
SIETE, SOTA, CABALLO Y REY

REGLAS OFICIALES

UN JUEGO FASCINANTE Y SENCILLO QUE TE CAMBIARÁ LA VIDA

RECOGIDAS POR

D. JOSÉ VICENTE ARNELAS GUERRERO

D. DAVID CHAMORRO MACÍAS

D. FERNANDO GORDILLO GUERRERO

Antiguos alumnos de los Colegios Públicos Piloto Guadiana y Los Glacis y creadores del World Pique Tour



BADAJOS - 2021

1. SI TE HACEN UN PUNTO, BAJAS.
2. SI LE HACEN UN PUNTO A QUIEN ESTÁ DELANTE TUYA, SUBES.
3. SI TE HACEN UN PUNTO SIENDO *siete*, VAS ELIMINADO AL «PURGATORIO», A ESPERAR Y ARBITRAR EL JUEGO IMPARCIALMENTE HASTA QUE ELIMINEN A OTRO *siete*.
4. CADA PUNTO COMIENZA CON LA *sota* SACANDO LA BOLA AL CAMPO DEL *rey*. PUEDE HACERLO COMO ESTIME OPORTUNO, PERO SI PREVIAMENTE EL *rey* SE LA PIDE «BUENA», LA SOTA DEBE HACER LO POSIBLE POR NO PONERLE LA BOLA DIFÍCIL.
5. SI LA SOTA FALLA EL PRIMER SAQUE, O EL REY CONSIDERA QUE NO SE LA HA PUESTO BIEN DESPUÉS DE SOLICITARLO, ES *media*. SI COMETE UNA DOBLE FALTA, BAJA A *siete*.
6. EN MITAD DE UN PUNTO:
 - LA BOLA DEBE BOTAR EN TU CAMPO ANTES QUE EN EL DEL RIVAL.
 - SI LA BOLA BOTA DOS VECES EN TU CAMPO, O NO ERES CAPAZ DE DEVOLVERLA, PIERDES EL PUNTO.
 - SI LA PELOTA BOTA EN LA LÍNEA QUE SEPARA DOS CAMPOS, ES *nula*, EL PUNTO SE REPITE.
 - SI EL BOTE DE LA BOLA ES INDISTINGUIBLE DE LA RODADURA O NO SOBREPASA LA ALTURA APROXIMADA DE UNA MANO DE PERFIL, SE CANTA COMO *rasa*. QUIEN LA TIRA *rasa*, PIERDE EL PUNTO.
 - SI HAY CONTROVERSIA SOBRE SI UNA BOLA ES *nula* O *rasa*, SE APLICA LA **REGLA DE ORO**.
 - LA BOLA PUEDE GOLPEARSE UNA ÚNICA VEZ CON CUALQUIER PARTE DE LA MANO, PERO NO PUEDE *retenerse* EN LA MANO. SI UN JUGADOR RETIENE LA BOLA EN LA MANO, SE CANTA *cuchara* Y EL JUGADOR PIERDE EL PUNTO Y BAJA.
7. **REGLA DE ORO:** ANTE CUALQUIER DUDA O JUGADA POCO CLARA, SE REPITE EL PUNTO.
8. **REGLA DE LA CABALLEROSIDAD:** LA PRIMERA BOLA PUESTA EN JUEGO POR PARTE DEL REY, DEBE SER «DE CORTESÍA» Y SIN «MALA IDEA».
9. **REGLA DE LA SERVIDUMBRE:** CUALQUIER SÚBDITO PUEDE SOLICITAR AL MONARCA QUE LE PASE LA PRIMERA BOLA, QUE PASA A SER CONOCIDA COMO *bula*. CONCEDÉRSELA O NO QUEDA SUJETO A LA VOLUNTAD DEL SOBERANO.
10. **REGLA DEL PIQUE:** EN CUALQUIER MOMENTO DEL PUNTO, UN JUGADOR PUEDE SOLICITAR AL CONTRINCANTE UN *pique*, ES DECIR, UN DUELO INDIVIDUAL HASTA QUE UNO DE LOS DOS PIERDA. EL OTRO PUEDE NO ACEPTARLO (SE DIRÍA QUE ESTÁ *cagao*), PERO SI LO ACEPTA, DEBE CONTINUARLO HASTA EL FINAL. SI CUALQUIERA DE LOS DOS *picaos* TIRA LA BOLA FUERA DEL CAMPO DE SU RIVAL, PIERDE EL PUNTO Y BAJA.

¿QUIÉN GANA EL JUEGO?

EL JUGADOR QUE MÁS SAQUES HAYA RECIBIDO COMO *rey*, ES DECIR, EL QUE MÁS RONDAS HAYA MANTENIDO EL CETRO, GANA.

¿QUÉ ES UNA *ronda*? DESDE QUE SACA LA SOTA HASTA QUE SE TERMINA EL PUNTO.

SI EL FINAL DEL JUEGO HAY EMPATE ENTRE DOS JUGADORES, SE DECIDE LA GLORIA EN UN PIQUE ENTRE ELLOS: EL **PUNTO DEL TRONO**.

CADA PARTIDA DEBE DURAR APROXIMADAMENTE MEDIA HORA.

¡A JUGAR!
