organizador del torneo elige la duración del partido.

6.0.2 RESTRICCIONES DE TIEMPO

Si se te acaba el tiempo para completar los partidos, puedes reducir la puntuación para ganar, por ejemplo a "el primero en llegar a 15" o "el primero en llegar a 11". Siempre hay que ganar por 2 puntos.

6.0.3 PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Antes de que empiece un partido en modo competitivo, se decide quién saca primero con piedra, papel o tijera. En cada set siguiente, saca primero el equipo que recibió primero en el set anterior.

6.0.4 ROTACIÓN DEL SAQUE

El equipo que saca primero elige cuál de sus jugadores saca. Ese jugador saca 5 veces. Después, el saque va alternando entre los 4 jugadores durante el resto del partido: cada uno saca 5 veces y luego pasa el saque al otro equipo. Cuenta saques, no puntos: un Doble suma 2 puntos pero gasta solo 1 de los 5 saques del que saca.

SAQUES	QUIÉN SACA	SAQUES	QUIÉN SACA	
1-5	Equipo 1, jugador A	21-25	Equipo 1, jugador A	Cambio de lado cada 10 puntos: a los 10, 20, 30, y así sucesivamente (6.0.6).
6-10	Equipo 2, jugador C	26-30	Equipo 2, jugador C	
11-15	Equipo 1, jugador B	31-35	Equipo 1, jugador B	En punto de set o de partido, el equipo que va perdiendo saca hasta que se empate el marcador (6.0.7).
16-20	Equipo 2, jugador D	36-40	Equipo 2, jugador D	

Los saques se cuentan en orden a lo largo del set. Un Doble vale 2 puntos, pero es solo 1 saque.

6.0.5 LADO DE SAQUE

Cada jugador puede elegir desde qué mesa saca, pero debe hacer sus 5 saques desde esa mesa. No puede cambiar hasta su siguiente turno de saque. Es más probable que los diestros elijan la mesa de la derecha y los zurdos la de la izquierda, porque desde esa mesa las dos mesas rivales quedan abiertas a la mano dominante del que saca.

6.0.6 CAMBIO DE LADO

Cada 10 puntos, los equipos deben cambiar de lado. Así se compensan factores externos como el sol y el viento.

6.0.7 PUNTO DE SET Y PUNTO DE PARTIDO

Cuando un partido de Hantis llega a punto de set o punto de partido, el equipo que va perdiendo saca hasta que el marcador quede empatado. Una vez empatado, saca el equipo que llegó primero a esa puntuación. Un equipo nunca debe estar sacando para ganar un set o un partido. El equipo que saca puede elegir qué jugador saca.

SECCIÓN 7

REGLAS VARIAS

7.0.0 CONTACTO

El Hantis es un deporte sin contacto, pero habrá algo de contacto accidental. Según la regla oficial, funciona como en el baloncesto: puedes hacer un contacto leve al disputar la pelota, pero no puedes bloquear el movimiento de otro jugador. En el modo competitivo, el árbitro decide las jugadas de bloqueo: o da el punto al equipo que sufrió la falta, o se repite el punto. Si no hay árbitro, resuelve las disputas como en 7.0.2.

7.0.1 ALTERACIÓN DE LAS MESAS

Si una mesa se mueve o se altera por accidente durante el juego, se sigue jugando, salvo que eso cause directamente un punto injusto; en ese caso, se repite el punto. Si un jugador mueve una mesa a propósito para sacar ventaja, pierde ese punto. **Excepción en Estilo libre:** 8.0.2.

7.0.2 DISPUTAS SOBRE LOS PUNTOS

El Hantis es un juego de honestidad y juego limpio. Si sabes que tocaste la pelota, admítelo. Si hay disputas sobre si se llevó la pelota, sobre bloqueos o sobre toques, resuélvelas de forma civilizada con cualquiera de estos métodos:

- acordar repetir el punto;
- jugarse el punto a piedra, papel o tijera; o
- volver a ver la jugada en video, si es posible.

7.0.3 NO TE SUBAS A LAS MESAS

Nadie puede sentarse, ponerse de pie, arrodillarse, subirse ni apoyar su peso sobre una mesa, ni durante el juego ni entre puntos. Las mesas no están hechas para soportar a una persona. Si lo haces, quedas eliminado. Tocar una mesa al estirarte está bien; apoyar tu peso en ella, no.

7.0.4 JUEGA LA PELOTA, NO AL JUGADOR

Nunca apuntes la pelota a la cabeza de un jugador, y mantén las patadas lejos de la cabeza de los demás jugadores. Si golpeas a alguien en la cabeza a propósito, quedas eliminado. **Juego juvenil y escolar:** si la pelota golpea a un jugador por encima de los hombros, se repite el punto en lugar de eliminar a nadie.

7.0.5 ESPACIO SEGURO

Antes de jugar, retira de la cancha las bolsas, las sillas y las pelotas sueltas, y deja espacio para caminar entre las mesas y las paredes. Lánzate solo sobre arena o suelo blando. Los principiantes y los jugadores más jóvenes pueden usar una pelota más blanda, de espuma o de baja compresión.

