



Jugá bien, jugá honestamente... respete las reglas!

**MESSAGE PARA TODA LA COMUNIDAD DEL TENIS DE MESA:
NO TE PREOCUPES PARA AYUDAR CON ESTA ACTITUD, CON TUS CONSEJOS Y SUGESTIONES.**

ALGUNOS NÚMEROS E COSAS SOBRE EL TENIS DE MESA

Números básicos y tiempo

- ◆ 3 sets para ganar una partida (3-0, 3-1, 3-2)
- ◆ 11 puntos en un set (no son mas 21)
- ◆ 2 saques seguidos para cada jugador
- ◆ 6 puntos son necesarios para hacer una parada (usar toallas, amarrar tenis, etc.)
- ◆ 1 tiempo apenas para cada jugador durante toda la partida
- ◆ 1 minuto de duración del tiempo técnico
- ◆ 1 minuto máximo entre los sets para consejos técnicos y descanso
- ◆ 2 minutos son destinados para aquecimiento "adaptación a la mesa y a las condiciones de juego" antes de comenzar.
- ◆ 10 minutos "parada médica": puede aceptarse y en raras circunstancias (los casos mas comunes son los jugadores en silla de ruedas pidiendo para ir al servicio higiénico, calambres y problemas con la presión, etc.)

Tiempo entre las partidas

- ◆ Tiempo mínimo permitido entre dos partidas (de la ¼ final para ½ final, por ejemplo). Ninguna regla sobre este punto todavía. Este tiempo es definido por la tabla de la competición (se recomienda 40 minutos entre dos partidas)
- ◆ 5 minutos: Es el tiempo mínimo permitido entre dos partidas en una competición de equipos (entre la partida de duplas y la próxima individual).
- ◆ Tiempo mínimo permitido entre dos partidas del equipo (da ¼ final para ½ final, por ejemplo). Ninguna regla sobre este punto. Este tiempo es definido por la tabla de la competición (se recomienda 2h30 minutos antes que dos partidas de equipos comiencen.)

Clases/Sexos

- ◆ 5 clases para jugadores en sillas de ruedas (de 1 a 5)
- ◆ 5 clases para jugadores que pueden quedarse de pie (6 a 10)
- ◆ Note que as classes podem ser combinadas em alguns casos (pocos jugadores, IPC regulamentos, etc.)
- ◆ Notar que las clases pueden ser mezcladas en algunos casos (pocos jugadores, IPC reglamentos, etc.)
- ◆ 1 clase para atletas con deficiencia mental (classe 11)
- ◆ 2 sexos para cada clase: masculino y femenino

Bola y mesa, para su curiosidad

- ◆ 180 km/h : velocidad máxima de la bola
- ◆ 150 rotaciones/segundo: velocidad máxima de rotación de la bola
- ◆ 2.7 gramas : peso de la bola
- ◆ 40 mm: diametro de la bola (era 38 mm)
- ◆ Tamaño de la mesa 2.74 m de ancho y 1.525 de largo
- ◆ 40 cm es lo mínimo indispensable para los pies de la mesa para que la silla de ruedas sea accesible.

Olímpicos/Paraolímpicos

- ◆ El Tenis de mesa, hace parte de los Juegos Paraolimpicos desde 1960 (Roma) y de los Juegos Olimpicos desde 1988 (Seul).
- ◆ El Tenis de mesa, es el segundo mayor deporte con mas de 100.000 millones de atletas registrados (y 20 millones en China), y el segundo en movimiento paraolimpico.

Ud. sabía de esto?

- ◆ 10.000 es el tiempo que se necesita para que el atleta adquiera técnicas para ser un jugador de la elite.
- ◆ Y ud.?

CONSEJO PARA LOS JUGADORES DE TENIS DE MESA... DEL PUNTO DE VISTA DE LOS JUECES

Antes de la partida

- ◆ Traiga una raqueta extra. Si por acaso una se daña, ud. tendrá que continuar jugando inmediatamente.
- ◆ No es permitido punta de raqueta o hule dañado. Corte su hule en el límite da la raqueta. hasta 2 mm es permitido.
- ◆ No puede dejar espacio en la raqueta que no sea cubierto por el hule. Pegar los lados con una cinta es permitido
- ◆ Vea el color de la bola que será usada. Tenga la seguridad que el color de su camisa y short sea diferente del color de la bola.
- ◆ Tiene que tener seguro que su camisa sea diferente de la de su oponente. En competición de duplas use camisa y short (o pantalones para quien usa silla de rueda)del mismo color que su compañero.
- ◆ Quien usa silla de ruedas no es permitido que use Jeans.

- ◆ Si ud. tiene permiso del juez para usar algo que normalmente no se permite, como pantalones, vestimentas religiosas, etc., pida una autorización al juez general y enseñesela al juez, todas las veces que ud. vaya a jugar una partida. Esto economizará tiempo del juez y él se lo agradecerá.
- ◆ SIEMPRE tenga seguro que su número de atleta está en su camisa o en su silla de ruedas en competiciones lo piden.
- ◆ Los que usan silla de ruedas no pueden trear maletas colgadas en la silla.
- ◆ Tenga botellas de agua y toallas cerca del juez o de su ayudante.
- ◆ Siempre tenga a mano su tarjeta de identificación porque el a veces puede necesitar ver alguna información.
- ◆ Vea la Tarjeta de identificación de su adversario antes del juego, si alguna cosa necesita de verificación.
- ◆ Llegue a la mesa pocos minutos antes de su partida comenzar. No deje para ir al servicio higiénico en los últimos minutos.

