

EL PITE

□ ELEMENTOS DEL JUEGO:

Pite: Elemento móvil del juego. Debe ser de madera, de entre 15 y 20 cm. de longitud y de entre 3 y 5 cm. de diámetro. El pite estará rebajado por las dos puntas, que no serán demasiado afiladas. Por la parte central, el pite debe ser un poco más estrecho.

Vara: Elemento también de madera. Puede tener una longitud variable de entre 60 y 100 cm. y un diámetro recomendable de entre 5 y 7 cm. La vara va a ser el elemento con que se golpea el pite para hacer los lanzamientos.

Piedra de salida: Piedra que se coloca en el suelo para marcar el punto de salida y también para apoyar el pite para el inicio de las tres pitás. Debe ser una piedra alargada de 4 cm. de grosor como mínimo.



□ DINAMICA DEL JUEGO:

Se formarán dos equipos de un número de jugadores previamente acordado, no hay límites sobre el número de jugadores de cada equipo.

SAQUE:

El equipo que está en posesión del saque, colocará a uno de sus jugadores en la piedra de salida.

El jugador, tiene tres oportunidades para conseguir un lanzamiento válido. Este lanzamiento válido consistirá en, teniendo el pite y la vara en la misma mano, lanzar el pite al aire e impactar con la vara sin que éste toque el suelo, el pite deberá ser impulsado a una distancia mínima previamente marcada por el propio lanzador.

Si el jugador no lograra hacer un lanzamiento válido en sus tres oportunidades, la posesión del saque pasará al equipo contrario.

El equipo que no está en posesión del saque, colocará a todos sus jugadores en el campo de juego.

Su misión consistirá en recoger el pite lanzado desde la piedra de salida sin que éste toque el suelo. También será válido coger el pite en el aire después de que éste haya votado. Si lo logran conseguirán la posesión del saque para su equipo.

Si no logran recoger el pite antes de tocar el suelo, el jugador que primero lo coja, desde el punto en que caiga, deberá lanzarlo e intentará dar a la vara del lanzador, que deberá estar colocada en el suelo, por delante de la piedra de salida.

Si el lanzamiento del pite da a la vara, el lanzador quedará eliminado y pasará a tener la posesión del saque el jugador que lo logró.

Si el lanzador mantiene la posesión del juego después del saque, tendrá la oportunidad de puntuar para su equipo mediante las tres PITAS.

LAS TRES PITAS:

El jugador que está en posesión del juego, colocará el pite sobre la piedra de salida, de forma que quede levantado por uno de sus extremos. El lanzamiento podrá realizarlo directamente dando un golpe con la vara en el pite impulsándolo hacia el campo de juego o bien dando un pequeño golpe en el extremo levantado para que el pite se eleve y volver a pegarle con la vara antes de que el pite toque el suelo.

En cualquiera de los dos casos el objetivo será lanzar el pite a la mayor distancia posible y evitar al mismo tiempo que los jugadores del equipo contrario recojan el pite en el aire, ya que si lo logran, eliminarían al lanzador y pasarían a tener la posesión del juego para su equipo.

Si el pite no ha sido recogido por el equipo contrario en el aire, el lanzador deberá impulsarlo nuevamente alejándolo lo más posible del punto de salida. Para la segunda pitá, deberá golpear el pite por uno de sus extremos para que se eleve y golpearlo nuevamente sin que toque el suelo.

Si el pite hubiera quedado en puente el jugador tendrá la posibilidad de levantar el pite metiendo la vara por debajo de éste para volver a golpearlo. Esto sólo estará permitido si la vara cabe por el puente entre el pite y el suelo sin tocar el pite. (Serán reglamentarias las varas que tengan la punta afilada para facilitar esta maniobra).

La tercera pitá tendrá la misma dinámica que la segunda.

El jugador habrá puntuado para su equipo si ha completado las tres pitás sin que el pite haya sido recogido por el equipo contrario antes de haber tocado el suelo. También será válido para eliminar al lanzador recoger el pite en el aire después de haber votado en el suelo.

PUNTUACION:

Antes de comenzar el juego los equipos deberán ponerse de acuerdo sobre los puntos que debe lograr el equipo ganador, y el que primero los logre será el vencedor.

Para que un equipo puntúe deberá lograr completar la salida y las tres pitás en posesión del juego. Cada punto será el número de varas de distancia a que se ha lanzado el pite después de las tres pitás, a medir desde el punto de salida.

El lanzador debe calcular el número de varas a que ha lanzado el pite, el equipo contrario tiene la posibilidad de pedir que las mida y si el pite está a una distancia inferior, no puntuará.



Enrique Molleda