

NORMATIVA DE PITXET

El Pitxet és un joc que s'ha d'estar molt atent, entre d'altres coses per no rebre un bon cop de pilota!!

Material:

- 1 bat d'escuma d'unes dimensions força grans i 1 pilota d'escuma
- 5 cons per senyalitzar les bases (5 bases per camp)
- 1 cercol per marcar la zona del pitxet
- 1 pal pla per marcar l'entrada



Com s'hi juga?

- 1.- Els camps estaran formats per 5 bases separades entre elles per aprox. 10 metres.
- 2.- Cada jugador disposarà de 3 intents de llançament sempre que no toqui la pilota amb el bat.
- 3.- La pilota la llença el pitxet.
- 4.- Un jugador perdrà l'oportunitat de donar o d'acabar de donar la volta i puntuar pel seu equip si:
 - esgota els 3 llançaments de què disposa.
 - la pilota que llança toca al pitxet, que haurà de tenir els peus a terra.
 - li entomen el seu llançament.
 - el toquen amb la pilota mentre corre entre base i base.
 - la pilota arriba al pitxet abans que el jugador arribi a una de les bases.
 - avança a un seu company.Llavors es posarà a darrera els seus companys per realitzar el segon llançament. Així, doncs, no hi ha nens/es eliminats, els que maten en una de les opcions mencionades anteriorment passaran a darrera i tiraran 2 vegades com tots els altres.
- 5.- Es pot recular entre base i base mentre la pilota està en joc.
- 6.- La primera base és lliure i és la única que admet 2 jugadors/es.
- 7.- Si en una base s'hi acumula més d'un nen/a, mor el de davant, o sigui, el que no ha corregut. (excepte la primera base, que és lliure).
- 8.- El pitxet pot sortir de la base a buscar la pilota i pot ser substituït per un altre company/a del seu equip.
- 9.- Es considerarà que la pilota ha arribat al pitxet quan aquest la controli dins de l'espai determinat i digui "pitxet".
- 10.- El pitxet s'ha de canviar cada 3 o 4 llançaments. I sempre que el mestre que ajuda a dinamitzar el joc ho consideri oportú.
- 11.- No hi ha rei. Tots els jugadors tenen la mateixa categoria.
- 12.- El partit constarà de 2 torns, 10 minuts per llançar i 10 minuts per recollir. Un cop esgotat un torn els equips canviaran de rol, és a dir, els que llançaven passen a recollir i al revés.
- 13.- Es compten les voltes que fa cada equip. Una volta val 1 punt. Si un jugador fa volta sencera, el seu equip suma 2 punts.