SECCIÓN 8

TRUCOS

8.0.0 DOMINAR EL HANTIS

Cuando ya domines el remate que no pueden devolver y el toquecito al que no llegan, explora todo lo demás que ofrece el juego. El Hantis es pura creatividad: usa tus 2 golpes para tiros de truco con la cabeza o los pies, tiros entre las piernas y jugadas preparadas con tu compañero. Nada enciende al público como una jugada larga rematada con un truco endiablado o un Doble.

8.0.1 COMBO DE DRIBLEO Y TRUCO

Una de las mejores maneras de prepararte para un tiro de truco es driblar la pelota sobre la mesa de tu rival. Cada bote reinicia tu cuenta de golpes, así tienes más tiempo para prepararte, y estás pegado a sus mesas para el máximo efecto.

8.0.2 TRUCOS SOLO PARA ESTILO LIBRE

El Estilo libre es un poco más flexible que el Competitivo en dos cosas. En el Hand1 y el Reverse Hand1, la pelota recorre tu cuerpo por dentro de la camiseta, lo que en otro caso sería llevar la pelota (4.0.4). En Walking the Dog, un jugador arrastra la mesa de un rival para alejarla mientras su compañero dribla sobre ella, lo que en otro caso haría perder el punto (7.0.1). Ambos se permiten solo en Estilo libre. Nunca hagas Walking the Dog en juegos escolares o de educación física, ni sobre el piso de un gimnasio.

IMPRIME ESTA PÁGINA

REGLAS DE UN VISTAZO



1 PREPARACIÓN

- 4 mesas del mismo tamaño en un cuadrado de 2x2 (1.1.1)
- 3 pies principiante · 4 pies intermedio · 5 pies avanzado
- 1 pelota de tenis nueva, de una lata presurizada (1.0.0)
- Las paredes, los techos y las patas de las mesas son factores X neutrales (1.1.4)

2 SAQUE

- Golpea la pelota para que bote en tu propia mesa y luego en cualquiera de las dos mesas rivales (2.0.0)
- No se puede lanzar ni sacar a tu compañero (2.0.1)
- Los que sacan, detrás de la parte trasera de sus mesas; los que reciben, hasta la parte delantera de las suyas (2.1.0)
- El equipo que saca no puede volver a tocarla hasta que cambie la posesión (2.0.1)

3 POSESIÓN

- 2 golpes por jugador, con cualquier parte del cuerpo (3.0.0)
- 1 bote en cada una de las mesas de tu equipo
- Si toca al otro equipo o su mesa, la posesión cambia y las cuentas se reinician (3.0.2)
- Se permite driblar sobre sus mesas (3.0.3)

4 QUEDAS ELIMINADO (O PIERDES EL PUNTO) SI...

- La tocas 3 veces (4.0.0)
- Bota dos veces en tu mesa (4.0.1)
- Hace mesa → suelo o cuerpo → suelo (4.0.2, 4.0.3)
- La agarras, la llevas o la aprisionas (4.0.4, 4.0.5)
- La mandas fuera de límites (4.0.6)

★ EL DOBLE (4.0.7)

Un solo tiro bota en las dos mesas rivales y luego en el suelo. Los dos rivales quedan eliminados, o ganas 2 puntos.

5 REGLA DEL BORDE (SECCIÓN 5)

- Da en el borde cercano y sube = golpe en la mesa
- Da en el borde cercano y cae = no es golpe en la mesa
- Sobre la mesa, da en el borde lejano y cae = golpe en la mesa

ESTILO LIBRE

- ¿Eliminado? Ve al final de la fila (1.2.0)
- Los jugadores nuevos entran en la mesa 1
- Todos avanzan hacia la mesa 4, la mesa de saque
- 1 falta (repites el saque una vez) en todo tu tiempo en la mesa 4; 2 faltas = eliminado (2.2.0)
- Un Doble elimina a 2: los dos van al final de la fila y entran 2 jugadores nuevos (1.2.0)

COMPETITIVO

- El primero en llegar a 21, ganar por 2; al mejor de 1, 3, 5 o 7 sets (6.0.1)
- Piedra, papel o tijera para el primer saque; en los sets siguientes se alterna (6.0.3)
- Cada jugador saca 5 veces por turnos; un Doble son 2 puntos pero 1 saque (6.0.4)
- Cambio de lado cada 10 puntos (6.0.6)
- En punto de set o de partido, saca el equipo que va perdiendo (6.0.7)

JUEGA LIMPIO, JUEGA SEGURO

Si sabes que la tocaste, admítelo. Resuelve las disputas repitiendo el punto, jugando piedra, papel o tijera, o revisando el video (7.0.2). No te subas a las mesas (7.0.3), nunca apuntes a la cabeza de nadie (7.0.4) y despeja la cancha antes de jugar (7.0.5). ¿Alguien de la fila o del público se interpone? Repite el punto (1.1.5).



CUATRO MESAS. UNA PELOTA. DOS GOLPES.

Mira cómo se juega y consigue la Guía de inicio rápido gratuita, además de los planos para construir las mesas y los planes de clase de educación física, en **hantis.net**