Al comienzo de la partida

- ◆ Es permitido verificar la raqueta de su oponente.
- ◆ Informar para el juez, antes de calentamiento, quien será su técnico en las partidas simples y duplas. Si ud. está en una competición de equipos, podrá tener
- ◆ Dar instrucción es permitido antes del calentamiento. Ud. no puede aproximarse de su técnico entre el calentamiento y el comienzo del juego.
- ◆ Quien usa silla de ruedas: Cintas abajo de la rodilla se permite apenas en la competición Open.
- ◆ No se pase del tiempo del calentamiento. Solo se permiten dos minutos como máximo.
- ◆ Si ud. tiene alguna deficiencia que obligue a un diferencia de la regla ITTF 2.6.6., muestre como ud. realiza el servicio y también su cartón de clasificación funcional.
- ◆ Sorteo: El que gana, puede escoger entre servir o recibir.
- ◆ perdedor fica com as opções restantes.
- ◆ Al que pierde le sobran las opciones restantes.
- ◆ Ud. y su adversario deben estar presentes para el sorteo. No acepte, sorteo sin su presencia.
- ◆ Si hay algun problema, Ud. o su técnico, pueden preguntarle al juez. Mas haga esto con educación y sin alterarse.
- ◆ En juego de duplas, avise al juez quien está sirviendo y quien recibe. El primero a recibir en el primer juego NO puede ser el primero a recibir en el segundo juego.

Durante el juego

- ◆ Ud. o su técnico pueden pedir apenas un tiempo técnico durante una partida.
- ◆ Si su técnico pide un tiempo técnico Ud. tiene el derecho de no aceptar. La decisión es del jugador.

- ◆ Cuando un jugador que pide tiempo vuelve a la mesa, su adversario debe volver INMEDIATAMENTE, aunque un minuto no haya pasado.
- ◆ La regla dice que Ud. debe sacar de la siguiente manera: Luego que la bola sale proyectada, el brazo de quien saca debe quedarse libre entre el espacio entre la bola y la red. (votado en Xangai, maio de 2005) El juez tiene que ser capaz de ver si el brazo libre no está entre la bola y la red. Esto se aplica aunque solo haya un juez. El juez no cabiará de lugar y Ud. no puede solicitar otro juez.
- ◆ Si a Ud. le parece que su adversario está sacando incorrectamente. Deje su técnico reclamar al juez.
- ◆ Para los jugadores que andan, si hay necesidad de mojar la suela del tenis para mejor estabilidad, utilizar un paño úmedo o toalla de papel, colocada al lado de la mesa. Escupir en el suelo no es interesante ni educado, los espectadores se molestan. Además el juez le dará cartón amarillo por esta actitud.
- ◆ Sea respetuoso con el Juez y su adversario durante todo el juego. Si se comporta mal, puede perder puntos.
- ◆ No pierda tiempo. El juego tiene que ser continuo. Si se atrasa para dar la salida, el juez le puede dar cartón amarillo.
- ◆ Toallas se permite usarlas a cada 6 puntos o a intervalos autorizados o al cambiar de lado en el último set de la partida.
- ◆ Si Ud. usa anteojos, el juez puede permitir que Ud. use la toalla con mas frecuencia, mas no abuse de este privilegio.
- ◆ Se permite un minuto de intervalo entre juegos.
- ◆ Si Ud. está jugando en equipos, Ud. tiene autorización para tener 5 minutos de intervalo entre dos juegos. Ejemplo: entre duplas y el individual.
- ◆ Jugadores que atan la raqueta en la mano o en el brazo, no tienen que dejarla en la mesa, entre los juegos.
- ◆ Ud. no puede dejar el area de los juegos a menos que el juez se lo haya permitido.
- ◆ Por cualquier problema que ud. sufra durante la partida, tendrá hasta 10 minutos de suspensión por el juez, mas solo una vez. Calambres musculares, no van a ocurrir si ud. está bien caliente y pronto para jugar. La partida no será interrumpida por calambres musculares.
- ◆ Si necesita mantener los cabellos encima de los ojos durante el juego, use por favor bandana reconocida. Los jueces no permiten uso de gorras o sombreros.

Despues de la partida

- ◆ Sea cortés. Salude su adversario, el Juez y el técnico de su adversario.
- ◆ Tenga la certeza de que los datos de la anotación de la partida están correctos. Vea los resultados y el ganador. No es muy práctico corregir errores despues que el campeonato ya está en otras fases.
- ◆ No olvide dejar en el área de juego sus materiales.

COLABORADORES:

Cindy Leung, Para TT/ITTF Juez

Delano Lai Fatt, Para TT Coordinador de Reglas

Vincent Boury, Para TT Representante de los Atletas

Versión 5.1 - Febrero de 2008

Contacto: athletes.rep@ipttc.org

Links:

<http://www.ipttc.org/rules/>

http://www.ittf.com/ittf_handbook/ittf_hb.html